

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Максимов Алексей Борисович

Должность: директор департамента по образовательной политике

Дата подписания: 14.10.2023 11:28:19

Уникальный программный ключ:

8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Безопасность жизнедеятельности»

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

1. Цели и задачи дисциплины

К **основным целям** освоения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» следует отнести:

- ознакомление студентов с концептуальными основами безопасности жизнедеятельности как современной комплексной фундаментальной науки о взаимодействии человека и окружающей среды,
- изучение основных законов и концепций безопасности жизнедеятельности, факторов, воздействующих на человека в процессе жизнедеятельности, методов защиты человека от вредных воздействий;
- получение студентами теоретических знаний и практических навыков, обеспечивающих возможность создания и эксплуатации передовой, надежной и безопасной техники и технологии в профессиональной.
- формирование представлений о принципах функционирования систем промышленной безопасности, о взаимодействии человека с окружающей средой, о причинах производственного травматизма и о возможностях их преодоления

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Изучение данной дисциплины базируется на дисциплинах, изучаемых в школьной программе.

Основные положения дисциплины используются в дальнейшем при изучении следующей дисциплины:

- Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности;

- Преддипломная практика.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» студенты должны:

Знать:

-теоретические основы безопасности жизнедеятельности в системе "человек-среда обитания";

-правовые, нормативно-технические и организационные основы безопасности жизнедеятельности;

Уметь:

-проводить контроль параметров и уровня негативных воздействий на их соответствие нормативным требованиям;

-эффективно применять средства защиты от негативных воздействий.

Владеть:

-основными методами защиты производственного персонала и населения от возможных последствий аварий, катастроф, стихийных бедствий.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	3	7	72/ 2,00	36	18	-	18	36	-	За
Очно-заочная	3	7	72/ 2,00	18	9	-	9	54	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Графическая подача проекта (дизайн-проектирование)»
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 «Графическая подача проекта (дизайн-проектирование)»:

получение художественно-технических навыков практической работы и теоретической подготовки, необходимых для оформления всех видов печатных и мультимедийных изданий средствами типографического, графического искусств и фотографии с использованием современных технологий издательских компьютерных систем в сфере современного книгоиздания и мультимедиа.

Основная задача освоения дисциплины «Графическая подача проекта (дизайн-проектирование)»: формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Графическая подача проекта (дизайн-проектирование)» студенты должны:

Знать:

- теорию композиционного построения художественного оформления;
- основы психологии художественного творчества;
- исторические, технологические, пластические, функциональные и эстетические факторы, определяющие характер графических произведений мультимедиа.

- лучшие работы дизайнеров;

- теорию зрительного восприятия изобразительной поверхности;

Уметь:

- устно или письменно сформулировать свой творческий замысел, идею, обосновать свои предложения при разработке проектной идеи

- провести анализ функциональных характеристик проекта

- создавать графические произведения в области мультимедиа

- применять теоретические знания в творческой практике;

Владеть:

- способностью изобразительными средствами представить эскиз и объяснить процесс создания произведения;

- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта

- технологическими процессами и приемами при создании графического произведения

- методиками работы с изобразительным и текстовым материалом

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	1-4	1-8	432/ 12,00	288	-	-	288	144	-	Экз/ За
	1	1	54/ 1,50	36	-	-	36	18	-	Экз
		2	54/ 1,50	36	-	-	36	18	-	Экз
	2	3	54/ 1,50	36	-	-	36	18	-	Экз

			1,50							
		4	54/ 1,50	36	-	-	36	18	-	3а
	3	5	54/ 1,50	36	-	-	36	18	-	3а
		6	54/ 1,50	36	-	-	36	18	-	3а
	4	7	72/ 2,00	54	-	-	54	18	-	3а
		8	36/ 1,00	18	-	-	18	18	-	3а
Очно- заочна я	1-4	1-8	432/ 12,00	270	-	-	270	162	-	Экз/ 3а
	1	1	54/ 1,50	36	-	-	36	18	-	Экз
		2	54/ 1,50	36	-	-	36	18		Экз
	2	3	54/ 1,50	36	-	-	36	18	-	Экз
		4	54/ 1,50	36	-	-	36	18	-	3а
	3	5	54/ 1,50	36	-	-	36	18	-	3а
		6	54/ 1,50	36	-	-	36	18	-	3а
	4	7	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	3а
		8	36/ 1,00	18	-	-	18	18	-	3а

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

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

1. Цели и задачи дисциплины

Цель дисциплины «Живопись»: подготовка бакалавра по направлению подготовки «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Живопись» совместно с дисциплиной «Рисунок» обеспечивает формирование общехудожественных знаний и практических навыков, необходимых для дизайнера. Обе эти дисциплины изучаются на протяжении шести семестров с первого по третий год обучения включительно.

Практические занятия занимают основную часть времени всего курса. Занятия по выполнению учебных заданий проводятся на индивидуальной основе с каждым из студентов, с учётом уровня его подготовки, способностей, индивидуальных особенностей восприятия. **Теоретические занятия** (лекции) предшествуют практическим, они призваны разъяснить содержание предстоящей работы и общие требования к её результатам. Для эффективного усвоения дисциплины необходима **самостоятельная работа** студента. Она позволяет закрепить и совершенствовать опыт, приобретаемый в ходе аудиторных занятий под руководством преподавателя.

Цель дисциплины — становление композиционного мышления, усвоение закономерностей построения цветовых отношений в решении колористических задач при выполнении учебно-творческих заданий.

Задачи дисциплины формулируются следующим образом:

- дисциплина Живопись рассматривается не только как самостоятельный аспект изобразительного творчества, но и как необходимая основа формирования художественной культуры в различных видах изобразительной деятельности.
- обучение строится путём практического освоения основных изобразительных систем и методов, существующих в мировом изобразительном искусстве.

- изучение этих систем позволяет учащимся приобрести опыт творческого отношения к натуре и её интерпретации в ходе решения различных художественных задач, выполняемых в различных живописных материалах и техниках.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к профессиональным дисциплинам, обеспечивающих профессиональную подготовку.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- Рисунок

Основные положения дисциплины Живопись должны быть использованы при изучении следующих дисциплин:

- Пластическое моделирование

- Колористика

- Печатная графика

- Иллюстрация

- Фотография

- Технический рисунок

- Web-дизайн

- Дизайн электронных изданий

- TV-дизайн

- Дизайн мультимедиа

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- основные законы зрительного восприятия реальности и изображения;

- закономерности композиционного построения изображения на плоскости;

- основы цветоведения, методику использования теоретических знаний в творческом процессе;

- технологические особенности художественных и вспомогательных материалов, используемых в живописи;
- методику сбора подготовительного материала при работе над композицией;
- основы теории перспективы;
- пластическую анатомию в аспекте изображения фигуры человека;
- технику безопасности профессиональной деятельности;
- лучшие работы художников в этой области, как мирового, так и национального значения.

Уметь:

- применять знания законов композиции, цветоведения, перспективы и пластической анатомии в своей практической и творческой работе;
- выражать свой творческий замысел средствами живописи;
- применять на практике знания техники и технологии художественных и вспомогательных материалов при работе над художественным произведением;
- соблюдать технологические процессы в творчестве;
- уметь передать в эскизах творческий замысел своего произведения и овладеть технологиями процесса его создания.

Владеть навыками (приобрести опыт):

- в применении различных технологических и материально-технических навыков исполнения живописных изображений/учебно-творческих работ;
- работы с натуры в живописи, в том числе и в виде этюдов, набросков, штудий.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семес-тр	Трудоемкость дисциплины в часах							Контр-оль (проме-жуточ-ная аттест-ация)	Форм-а итого-вого контр-оля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторн-ых часов (конт-акт-ная работа)	Лекции	Семи-нарские (практ-ическ-ие) заня-тия	Лаб-оратор-ные работ-ы	Самос-тоятел-ьная работа			
Очная	2-3	3-6	396/ 11,00	270	-	-	270	126	-	Экз/ За	
	2	3	72/ 2,00	54	-	-	54	18	-	За	
		4	108/ 3,00	72	-	-	72	36	-	Экз	
	3	5	108/ 3,00	72	-	-	72	36	-	Экз	
		6	108/ 3,00	72	-	-	72	36	-	Экз	
	Очно-заочна-я	2-3	3-6	396/ 11,00	72	-	-	72	324	-	Экз/ За
2		3	72/ 2,00	18	-	-	18	54	-	За	
		4	108/ 3,00	18	-	-	18	90	-	Экз	
3		5	108/ 3,00	18	-	-	18	90	-	Экз	
		6	108/ 3,00	18	-	-	18	90	-	Экз	

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

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

1. Цели и задачи дисциплины

Целью изучения дисциплины «Иностранный язык» является помочь студенту расширить и углубить знания, умения и навыки, определяемые содержанием базовой части дисциплины, а именно в совершенстве усвоить систему современного английского языка, овладеть навыками чтения, перевода, аудирования, говорения на английском языке, что обеспечит адекватное понимание и полноценное общение на английском языке.

К числу основных задач дисциплины относятся: соединить воедино знания, полученные в ходе изучения технических дисциплин и навыки чтения, перевода, аудирования, говорения на английском языке, получить и обобщить знания о состоянии отрасли на сегодняшний день в нашей стране и за рубежом, о современных технологиях и инновациях, о перспективах развития отрасли в будущем, развить речь студентов на английском языке, умение взаимодействовать с аудиторией, представлять себя, свободно, грамотно, чётко формулировать мысли, идеи, формировать личность, способную уверенно и независимо сотрудничать и вливаться в современный мир.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к базовой части по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Для освоения учебной дисциплины, обучающиеся должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин:

- способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия (ОК5)
- Деловой иностранный язык
- Иностранный язык в профессиональной сфере

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Иностранный язык» студенты должны:

знать:

- системную организацию языка на фонетическом, лексическом, словообразовательном, грамматическом (морфологическом и синтаксическом) уровнях;

уметь:

- использовать знание иностранного языка в профессиональной деятельности и межличностном общении;

- переводить устно и письменно материалы, специализированные на печатных технологиях на английском языке;

- представлять монологическую, диалогическую речь по изучаемым темам;

- разрабатывать и представлять презентации в рамках изучаемых тем;

владеть:

- устной и письменной речью на иностранном языке;

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семес тр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контр оль (проме жуточ ная аттест ация)	Форм а итого вого контр оля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторн ых часов (контакт ная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
	1-4	1-7	432/ 12,00	252	-	252	-	180	-	Экз/ За
Очная	1	1	72/ 2,00	36	-	36	-	36	-	За
		2	72/ 2,00	36	-	36	-	36	-	За
	2	3	54/ 1,50	36	-	36	-	18	-	Экз
		4	54/ 1,50	36	-	36	-	18	-	За
	3	5	54/ 1,50	36	-	36	-	18	-	За
		6	54/ 1,50	36	-	36	-	18	-	За

	4	7	72/ 2,00	36	-	36	-	36	-	Экз
Очно- заочна я	1-4	1-7	432/ 12,00	90	-	90	-	342	-	Экз/ За
	1	1	72/ 2,00	18	-	18	-	54	-	За
		2	72/ 2,00	18	-	18	-	54	-	За
	2	3	54/ 1,50	9	-	9	-	45	-	Экз
		4	54/ 1,50	9	-	9	-	45	-	За
	3	5	54/ 1,50	9	-	9	-	45	-	За
		6	54/ 1,50	9	-	9	-	45	-	За
	4	7	72/ 2,00	18	-	18	-	54	-	Экз

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

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

1. Цели освоения дисциплины

К **основным целям** освоения дисциплины «История» следует отнести: расширение и углубление у студентов знаний об основных закономерностях всемирно-исторического процесса.

К **основным задачам** освоения дисциплины «История» следует отнести: дать представление об основных этапах и содержании всеобщей истории с древнейших времен до наших дней; показать на примерах из различных эпох взаимосвязь российской и мировой истории; в процессе обучения воспитать понимание гражданственности.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Для освоения учебной дисциплины, студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

- Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям студента не предусматриваются.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения ОП обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения:

- знать основные события мировой и российской истории
- уметь анализировать, обобщать и воспринимать информацию
- ставить цель и формулировать задачи по её достижению.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	1	1	72/ 2,00	36	36	-	-	36	-	Экз
Очно-заочная	1	1	72/ 2,00	18	18	-	-	54	-	Экз

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

«История дизайна»

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 «История дизайна»:

– дать теоретическую подготовку, необходимую для профессиональной практической работы оформителям печатных изданий; представление об исторических парадигмах визуальной культуры; понимание основных методических и эстетических составляющих дизайна; объяснить причины возникновения и этапы становления новых видов проектной дизайнерской деятельности; объяснить смену стилевых направлений в контексте истории дизайна.

Основная задача освоения дисциплины «История дизайна»:

– формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности графического дизайнера мультимедиа в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «История дизайна» студенты должны:

Знать:

— как находить основную и дополнительную учебную литературу по заданной теме;

— основные методы решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе библиографических источников и безопасных информационно-коммуникационных ресурсов сети интернет.

Уметь:

— структурировать время и организовывать рабочее место для эффективного и творческого использования полученных знаний по истории дизайна в собственных разработках;

— анализировать аналоги и определять ряд функциональных и эстетических требований к дизайн-проекту.

Владеть:

— навыками организации собственной трудовой и исследовательской деятельности;

— навыками изучения библиографических источников с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности для искусствоведческого анализа работ дизайнеров.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	1-2	1-3	144/4,00	108	-	-	108	36	-	Экз/За
	1	1	45/1,25	36	-	-	36	9	-	Экз
	2	2	45/1,25	36	-	-	36	9	-	Экз
		3	54/1,50	36	-	-	36	18	-	Экз
Очно-заочная	1-2	1-3	144/4,00	27	-	-	27	117	-	Экз/За
	1	1	35/1,25	9	-	-	9	26	-	Экз
	2	2	45/1,25	9	-	-	9	36	-	Экз
		3	54/1,50	9	-	-	9	45	-	Экз

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

«История искусств»

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 «История искусств» является подготовка бакалавров по профилю «Графический дизайн мультимедиа», обладающих знаниями в области истории искусства, ориентирующихся в стилях и направлениях, знающих произведения мировой живописи, графики, архитектуры и скульптуры, основные современные тенденции изобразительного искусства и основные закономерности формообразования, определяющих стиль эпохи.

Основная задача являются формирование у студентов знаний, необходимых в профессиональной деятельности дизайнеров в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины «История искусств» обучающийся должен:

Знать:

- Основные стили и художественные течения искусства;
- Историю искусства, принципы стилеобразования и формирования пластической формы.

Уметь:

- Применять полученные знания в профессиональной деятельности;
- определять принадлежность артобъекта тому или иному стилю, эпохе;

- использовать в дизайн-проектировании закономерности формообразования.

Владеть:

- Приемами создания качественных стилизаций в рамках, изученных основных стилей;

- Набором стилеобразующих форм для использования в профессиональной деятельности.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	1	1-2	144/4,00	72	-	-	-	72	-	Экз/За
	1	1	72/2,00	36	-	-	36	36	-	За
		2	72/2,00	36	-	-	36	36	-	Экз
Очно-заочная	1	1-2	144/4,00	36	-	36	-	108	-	Экз/За
	1	1	72/2,00	18	-	18	-	54	-	За
	2	2	72/2,00	18	-	18	-	54	-	Экз

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

«Колористика»

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 базовое знание студентом природы цвета, особенностей его воспроизведения и восприятия, владение студентом механизмами трансформации цвета.

Задачи дисциплины:

- дать основные понятия о природе цвета, цветовых теориях и системах;
- дать практические знания о системах воспроизведения цвета и его управления в актуальном творческом и производственном процессе;
- дать навыки цветокоррекции,
- дать навыки анализа и концептуального осмысления произведений дизайна и искусства в области колористического решения.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Колористика» студенты должны:

Знать:

- основные понятия о цвете, его воздействии и свойствах; основные цветовые теории и системы и принципы работы с ними;
- технологические особенности применения цвета в живописных и компьютерных техниках на разных колористических носителях.

Уметь:

— применять на практике полученные знания и навыки, пользоваться разнообразными цветовыми решениями в целях максимальной выразительности композиции;

— применять теоретические знания по колористике для практического использования в работе на разных материальных и нематериальных формах.

Владеть:

— культурой цветовой композиции;

— навыками реализации художественного замысла и культурой цветовой композиции с учетом особенностей материалов и их формообразующих свойств.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Формы итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	1	2	216/ 6,00	36	-	-	36	180	-	Экз
Очно-заочная	1	2	216/ 6,00	36	-	-	36	180	-	Экз

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

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

1. Цели и задачи освоения дисциплины.

Целью дисциплины «Маркетинг в дизайне» является знакомство обучающихся с теоретическими основами и практикой маркетинга в контексте динамично развивающегося мультимедийного рынка.

Задачами изучения дисциплины являются:

- знакомство с теоретическими и практическими основами маркетинга;
- изучение маркетингового комплекса, в т.ч. в медиабизнесе;
- формирование представления об организации и планировании маркетинговой деятельности в разных сегментах медиаиндустрии;
- изучение и системный анализ различных маркетинговых стратегий;
- знакомство с эффективными средствами маркетинговых коммуникаций и изучение способов их оптимального использования в рамках решения маркетинговых задач;
- изучение видов и методологии маркетинговых исследований;
- знакомство с основными методами и системами измерения клеевой аудитории;
- анализ стратегий максимизации прибыли компаний в условиях конкурентного рынка;
- изучение системы контроля эффективности маркетинговой деятельности компании, аудита маркетингового комплекса организации.

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата.

Дисциплина Б.1.1.1.7 «Маркетинг в дизайне» относится к базовой части Блока 1 образовательной программы бакалавриата. Дисциплина «Маркетинг в дизайне» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Основы технологического предпринимательства;
- Менеджмент в мультимедиа;
- Основы предпринимательской деятельности в сфере малого бизнеса.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Маркетинг в дизайне» студенты должны:

знать:

- методы макроэкономического анализа применительно к сфере дизайна

уметь:

- анализировать рыночные и специфические риски, а также анализировать поведение потребителей

владеть:

- способностью оценивать воздействие макроэкономической среды на функционирование организаций и органов государственного и муниципального управления, выявлять и анализировать рыночные и специфические риски

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	3	6-7	72/2,00	36	-	36	-	36	-	Экз /За
	3	6	36/1,00	18	-	18	-	18	-	Экз
		7	36/1,00	18	-	18	-	18	-	Экз
Очно-заочная	3	6-7	72/2,00	18	-	18	-	54	-	Экз /За
	3	6	36/1,00	9	-	9	-	27	-	Экз
		7	36/1,00	9	-	9	-	27	-	Экз

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

«Проектная графика и типографика»

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 теоретические и практические основы в области работы с шрифтом как основным инструментом графической коммуникации. Овладение навыками создания акцидентных и наборных типографических композиций, взаимодействия типографики с пространством листа, сеткой, с остальными типами графической коммуникации.

Задачи дисциплины:

- научить бакалавра воспринимать глифы шрифта как самоценные графические формы,
- научить соподчинять их общим законам композиционной организации пространства,
- ознакомить с способами типографической выразительности,
- дать понимание исторического стилевого развития типографики,
- ознакомить бакалавров с проявлениями типографики в различных жанрах графического дизайна,
- научить правилам набора и верстки.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Проектная графика и типографика» студенты должны:

Знать:

- инструменты профессиональных программ компьютерной верстки, особенности их настройки, разницу в восприятии макета в компьютерной среде и его аналоговой реализации;
- способы иерархической выразительности методами типографики; общие композиционные принципы.

Уметь:

- компенсировать особенности электронного восприятия типографики для дальнейшего воспроизведения в аналоговом виде;
- использовать пластические свойства шрифта для создания образной типографической композиции.

Владеть:

- навыками создания типографических композиций пластически используя выразительные средства; профессиональными программами компьютерной верстки;
- навыками создания типографических композиций метафорически используя выразительные средства.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	Трудоемкость дисциплины в часах								Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
	курс	семестр	Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	2-3	3-6	432/12,00	144	36	-	108	288	-	Экз/За
	2	3	108/3,00	54	18	-	36	54	-	За
		4	108/3,00	36	18	-	18	72	-	Экз
	3	5	108/3,00	18	-	-	18	90	-	Экз
		6	108/3,00	36	-	-	36	72	-	Экз
Очно-	2-3	3-6	432/12,00					342	-	Экз/За

заочна я	2	3	108/ 3,00	27	9	-	18	81	-	За
		4	108/ 3,00	27	9	-	18	81	-	Экз
	3	5	108/ 3,00	18	-	-	18	90	-	Экз
		6	108/ 3,00	18	-	-	18	90	-	Экз

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

«Пространственная композиция»

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 «Пространственная композиция»:

– развитие творческого мышления, изучение основных принципов и закономерностей композиции и колористики и освоение средств образной выразительности.

Основная задача освоения дисциплины «Пространственная композиция»:

– формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Пространственная композиция» студенты должны:

Знать:

- основные средства образной выразительности.

Уметь:

- собрать фактический материал и сформулировать выводы, применять на практике формальные изобразительные средства дизайна.

Владеть:

- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	1	1	144/ 4,00	36	-	-	36	108	-	Экз
Очно-заочная	1	1	144/ 4,00	36	-	-	36	108	-	Экз

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

«Основы графического дизайна»

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

1. Цели и задачи дисциплины

К **основным целям** освоения дисциплины «Основы графического дизайна» следует отнести: развитие творческого мышления, изучение основных принципов графического дизайна, освоение средств образной выразительности.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Основы графического дизайна» следует отнести формирование у обучающихся следующих знаний и практических навыков:

– формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к профессиональному циклу дисциплин.

- Дисциплина «Основы графического дизайна» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:
- Шрифт
- Пространственная композиция
- Графическая подача проекта (дизайн-проектирование)
- Основы производственного мастерства
- Веб-дизайн
- Анимация

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать:

- правила и принципы творческого решения дизайнерских задач;

- исторические, технологические, пластические, функциональные и эстетические факторы, определяющие характер графических произведений мультимедиа.

Уметь:

- обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- провести анализ функциональных характеристик проекта.

Владеть:

- навыками аргументированной защиты своих проектных идей;
- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	2	3-4	252/7,00	108	-	-	108	144	-	Экз
Очно-заочная	2	3-4	252/7,00	36	-	-	36	216	-	Экз

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

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

1. Цели и задачи дисциплины

Цели дисциплины «Рисунок»:

- воспитание вариативности композиционного мышления, становление изобразительной грамотности и культуры;
- профессиональная «постановка глаза» учащегося.

Задачи дисциплины «Рисунок» — освоение студентом следующих методов:

1 курс. **Светотеневой изобразительный метод.** Задача первого года обучения – научиться видеть и передавать взаимосвязь и зависимость предмета и окружающей его среды.

2 курс. **Пространственно-цветовой изобразительный метод.** После второго курса обучающийся получает опыт изображения сложного пространства с фигурами как изобразительного рельефа, овладевает новыми графическими техниками.

3 курс. **Локальный изобразительный метод.** В итоге третьего года обучающийся приобретает умение анатомически и пластически грамотно изображать человеческую фигуру в различных позах, ракурсах, детали человеческого тела и создавать творчески осмысленное, конструктивное, убедительное изображение человека.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Живопись

Основные положения дисциплины Рисунок должны быть использованы при изучении следующих дисциплин:

- Пластическое моделирование;
- Колористика;
- Печатная графика;
- Иллюстрация;
- Фотография;
- Технический рисунок;
- Web-дизайн;
- Дизайн электронных изданий;
- TV-дизайн;
- Дизайн мультимедиа

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины «Рисунок» обучающийся должен

знать:

- основные законы зрительного восприятия реальности и произведения искусства;
- законы композиционного решения изобразительной плоскости;
- технику и технологию графических материалов;
- основы теории перспективы и пластической анатомии;
- основные понятия об информатике;
- основные информационные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы;

уметь:

- применять на практике знания закономерностей композиции, перспективы и пластической анатомии при выполнении учебно-творческих заданий;
- применять на практике знания техники и технологии художественных и вспомогательных материалов при работе над созданием художественного произведения;
- уметь мыслить образно и нестандартно;

- соблюдать сходство изображения с натурой, как фактор объективной оценки изображения;
- уметь мыслить образно и нестандартно;

Владеть:

- владеть навыками короткого рисунка (наброска) с натуры;
- навыками рисования по памяти и представлению;
- методикой ведения длительного рисунка;
- методиками перспективно-пространственного и анатомического построения;
- технологическими и техническими приемами, графическими средствами при создании произведения искусства;

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	1-3	1-6	504/14,00	306	-	-	306	198	-	Экз/За
	1	1	108/3,00	72	-	-	72	36	-	За
		2	108/3,00	72	-	-	72	36	-	За
	2	3	72/2,00	54	-	-	54	18	-	Экз
		4	72/2,00	36	-	-	36	36	-	За
	3	5	72/2,00	36	-	-	36	36	-	Экз
		6	72/2,00	36	-	-	36	36	-	Экз
Очно-заочная	1-3	1-6	504/14,00	108	-	-	108	396	-	Экз/За
	1	1	108/3,00	18	-	-	18	90	-	За
		2	108/3,00	18	-	-	18	90	-	За
	2	3	72/2,00	18	-	-	18	54	-	Экз
		4	72/2,00	18	-	-	18	54	-	За
	3	5	72/2,00	18	-	-	18	54	-	Экз
		6	72/2,00	18	-	-	18	54	-	Экз

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

«Физическая культура и спорт»

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

1. Цели и задачи дисциплины

Целью дисциплины «Физическая культура и спорт» студентов является формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры, спорта и туризма для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.

Задачами дисциплины является: понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности; знание биологических, психолого-педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни; формирование мотивационно-ценностного отношения к физической культуре, установки на здоровый стиль жизни, физическое совершенствование и самовоспитание привычки к регулярным занятиям физическими упражнениями и спортом; овладение системой практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья, психическое благополучие, развитие и совершенствование психофизических способностей, качеств и свойств личности, самоопределение в физической культуре и спорте; приобретение личного опыта повышения двигательных и функциональных возможностей, обеспечение общей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту; создание основы для творческого и методически обоснованного использования физкультурно-спортивной деятельности в целях последующих жизненных и профессиональных достижений.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения ОП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине «Физическая культура и спорт»:

Знать:

- социально-биологические основы физического воспитания;
- основы здорового образа жизни;
- методические основы организации самостоятельных занятий физическими упражнениями;
- способы оценки и контроля физического развития и физической подготовленности;
- способы организации, оценки и контроля профессионально-прикладной физической подготовки.

Уметь:

- выполнять комплексы оздоровительной и адаптивной физической культуры;
- использовать способы контроля и оценки физического развития и физической подготовленности;
- использовать физические упражнения для профилактики профессиональных заболеваний и воспитания профессионально-прикладных двигательных качеств

Владеть:

- различными формами восстановления работоспособности организма;
- методами самооценки физического развития и физической подготовленности;
- средствами и методами физического воспитания для достижения должного уровня физической подготовленности и обеспечения полноценной профессиональной деятельности

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семес-тр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контр-оль (проме-жуточ-ная аттест-ация)	Форм-а итого-вого контр-оля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторн-ых часов (контакт-ная работа)	Лекции	Семин-арские (практ-ическ-ие) заняти-я	Лабор-аторн-ые работ-ы	Самос-тоятел-ьная работа		
Очная	1	1	72/ 2,00	36	-	36	-	36	-	За
Очно-заочна-я	1	1	72/ 2,00	18	9	9	-	54	-	За

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

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

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения учебной дисциплины «Философия» являются:

- формирование у обучающихся представления о философии как о науке, введение в круг философских проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности.
- совершенствование духовной культуры, формирование философского мировоззрения обучающихся, овладение основами философского анализа действительности;

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

Курс «Философия» занимает особое место в системе подготовки любого специалиста, так как лежит в основе его мировоззренческой и методологической подготовки.

Для освоения учебной дисциплины студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям студента не предусматриваются.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения ОП обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения.

Знать основные проблемы философии как формы целостного понимания мира, уметь использовать основы философских знаний для обоснования собственной позиции владеть навыками анализа, логического рассуждения и аргументации. А также знать основные факты развития мировой культуры, религии, эстетики и философской мысли, уметь использовать основы философских взглядов для формирования собственного мировоззрения.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семес-тр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контр-оль (проме-жуточ-ная аттестация)	Форм-а итого-вого контр-оля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторн-ых часов (контакт-ная работа)	Лекции	Семин-арские (практ-ическ-ие) заняти-я	Лабора-торн-ые работ-ы	Самос-тоятел-ьная работа		
Очная	4	7	72/ 2,00	18	18	-	-	54	-	Экз
Очно-заочна-я	4	8	72/ 2,00	18	18	-	-	54	-	Экз

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

«Введение в проектную деятельность»

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

1. Цели освоения дисциплины

Цель дисциплины:

Целью освоения дисциплины «Введение в проектную деятельность» является подготовка студентов к профессиональной деятельности и формирование у них умений и навыков для решения задач и реализации проектов во взаимодействии с другими обучающимися.

Задачи дисциплины:

- формирование навыков проектной работы;
- развитие у обучающихся навыков командной работы;
- развитие у обучающихся навыков презентации и защиты достигнутых результатов;
- повышение мотивации к самообразованию;
- обеспечение освоения обучающимися основных норм профессиональной деятельности;
- получение обучающимися опыта использования основных профессиональных инструментов при решении нестандартных задач в рамках проектов.

2. Место дисциплины в структуре ООП бакалавриата

Дисциплина «Введение в проектную деятельность» относится к базовой части (Б.1) основной образовательной программы бакалавриата.

Дисциплина «Введение в проектную деятельность» изучается на первом курсе обучения.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения ОП обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения:

Уметь:

- выстраивать эффективную коммуникацию в процессе реализации проекта, представить содержание, проблему, цели, задачи и результаты проекта в устной и письменной формах на русском языке

- работать в коллективе на различных этапах проекта, определять свои профессиональные задачи и сферу ответственности на проекте, вести деловое общение в команде с обучающимися и другими участниками проекта

Владеть:

- навыком выстраивания эффективной коммуникации в процессе реализации проекта, навыком представления содержания, проблем, целей, задач и результатов проекта в устной и письменной формах на русском языке.
- навыками работы в коллективе и организации своей деятельности на различных этапах реализации проекта в составе проектной группы, навыками делового общения и взаимодействия при командной работе

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	1	1-2	144/ 4,00	72	-	-	72	72	-	Экз/ За
		1	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	За
		2	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	За
Очно-заочная	1	1-2	144/ 4,00	72	-	-	72	72	-	Экз/ За
		1	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	За
		2	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	За

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

«Авторское право»

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

1. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения дисциплины «Авторское право» являются: изучение основ правового регулирования отношений в области российского и зарубежного авторского права; формирование у студентов необходимых знаний о правовой охране объектов авторского права, правовой культуры, формах и способах их использования в своей профессиональной деятельности.

Задачами при изучении дисциплины «Авторское право» являются: выработка и закрепление профессиональных компетенций в области авторского права и смежных с ним прав в объеме, достаточном для успешной реализации в профессиональной деятельности; усвоение будущими специалистами навыков защиты своих авторских прав при возникновении конфликтных ситуаций.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Знания и практические навыки, полученные из курса «Авторское право», используются при изучении следующих дисциплин: «Основы производственного мастерства», «Научно-исследовательская работа», «Преддипломная практика».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Авторское право» студенты должны:

Знать:

- основные принципы и нормы права интеллектуальной собственности, авторского права, международных конвенции и соглашения по авторскому праву;
- основы Российского законодательства в области охраны прав на результаты интеллектуальной деятельности;
- правовые средства обеспечения и защиты авторских прав;

- историю, проблемы и направления совершенствования авторского законодательства.

• Уметь:

- ориентироваться в системе и источниках права интеллектуальной собственности;
- применять нормы авторского права для решения задач в сфере будущей профессиональной деятельности;
- грамотно толковать нормы законодательства об охране интеллектуальной собственности;
- выделять в конкретной ситуации объекты и субъектов авторского права и прав, смежных с авторскими;
- составлять авторский и лицензионный договор;
- пользоваться правовыми информационными системами, информационными ресурсами для поиска и анализа необходимой правовой информации.

Владеть:

- навыками правового самообразования, анализа и применения нормативных актов в сфере авторского права,
- навыками составления документов (авторский договор, лицензионный договор) в сфере авторского права.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении дисциплин профессионального цикла, а также дисциплин гуманитарного, социального и экономического цикла в период всего обучения.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	4	8	72/ 2,00	36	18	18	-	36	-	За
Очно-заочная	4	8	72/ 2,00	36	18	18	-	36	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Актуальные проблемы современного искусства»
основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2020 год набора)

1. Цели освоения дисциплины

Основная цель освоения дисциплины «Актуальные проблемы современного искусства» является подготовка бакалавров по профилю «Графический дизайн мультимедиа», обладающих знаниями в области современного искусства, ориентирующихся в стилях и направлениях современной живописи, графики, скульптуры и архитектуры, умеющих анализировать актуальные проблемы и тенденции изобразительного искусства.

Основная задача являются формирование у студентов знаний, необходимых в профессиональной деятельности дизайнеров в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата

Дисциплина Б.1.1.2.7 «Актуальные проблемы современного искусства» относится к числу дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа». Дисциплина «Актуальные проблемы современного искусства» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- История и теория графического дизайна,
- История и теория фотографии,
- Теория композиции,
- История искусств.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Современные проблемы современного искусства» студенты должны:

Знать:

- основные направления и течения современного искусства

Уметь:

- выявлять и анализировать актуальные проблемы современного искусства

Владеть:

- представлением об актуальных тенденциях современного искусства

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Формат итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	3	7	72/2,00	54	36	18	-	18	-	За
Очно-заочная	3	7	72/2,00	36	18	18	-	36	-	За

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

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

1. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения бакалаврами дисциплины «Анимация» являются изучение свойств графики в различных видах анимации, обучение работе с различными видами анимации, изучение свойств различных медиа и их влияние на качество и характер анимации, формирование аналитического и оценочного суждения относительно уже существующих образцов анимационной графики в определенном контексте с целью выработки осмысленного и технически обусловленного подхода к разработке графической составляющей современных анимационных медиа.

Задачи освоения дисциплины: просмотр и анализ наиболее значительных образцов анимационной культуры, изучение этапов становления современной анимационной графики, формирование запросов к отрасли с целью выявления необходимых качеств будущей анимационной графики проекта, разработка собственного анимационного проекта исходя из анализа существующих проектов, запросов отрасли с учетом современного состояния развития индустрии, освоение программно-технической и художественной базы с целью разработки собственного проекта.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу дисциплин по выбору студента Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Ее изучение базируется на следующих дисциплинах:

- Компьютерные технологии в дизайне
- Проектирование
- Основы производственного мастерства
- Фотография
- Искусство и визуальное восприятие

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Анимация» студенты должны:

Знать: основы создания сценариев, исторические подходы и типы раскадровок и фазовок

Уметь: создавать сценарии, прототипы, макеты и сайты различными инструментами

Владеть: инструментами и сервисами анимационной графики

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	4	7-8	288/ 8,00	144	-	-	144	144	-	Экз/ За
		7	144/ 4,00	72	-	-	72	72	-	Экз
		8	144/ 4,00	72	-	-	72	72	-	Экз
Очно-заочная	4-5	7-9	288/ 8,00	108	-	-	108	180	-	Экз/ За
	4	7	72/ 2,00	18	-	-	18	54	-	Экз
		8	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	Экз
	5	9	144/ 4,00	54	-	-	54	90	-	Экз

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

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

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения бакалаврами дисциплины Б1.В.ДВ.7.1 Web-дизайн являются освоение методологической культуры создания WEB-сайтов и приложений для настольных компьютеров и мобильных устройств, которая определяется тремя факторами – формированием принципов организации и требований к необходимым материалам и инструментам и практической реализации поставленных задач, а также приобретении навыков самостоятельной аналитической, проектной и научно-исследовательской деятельности.

Основными **задачами** изучения дисциплины являются:

- Разработка технического задания WEB-проекта;
- Выявление стилистических особенностей проекта, соотнесенных с характером аудитории и отображаемым материалом;
- Формирование концепции его оформления и структуры материала;
- Разработка графического облика под различные устройства воспроизведения;
- Освоение программно-технической базы с целью грамотного тестирования работы программистов, и ведения списка ошибок и комментариев.

2. Место дисциплины в структуре ООП

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Компьютерные технологии в дизайне
- Проектирование
- Основы производственного мастерства
- Фотография
- Искусство и визуальное восприятие
-

Для освоения учебной дисциплины, обучающиеся должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

- ОК-4, ОК-10, ОПК-6, ОПК-7, ПК-2, ПК-4, ПК-5, ПК-6

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин:

- Преддипломная практика
- Государственная итоговая аттестация

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Веб-дизайн» студенты должны:

Знать:

- графические принципы и технологии организации информации в сети Интернет.
- : конструктивные особенности организации WEB-сайтов принципы организации информации, поисковой индексации и выдачи;
- принципы потребления информации пользователем, особенности управления его вниманием и психологией взаимодействия человек-компьютер

Уметь:

- выявлять необходимые и достаточные технические средства для реализации проекта.
- Анализировать характер аудитории, составлять персонажей-пользователей и соотносить их и проектируемый продукт.
- подготовить прототип и дизайн-макет на основе аналитических исследований и технических особенностей;
- создавать сценарии, прототипы, макеты и сайты различными инструментами

Владеть:

- инструментами анализа данных, открытыми источниками статистики.
- : навыками самостоятельной исследовательской, аналитической и творческой работы
- инструментами и сервисами WEB-дизайна.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	4	7-8	288/ 8,00	144	-	-	144	144	-	Экз/ За
		7	144/ 4,00	72	-	-	72	72	-	Экз
		8	144/ 4,00	72	-	-	72	72	-	Экз
Очно-заочная	5	7-9	288/ 8,00	108	-	-	108	180	-	Экз/ За
		7	72/ 2,00	18	-	-	18	54	-	Экз
		8	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	Экз
		9	144/ 4,00	54	-	-	54	90	-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Компьютерные технологии в графическом дизайне»
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 «Компьютерные технологии в графическом дизайне» является формирование молодого профессионала, владеющего компьютером как инструментом в такой степени, чтобы никакие технические сложности не препятствовали осуществлению его творческих замыслов.

Задачи дисциплины:

- приобретение студентами теоретических знаний о работе современных графических программ и программ верстки, их сравнительных характеристиках и областях применения;
- приобретение уверенных практических навыков технического редактирования, верстки, создания и обработки графических изображений для применения в подготовке печатных и электронных изданий.

Основные задачи освоения дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне»:

- ознакомить с правилами технического редактирования;
- изучить правила и получить опыт разработки принципиальных макетов;
- ознакомить с правилами верстки;
- изучить цветоделение;
- ознакомить с терминами и способами цветокоррекции;
- научить грамотно подготавливать документы к печати (Пре-пресс);
- определить совокупность наиболее значимых факторов, которые необходимо принимать во внимание при разработке мультимедийного издания.
- изучить отличительные характеристики печатных и интерактивных изданий;
- изучить технологию работы с интерактивными мультимедийными изданиями;
- научить основам видеомонтажа и анимации;
- Изучение программ пакета CC (14): Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, After Effects, Premier Pro, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller, Content Viewer.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина относится к базовой части.

Ее изучение базируется на следующих дисциплинах: «История искусств», «Пропедевтика», «Проектирование», «Шрифт», «Рисунок», «Живопись», «Колористика», «История и теория графического дизайна», «История и теория фотографии», «Теория композиции».

Знания и практические навыки, полученные из курса «Компьютерные технологии», используются при изучении следующих дисциплин и практик: «Типографика», «Проектирование», «Основы производственного мастерства», «Web-дизайн», «Дизайн электронных изданий», «TV-дизайн», «Анимация», «Видеоарт», «Дополненная реальность», «Учебная практика (Мастерство)», «Учебная художественно-технологическая практика», «Производственная технологическая практика», «Преддипломная практика», а также при разработке курсовых и дипломных работ.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» студенты должны:

знать:

- правила разработки принципиальных макетов;
- правила верстки печатных изданий и мультимедиа
- цветоделение;
- термины и способы цветокоррекции;
- пре-пресс;

уметь:

- разрабатывать принципиальные макеты компьютерными средствами

- выбирать программу для разработки компьютерного оригинала в зависимости от его назначения;

- выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания или обработки изображений в зависимости от назначения, а также технологии нанесения и используемых материалов

владеть:

- программами Adobe пакета CC19: Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller, Adobe AfterEffects

- версткой материалов разной степени сложности;

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	1-2	1-4	396/11,00	288	-	-	288	108	-	Экз/За
	1	1	108/3,00	72	-	-	72	36	-	За
		2	90/2,50	72	-	-	72	18	-	За
	2	3	90/2,50	72	-	-	72	18	-	За
		4	108/3,00	72	-	-	72	36	-	За
Очно-заочная	1-2	1-4	396/11,00	72	-	-	72	324	-	Экз/За
	1	1	108/3,00	18	-	-	18	90	-	За
		2	108/2,50	18	-	-	18	90	-	За
	2	3	108/2,50	18	-	-	18	90	-	За
		4	108/3,00	18	-	-	18	90	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Основы производственного мастерства»
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 являются практические навыки создания образной системы, существующей в аналоговой и цифровой средах, ознакомить студентов с разнообразием интерактивных технологий в графическом дизайне, разнообразием их применения и их соответствием с понятием проектной задачи и проектного решения.

Задачи дисциплины:

- научить бакалавра соотносить этапы проектирования с различными видами проектной активности,
- научить соотносить выбор инструмента проектирования с поставленной задачей,
- дать первичные навыки создания интерактивного продукта,
- развить презентационные навыки,
- научить развивать плоскостную композицию в сюжетно-временную.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Ее изучение базируется на следующих дисциплинах: «Проектирование», «Компьютерные технологии», «Типографика», «Шрифт», «Теория композиции», «Искусство и визуальное восприятие», «Предметная среда и принципы формообразования».

Знания и практические навыки, полученные из курса «Основы производственного мастерства», используются при изучении следующих дисциплин: «Проектирование», «Web-дизайн», «Дизайн электронных изданий», «TV-дизайн», «Дизайн мультимедиа», Менеджмент в мультимедиа».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Основы производственного мастерства» студенты должны:

Знать:

- различные способы образно-пластической выразительности
- отличия и преимущества аналоговой и цифровой формы реализации проекта
- широкий спектр программ и инструментов для создания интерактивного продукта

Уметь:

- организовывать работу над проектом согласно последовательным этапам
- соотносить проектную задачу и способы технической реализации
- формулировать технические задачи для дальнейшего делегирования

Владеть:

- основными типами метафоры для создания и реализации проектной идеи
- навыками эскизного проектирования интерактивного продукта
- навыками презентации проектной идеи

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семес-тр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контр-оль (проме-жуточ-ная аттест-ация)	Форм-а итого-вого контр-оля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторн-ых часов (контакт-ная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	2-3	3-6	540/ 15,00	288	-	-	288	252	-	Экз/ За
	2	3	144/ 4,00	72	-	-	72	72	-	Экз
		4	180/ 5,00	72	-	-	72	108	-	Экз
	3	5	108/ 3,00	72	-	-	72	36	-	За
		6	108/ 3,00	72	-	-	72	36	-	Экз
Очно-заочная	2-3	3-6	540/ 15,00	270	-	-	270	270	-	Экз/ За
	2	3	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	Экз
		4	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	Экз

			2,00							
	3	5	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	3а
		6	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	ӘКЗ
	4	7	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	ӘКЗ
		8	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	ӘКЗ
	5	9	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	ӘКЗ
		10	72/ 1,00	36	-	-	36	36	-	ӘКЗ

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

«Печатная графика»

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 «Печатная графика»: подготовка графического дизайнера, способного оформлять различные виды мультимедийной продукции.

Основная задача освоения дисциплины «Печатная графика»: формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности графического дизайнера.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

2. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Печатная графика» студенты должны:

Знать:

– различные печатные техники и принципы работы в них.

Уметь:

– профессионально выполнять в материале поставленные творческие задачи и применять на практике полученные знания для воплощения художественного замысла.

Владеть:

- средствами, техниками, технологиями, инструментами и материалами основных способов печати.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семес-тр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контр-оль (проме-жуточ-ная аттест-ация)	Форм-а итого-вого контр-оля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторн-ых часов (конт-акт-ная работа)	Лекции	Семи-нарские (практ-ическ-ие) заня-тия	Лаб-оратор-ные работ-ы	Самос-тоятел-ьная работа		
Очная	1	2	216/ 6,00	72	-	-	72	144	-	Экз
Очно-заочна-я	1	2	216/ 6,00	54	-	-	54	162	-	Экз

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

«Психологические аспекты в дизайне»

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

1. Цели и задачи дисциплины:

повышение психологической культуры бакалавров, знакомство с ведущими концепциями и идеями в области психологии, овладение психологическими знаниями и умение их применять и использовать в практике профессиональной и личной жизни.

Задачи освоения дисциплины «Психологические аспекты в дизайне»: ознакомление обучающихся с понятийным аппаратом психологии и педагогики как науки; ознакомление обучающихся с историей и основными направлениями развития психологии как науки; формирование методических умений употреблять теоретические знания в процессе решения профессиональных задач; развитие творческого мышления и рефлексии путем экстраполяции теоретических знаний на воображаемые и реальные жизненные ситуации в процессе формирования аналитических навыков и развития коммуникативных умений обучающихся с учетом факторов конкретной ситуации; формирование и развитие познавательной потребности, мотивов учебной деятельности в области профессиональной деятельности.

2. Перечень планируемых результатов

ОП обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения:

Знать:

основные особенности психических процессов

Уметь:

применять теоретические знания на практике для решения профессиональных задач

Владеть:

основными мыслительными приемами и операциями

3. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении гуманитарных дисциплин.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	4	7	72/ 2,00	54	36	18	-	18	-	За
Очно-заочная	4	8	72/ 2,00	36	18	18	-	36	-	За

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

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

1. Цели и задачи дисциплины

Целью дисциплины — подготовить квалифицированного специалиста дизайнера-мультимедиа со знанием теоретической и методической основы дисциплин специальности как тенденции художественной школы, сохраняющей наследие Вхутемаса; освоение студентом теоретической базы знаний; систематизированное изложение проблем изобразительного искусства, необходимый объем знаний для профессиональной практической работы в области мультимедийного дизайна.

Задачи дисциплины:

формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера-мультимедиа в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу дисциплин по выбору студента Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Теория композиции» студенты должны:

знать:

- теории построения композиции и зрительного восприятия изображения в картинной плоскости;
- теорию композиционного строя художественного оформления печатного издания; теорию зрительного восприятия картинной плоскости и основы психологии художественного творчества;
- основные методы наблюдения, анализа и обобщения явлений окружающей действительности через художественные образы;
- основные этапы и тенденции развития теорий изобразительного искусства в контексте мировой истории культуры;

- лучшие работы художников в этой области, как мирового, так и национального значения;

уметь:

- сформулировать и изложить свой творческий замысел, его идею и процесс создания произведения;
- провести анализ художественного явления или отдельного произведения в области изобразительного искусства, книгоиздания, полиграфии;
- наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области оформления печатной продукции;
- разбираться в качестве графических и вспомогательных материалов, применяемых в творческом процессе дизайнера-мультимедиа;

владеть:

- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;
- формальным анализом графических работ в контексте визуальной культуры;
- культурой мышления, знанием исторических и современных технологических процессов;
- при создании авторских произведений искусства;
- методиками работы с изобразительным и текстовым материалом при создании произведений графического дизайна.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	2	4	108/3,00	72	36	36	-	36	-	За
Очно-заочная	2	4	108/3,00	36	18	18	-	72	-	За

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

«Шрифт»

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

1. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения дисциплины является приобретение студентами теоретических знаний в области истории, морфологии и эстетики шрифта, а также художественно-технических навыков практической работы со шрифтами, умения работать в различных видах шрифтовой графики: каллиграфии, наборном и рисованном шрифте.

Задачами дисциплины являются:

- дать системное представление об истории развития шрифтовых форм и навыки их классификации;
- развить навыки практической работы со шрифтом, как с инструментом;
- научить обоснованно выбирать комплекты шрифтов для различных видов публикаций;
- обучить основным приемам проектирования надписи, шрифтовых знаков, логотипов.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Ее изучение базируется на следующих дисциплинах: «История искусства», «Теория композиции» «Компьютерные технологии».

Дисциплина обеспечивает изучение дисциплин «История и теория графического дизайна», «Проектирование», «Дизайн электронных изданий», «Дизайн мультимедиа». Знания и практические навыки, полученные из курса «Шрифт», используются при прохождении учебной практики (Мастерство), учебной художественно-технологической практики, производственной технологической практики, преддипломной практики, а также при разработке курсовых и дипломных работ.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Шрифт» студент должен:

Знать:

— современное состояние отрасли, а также основные направления развития шрифтовых технологий;

— основные приемы проектирования надписей, шрифтовых знаков, логотипов;

Уметь:

— обоснованно выбирать комплект шрифтов для различных типов публикаций;

— грамотно применять шрифт для набора текстов;

— обоснованно выбирать инструментарий и программное обеспечение для решения конкретной творческой задачи;

Владеть:

— навыками работы с цифровыми шрифтами при наборе текстов различной степени сложности;

— навыками работы в различных техниках шрифтовой графики.

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	1	1-2	216/6,00	180	36	-	144	36	-	Экз/За
		1	108/3,00	90	18	-	72	18	-	За
		2	108/3,00	90	18	-	72	18	-	Экз
очно-	1	1-2	216/6,00	72	36	-	36	144	-	Экз/За

заочна я		1	108/ 3,00	36	18	-	18	72	-	За
		2	108/ 3,00	36	18	-	18	72	-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«**Элективные курсы по физической культуре**»

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

1. Цели и задачи дисциплины

Целью дисциплины «Элективные курсы по физической культуре и спорту» студентов является формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры, спорта и туризма для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.

Задачами дисциплины являются: понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности; знание биологических, психолого-педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни; формирование мотивационно-ценностного отношения к физической культуре, установки на здоровый стиль жизни, физическое совершенствование и самовоспитание привычки к регулярным занятиям физическими упражнениями и спортом; овладение системой практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья, психическое благополучие, развитие и совершенствование психофизических способностей, качеств и свойств личности, самоопределение в физической культуре и спорте; приобретение личного опыта повышения двигательных и функциональных возможностей, обеспечение общей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту; создание основы для творческого и методически обоснованного использования физкультурно-спортивной деятельности в целях последующих жизненных и профессиональных достижений.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения ОП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине «Элективные курсы по физической культуре и спорту»:

Знать:

- социально-биологические основы физического воспитания;
- основы здорового образа жизни;
- методические основы организации самостоятельных занятий физическими упражнениями;
- способы оценки и контроля физического развития и физической подготовленности;
- способы организации, оценки и контроля профессионально-прикладной физической подготовки.

Уметь:

- выполнять комплексы оздоровительной и адаптивной физической культуры;
- использовать способы контроля и оценки физического развития и физической подготовленности;
- использовать физические упражнения для профилактики профессиональных заболеваний и воспитания профессионально-прикладных двигательных качеств

Владеть:

- различными формами восстановления работоспособности организма;
- методами самооценки физического развития и физической подготовленности;
- средствами и методами физического воспитания для достижения должного уровня физической подготовленности и обеспечения полноценной профессиональной деятельности

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	1-3	1-6	328/0	328	-	328	-	-	-	Экз/За
	1	1	58/0	58	-	58	-	-	-	За
		2	54/0	54	-	54	-	-	-	За
	2	3	54/0	54	-	54	-	-	-	За
		4	54/0	54	-	54	-	-	-	За
	3	5	54/0	54	-	54	-	-	-	За
6		54/0	54	-	54	-	-	-	За	
Очно-заочная	1-3	1-6	328/0	45	-	45	-	283	-	Экз/За
	1	1	58/0	-	-	-	-	58	-	За
		2	54/0	9	-	9	-	45	-	За
	2	3	54/0	9	-	9	-	45	-	За
		4	54/0	9	-	9	-	45	-	За
	3	5	54/0	9	-	9	-	45	-	За
6		54/0	9	-	9	-	45	-	За	

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

«Проектная деятельность»

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 «Проектная деятельность» является подготовка студентов к профессиональной деятельности и формирование у них умений и навыков для решения нестандартных задач и реализации проектов во взаимодействии с другими обучающимися.

Задачи дисциплины:

- развитие у обучающихся навыков презентации и защиты достигнутых результатов;
- развитие у обучающихся навыков командной работы;
- повышение мотивации к самообразованию;
- формирование навыков проектной работы;
- обеспечение освоения обучающимися основных норм профессиональной деятельности;
- получение обучающимися опыта использования основных профессиональных инструментов при решении нестандартных задач в рамках проектов.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Проектная деятельность» относится к вариативной части (Б.1.2) основной образовательной программы бакалавриата.

Дисциплина «Проектная деятельность» изучается на втором и третьем курсах обучения (семестры 3–6).

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Проектная деятельность» студенты должны:

уметь:

- выстраивать эффективную коммуникацию в процессе реализации проекта

- представить содержание, проблему, цели, задачи и результаты проекта в устной и письменной формах на русском языке
- работать в команде на различных этапах проекта, определять свои профессиональные задачи и сферу ответственности на проекте
- вести деловое общение в команде с обучающимися и другими участниками проекта
- самостоятельно выделять проблему и на основе анализа ситуации разрабатывать проектные решения
- при разработке проекта выявлять потребность в развитии своих профессиональных умений и навыков;
- организовывать свою профессиональную деятельность на различных этапах проекта при выполнении индивидуальных заданий;
- осуществлять поиск, сбор, обобщение и систематизацию исходных данных для проектирования;
- ставить цели и задачи на проекте, а также совместно с другими участниками проекта формировать общие требования к итоговому результату;
- совместно с другими участниками проекта организовывать проектную работу и планировать этапы проекта с учетом его жизненного цикла;
- предлагать конкретные идеи и проектные решения;
- в составе команды решать задачи в рамках проекта по направлению профессиональной деятельности;
- совместно с другими участниками проекта разрабатывать проектную документацию с учетом специфики проекта;
- совместно с другими участниками проекта осуществлять разработку проекта в намеченные сроки и в соответствии с исходными требованиями к итоговому результату проекта;

владеть:

- навыком выстраивания эффективной коммуникации в процессе реализации проекта
- навыком представления содержания, проблем, целей, задач и результатов проекта в устной и письменной формах на русском языке

- навыками работы в команде и организации своей деятельности на различных этапах реализации проекта в составе проектной группы
- навыками делового общения и взаимодействия при командной работе
- навыком анализа нестандартных ситуаций, диагностики проблем и разработки проектного решения;
- навыком самостоятельного развития профессиональных умений и навыков;
- навыком самостоятельной организации профессиональной деятельности на различных этапах проекта при выполнении индивидуальных заданий;
- навыком поиска, сбора, обобщения и систематизации исходных данных для проектирования
- навыком постановки цели и задач на проекте, а также формирования общих требований к итоговому результату проекта
- навыком организации проектной работы и планирования этапов проекта с учетом его жизненного цикла
- навыком формирования конкретных идей и проектных решений, а также их обоснованного выбора, исходя из их корректности, эффективности и соответствия поставленной задаче
- навыком вести разработку и в составе команды решать задачи в рамках профессиональной деятельности
- навыком разрабатывать проектную документацию с учетом специфики проекта
- навыком достигать результата в намеченные сроки и в соответствии с исходными требованиями к итоговому результату проекта.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	2-4	3-7	360/ 10,00	180	-	-	180	180	-	Экз/ За
	2	3	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	За

		4	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	За
	3	5	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	За
		6	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	За
	4	7	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	За
Очно- заочна я	2-4	3-7	360/ 10,00	180	-	-	180	180	-	Экз/ За
	2	3	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	За
		4	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	За
	3	5	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	За
		6	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	За
	4	7	72/ 2,00	36	-	-	36	36	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Управление проектами»

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

1. Цели освоения дисциплины.

Основной целью дисциплины «Управлении проектами» является изучение и освоение студентами теоретических основ и практических навыков в области управления проектами по формированию у студентов представлений о проектной деятельности (от зарождения идеи до реализации проекта) как о целостной системе, все элементы которой взаимосвязаны. Владение теоретическими основами и практическими навыками в области управления проектами необходимы для успешного освоения и внедрения инновационных технологий, определяющих промышленное развитие и управления, создания и реализации инновационных проектов, профессионального личностного роста и саморазвития, креативного решения задач текущего и стратегического управления: начиная с управления персоналом и заканчивая освоением наукоемких технологий.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Управление проектами» следует отнести:

– изучение основных методов и технологий управления проектами: создание концепции проекта, команды проекта, планирование проекта, реализация и т.д.;

- изучение основных технологий проектного управления: характеристики, способы применения, ограничения, достоинства, недостатки, область использования (применения) и т.д..
- формирование и развитие теоретических знаний и практических навыков в области технического и социального проектирования и управления проектами

2. Место дисциплины в структуре ООП бакалавриата.

Дисциплина «Управление проектами» относится к числу профессиональных учебных дисциплин вариативной части базового цикла (Б1) основной образовательной программы бакалавриата.

Дисциплина «Проектная деятельность» изучается на втором курсе обучения.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Управление проектами» студенты должны:

Знать:

- способы руководства коллективом, нормативно-правовые акты и принципы принятия на их основы управленческих решений, средства регуляции профессиональной деятельности в решении творческих задач.

Уметь:

- руководить коллективом или группой специалистов в сфере своей профессиональной деятельности и принимать управленческие решения на основе нормативно-правовых актов.

Владеть:

- способностью руководить коллективом или группой специалистов в сфере своей профессиональной деятельности и навыками принятия управленческих решений на основе нормативно-правовых актов, методами организации самостоятельной профессиональной деятельности.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

		Трудоемкость дисциплины в часах		
--	--	--	--	--

Форма обучения	курс	семестр	Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	Формат итогового контроля
Очная	1	2	72/2,00	-	-	-	-	72	-	За
Очно-заочная	1	2	72/2,00	-	-	-	-	72	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы технологического предпринимательства»

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

1. Цель освоения дисциплины

Формирование у студентов комплекса теоретических знаний и практических навыков в сфере экономики, технологического предпринимательства и управления инновационными проектами.

Задачи дисциплины — достижение следующих результатов образования.

Знания: основные теории функционирования инновационной экономики и технологического предпринимательства, принципы организации, управления и оценки инновационно-предпринимательской деятельности; меры государственной поддержки инновационной деятельности и развития инновационной экосистемы; основы коммерциализации инноваций и развития высокотехнологического бизнеса.

Умения: планирование и проектирование коммерциализации результатов интеллектуальной деятельности в форме стартапа, коммерческого контракта, лицензионного договора; формирование проектных команд; выбор бизнес-модели и разработка бизнес-плана; анализ рынка и прогнозирование продаж, анализ потребительского поведения, проведение оценки эффективности инновационной деятельности, анализ рисков развития компании.

Владение: приемы работы на рынке коммерциализации высоких технологий с использованием моделей Product development и Customer development; использование технологий бережливого стартапа (lean) и гибкого подхода к управлению (agile), технологии разработки финансовой модели проекта; проведение переговоров с инвесторами и публичных презентаций проектов (питчей).

2. Место дисциплины в структуре ООП бакалавриата

Дисциплина «Основы технологического предпринимательства» относится к блоку «Вариативные дисциплины» и входит в образовательную программу подготовки бакалавра по направлению подготовки код ОП Направление подготовки, очной формы обучения.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Основы технологического предпринимательства» студенты должны:

Знать:

- основы экономических знаний;
- специфику и возможности использования экономических знаний в различных сферах деятельности;
- способы использования экономических знаний в различных сферах деятельности.

Уметь:

- определять специфику экономических знаний в различных сферах деятельности;

- определять возможности использования экономических знаний в различных сферах деятельности;
- использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности.

Владеть:

- навыками определять специфику экономических знаний в различных сферах деятельности;
- навыками определять возможности использования экономических знаний в различных сферах деятельности;
- навыками использования экономических знаний в различных сферах деятельности

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	2	4	72/2,00	-	-	-	-	72	-	За
Очно-заочная	2	4	72/2,00	-	-	-	-	72	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Декоративно-прикладное искусство и принципы стилеобразования»
основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2020 год набора)

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Декоративно-прикладное искусство и принципы стилеобразования» являются знакомство студентов с этапами развития архитектуры и изобразительного искусства в контексте западноевропейской истории и культуры, с историей направлений и региональными особенностями эволюции декоративно-прикладного искусства, с творчеством выдающихся мастеров, стилистической характеристикой и иконографическими особенностями их произведений. Формирование необходимого уровня профессиональной рефлексии на опыт изучения истории западноевропейского декоративно-прикладного искусства.

Основная задача -

– Дать представление о декоративно-прикладном искусстве, как самостоятельном виде художественной деятельности в системе пространственно-пластических искусств;

- Дать представление об основных этапах развития декоративно-прикладного искусства, выявить особенности их исторического развития;
- Познакомить с лучшими произведениями декоративно-прикладного искусства, предложив варианты их углубленного профессионального анализа;
- Дать представление о процессе исторического развития, согласно классификации по функциям и материалам, а также в контексте формирования и эволюции жилой пространственной среды;
- Раскрыть связь между формально-образной структурой произведения и приоритетными ценностными ориентирами создавшей его эпохи/культуры;
- Дать понимание основ стилевой эволюции;
- Изучить труды крупных историков искусства, а также ознакомиться с теоретическими основами в сфере декоративно-прикладного искусства.

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата

Настоящая дисциплина относится к числу дисциплин по выбору студента Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Декоративно-прикладное искусство и принципы стилеобразования» студент должен:

Знать:

Основные этапы развития, важнейшие направления и местные традиции декоративно-прикладного искусства, понимать основные движущие силы и закономерности историко-культурного процесса производства декоративно-прикладного искусства, их стилистические характеристики и особенности, символический смысл, материалы и техники;
 Специфику содержания, символики и формальных выразительных средств декоративно-прикладного искусства в контексте мирового художественного процесса;

Уметь:

анализировать и объяснять историко-культурные, историко-художественные, социокультурные, формально-образные и формально-стилистические факторы развития в декоративно-прикладном искусстве грамотно и квалифицированно, устно и письменно излагать на русском языке свои знания о декоративно-прикладном искусстве

Владеть:

Методологией и терминологией научных исследований в области декоративно-прикладного искусства

Основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, относящейся к декоративно-прикладному искусству

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	2	3	144/ 4,00	54	36	18	-	90	-	За
Очно-заочная	3	5	144/ 4,00	36	18	18	-	108	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Предметная среда и принципы формообразования»

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 «Предметная среда и принципы формообразования»: бакалавров по профилю «Графический дизайн мультимедиа», обладающего знаниями о художественных особенностях различных стилевых течений в материальной культуре.

Основная задача - формирование у обучающихся знаний, необходимых в профессиональной деятельности дизайнеров в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу дисциплин по выбору студента Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся должны быть достигнуты следующие результаты обучения

Знать:

- историю материальной культуры, процессов формирования и развития основных течений и стилей культуры

Уметь:

– определять принадлежность артобъекта тому или иному стилю, эпохе.

Владеть:

– набором стилеобразующих форм для использования в профессиональной деятельности.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семес тр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контр оль (проме жуточ ная аттест ация)	Форм а итого вого контр оля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторн ых часов (контакт ная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	2	3	144/ 4,00	54	36	18	-	90	-	За
Очно-заочная	3	5	144/ 4,00	36	18	18	-	108	-	За

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

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 «Иллюстрация»:

создание представления об иллюстрации как о виде графического искусства, имеющего собственный выразительный язык, крайне разнообразные выразительные средства, и самым плотным образом интегрированного с содержательной, композиционной и пластической стороны в контекст объекта графического дизайна; получение навыков построения концепции иллюстрирования в соответствии с особенностями иллюстрируемого материала и функционально-эстетическими требованиями к конечному объекту графического дизайна и/или мультимедиа.

Основная задача освоения дисциплины «Иллюстрация»: формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности графического дизайнера мультимедиа в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Изучение дисциплины «Иллюстрация» базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

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

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Иллюстрация» студенты должны:

Знать: теорию зрительного восприятия изобразительной поверхности; основы психологии художественного творчества

Уметь: изобразительными средствами представить эскиз и объяснить процесс создания произведения; собрать фактический материал и сформулировать выводы; дать профессиональную консультацию, провести анализ художественного явления или отдельного произведения в области изобразительного искусства, книгоиздания, полиграфии и мультимедиа

Владеть: технологическими процессами и приемами при создании графического произведения в печатных техниках и мультимедиа; методиками работы с изобразительным и текстовым материалом при создании произведения печатной продукции, иллюстрировании печатного издания, а также в научно-исследовательской работе

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

		Трудоемкость дисциплины в часах		
--	--	---------------------------------	--	--

Форма обучения	курс	семестр	Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	Формы итогового контроля
Очная	3	5-6	324/ 9,00	144	-	-	144	180	-	Экз/ За
		5	144/ 4,00	72	-	-	72	72	-	Экз
		6	180/ 5,00	72	-	-	72	108	-	Экз
Очно-заочная	3	5-6	324/ 9,00	72	-	-	72	252	-	Экз/ За
		5	144/ 4,00	36	-	-	36	108	-	Экз
		6	180/ 5,00	36	-	-	36	144	-	Экз

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

«Иллюстрирование печатных и электронных изданий»

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 «Иллюстрирование печатных и электронных изданий»:

создание представления об иллюстрации как о виде графического искусства, имеющего собственный выразительный язык, крайне разнообразные выразительные средства, и самым плотным образом интегрированного с содержательной, композиционной и пластической стороны в контекст объекта графического дизайна; получение навыков построения концепции иллюстрирования в соответствии с особенностями иллюстрируемого материала и функционально-эстетическими требованиями к конечному объекту графического дизайна и/или мультимедиа.

Основная задача освоения дисциплины «Иллюстрирование печатных и электронных изданий»: формирование у студентов знаний и практических

навыков, необходимых в профессиональной деятельности графического дизайнера мультимедиа в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Изучение дисциплины «Иллюстрирование печатных и электронных изданий» базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

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

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Иллюстрирование печатных и электронных изданий» студенты должны:

Знать: теорию зрительного восприятия изобразительной поверхности; основы психологии художественного творчества

Уметь: изобразительными средствами представить эскиз и объяснить процесс создания произведения; собрать фактический материал и сформулировать выводы; дать профессиональную консультацию, провести анализ художественного явления или отдельного произведения в области изобразительного искусства, книгоиздания, полиграфии и мультимедиа

Владеть: технологическими процессами и приемами при создании графического произведения в печатных техниках и мультимедиа; методиками работы с изобразительным и текстовым материалом при создании произведения печатной продукции, иллюстрировании печатного издания, а также в научно-исследовательской работе

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Формы итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	3	5-6	324/9,00	144	-	-	144	180	-	Экз/За
		5	144/4,00	72	-	-	72	72	-	Экз
		6	180/5,00	72	-	-	72	108	-	Экз
Очно-заочная	3	5-6	324/9,00	72	-	-	72	252	-	Экз/За
		5	144/4,00	36	-	-	36	108	-	Экз
		6	180/5,00	36	-	-	36	144	-	Экз

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

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

1. Цели и задачи дисциплины

Основные цели: Основная цель дисциплины «Искусство фотографии» является комплексное формирование практических и теоретических знаний и навыков в области использования фотографии в пространстве современной визуальной коммуникации.

Основная задача освоения дисциплины «Искусство фотографии»: формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Искусство фотографии» студенты должны:

знать:

- исторически сложившиеся наиболее распространенные формы создания фотографического изображения предметно-пространственной среды: аналоговую фотографию, фотограмму, цифровую фотографию, фотоколлаж.
- основы монтажного мышления, и его воплощения как аналоговыми, так и цифровыми средствами.
- основы работы с фото- и светоборудованием, основные световые схемы и стили съемки.
- области применения современной фотографии и формы ее бытования в различных медиа.

уметь:

создать фотографическое изображение в рамках сформулированной творческой концепции и методики.

- создать фотографическое изображение в разных жанрах;
- обработать фотографическое изображение для использования в печатном издании и веб.
- выстроить пластический и концептуальный фотографические ряды (последовательности).
- оформить и репрезентовать фотографическое произведение в физическом пространстве.

владеть:

- навыками работы с визуальной информацией;
- обладать визуальным систематическим мышлением.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	3	5-6	216/ 6,00	144	-	-	144	72	-	Экз/ За
		5	108/ 3,00	72	-	-	72	36	-	За
		6	108/ 3,00	72	-	-	72	36	-	За
Очно-заочная	3-4	6-7	216/ 6,00	36	-	-	36	180	-	Экз/ За
		3	108/ 3,00	18	-	-	18	90	-	За
		4	108/ 3,00	18	-	-	18	90	-	За

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

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

1. Цели и задачи дисциплины

Основные цели: Основная цель дисциплины «Фотография» является комплексное формирование практических и теоретических знаний и навыков в области использования фотографии в пространстве современной визуальной коммуникации.

Основная задача освоения дисциплины «Фотография»: формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Фотографика» студенты должны:

знать:

- исторически сложившиеся наиболее распространенные формы создания фотографического изображения предметно-пространственной среды: аналоговую фотографию, фотограмму, цифровую фотографию, фотоколлаж.
- основы монтажного мышления, и его воплощения как аналоговыми, так и цифровыми средствами.
- основы работы с фото- и светооборудованием, основные световые схемы и стили съемки.
- области применения современной фотографии и формы ее бытования в различных медиа.

уметь:

создать фотографическое изображение в рамках сформулированной творческой концепции и методики.

- создать фотографическое изображение в разных жанрах;
- обработать фотографическое изображение для использования в печатном издании и веб.
- выстроить пластический и концептуальный фотографические ряды (последовательности).
- оформить и репрезентовать фотографическое произведение в физическом пространстве.

владеть:

- навыками работы с визуальной информацией;
- обладать визуальным систематическим мышлением.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Формы итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	3	5-6	216/ 6,00	144	-	-	144	72	-	Экз/ За
		5	108/ 3,00	72	-	-	72	36	-	За
		6	108/ 3,00	72	-	-	72	36	-	За
Очно-заочная	3-4	6-7	216/ 6,00	36	-	-	36	180	-	Экз/ За
		3	108/ 3,00	18	-	-	18	90	-	За
		4	108/ 3,00	18	-	-	18	90	-	За

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

«История фотографии»

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 «История фотографии»:

формирование у студентов художественно-эстетических взглядов на фотографию как на современный вид технологического визуального искусства и индивидуального творчества. Важным является акцентирование фотографии не как технического процесса фиксации происходящего, но как процесса визуального познания, единовременного с актом репрезентации аудитории запечатленного фотографией реального пространства и времени; развитие у студентов визуального мышления и использования фотографии как современного визуального языка коммуникации путем анализа мирового и отечественного фотографического наследия.

Основная задача освоения дисциплины «История фотографии»:

формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера мультимедиа в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- История искусств
- Печатная графика
- Теория композиции

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин:

- Фотография
- Проектирование
- Учебная художественно-технологическая практика
- Преддипломная практика

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «История фотографии» студенты должны:

знать:

- исторически сложившиеся наиболее распространенные способы создания фотографического изображения и их развитие
- способы иерархической выразительности методами фотографии;
- общие композиционные принципы фотографического изображения
- области применения фотографии и формы ее функционирования в обществе и масс-медиа

уметь:

– использовать пластические свойства фотографии для создания образной фотографической композиции

владеть:

– навыками работы с визуальной информацией и пластическими методами построения композиции

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Формы итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	3	5	72/2,00	54	36	18	-	18	-	За
Очно-заочная	3	5	72/2,00	36	18	18	-	36	-	За

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

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 «Теория фотографии»:

формирование у студентов художественно-эстетических взглядов на фотографию как на современный вид технологического визуального искусства и индивидуального творчества. Важным является акцентирование фотографии не как технического процесса фиксации происходящего, но как процесса визуального познания, единовременного с актом репрезентации аудитории запечатленного фотографией реального пространства и времени; развитие у студентов визуального мышления и использования фотографии как современного визуального языка коммуникации путем анализа мирового и отечественного фотографического наследия.

Основная задача освоения дисциплины «Теория фотографии»:

формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера мультимедиа в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- История искусств
- Печатная графика
- Теория композиции

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин:

- Фотография
- Проектирование
- Учебная художественно-технологическая практика
- Преддипломная практика

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Теория фотографии» студенты должны:

знать:

- исторически сложившиеся наиболее распространенные способы создания фотографического изображения и их развитие
- способы иерархической выразительности методами фотографии;
- общие композиционные принципы фотографического изображения
- области применения фотографии и формы ее функционирования в обществе и масс-медиа

уметь:

– использовать пластические свойства фотографии для создания образной фотографической композиции

владеть:

– навыками работы с визуальной информацией и пластическими методами построения композиции

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	3	5	72/ 2,00	54	36	18	-	18	-	За
Очно-заочная	3	5	72/ 2,00	36	18	18	-	36	-	За

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

«Менеджмент в мультимедиа»

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

1. Цели и задачи дисциплины

Цель дисциплины «Менеджмент в мультимедиа» - формирование у студентов представлений о структуре рекламных коммуникаций, выработка навыков и умений, необходимых для эффективной творческой деятельности в условиях рекламного менеджмента.

Задачи дисциплины «Менеджмент в мультимедиа»: представить систематизированным образом процесс становления и структуру рекламной деятельности, ее творческие компоненты, социально - психологические и экономические условия эффективных коммуникаций; определить роль рекламной деятельности в системе маркетинговых коммуникации; сформировать навыки качественного анализа менеджмента рекламы; представить суть и смысл рекламного сообщения, его композиции, а также основных методов воздействия в рекламе; освоить творческие концепции

создания рекламных продуктов; научить основным методам оценки эффективности рекламного сообщения, показать роль и значение творчества при разработке рекламного текста и рекламного проектирования в целом.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу дисциплин по выбору студента Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

2. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Менеджмент в мультимедиа» студенты должны:

Знать:

- как работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия
- принципиальные особенности руководства проектной и бизнес-деятельностью в сфере мультимедиа

Уметь:

- работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия
- организовывать и осуществлять руководство проектной и бизнес-деятельностью в сфере мультимедиа.

Владеть:

- навыками и способностью работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия
- способностью эффективно организовывать и осуществлять руководство проектной и бизнес-деятельностью в сфере мультимедиа

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	4	8	108/3,00	36	18	18	-	72	-	За
Очно-	4	8	108/	36	18	18	-	72	-	За

заочна я			3,00							
-------------	--	--	------	--	--	--	--	--	--	--

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы предпринимательской деятельности в сфере малого бизнеса»

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

1. Цели и задачи дисциплины

Целями дисциплины «Основы предпринимательской деятельности в сфере малого бизнеса» является формирование теоретических и методических знаний в области анализа, оценки, обоснования возможных путей и способов организации малого бизнеса в условиях конкурентного рынка; ознакомление с этапами организации малого бизнеса, проблемами современного малого предпринимательства; особенностями его конкурентной, экономико-правовой, финансовой и социально-культурной среды; с моделями и способами ведения бизнеса.

Основной задачей изучения дисциплины является овладение методами : оценки внешней среды; оценки собственных возможностей и способностей ведения предпринимательской деятельности.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу дисциплин по выбору студента Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах

- Экономика
- Авторское право

Для освоения учебной дисциплины, студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

- ОК-3 способностью использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности;
- ОК-4 способностью использовать основы правовых знаний в различных сферах деятельности.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Основы предпринимательской деятельности в сфере малого бизнеса» студенты должны:

Знать:

- экономические основы функционирования малого бизнеса
- методы командной работы: мозговой штурм, ведение дискуссии;
- Правовые и нормативные акты в сфере малого бизнеса;

Уметь:

- обоснованно выбирать форму осуществления предпринимательской деятельности;
- Составлять договора;

Владеть:

- навыками поиска нормативных документов, отвечающих конкретному случаю;
- навыками оценки социальных и правовых условий осуществления предпринимательской деятельности.
- навыками работы в команде;

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семес-тр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контр-оль (проме-жуточ-ная аттест-ация)	Форм-а итого-вого контр-оля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторн-ых часов (конт-акт-ная работа)	Лекции	Семи-нарские (практ-ическ-ие) заняти-я	Лаб-оратор-ные работ-ы	Самос-тоятел-ьная работа		
Очная	4	8	108/ 3,00	36	18	18	-	72	-	За
Очно-заочна-я	4	8	108/ 3,00	36	18	18	-	72	-	За

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

«Основы операторского мастерства»

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

1. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения бакалаврами дисциплины Основы операторского мастерства являются освоение искусства видеосъемки, построения кадра, сцены, освещения, внутрикадрового ритма средствами видеосъемки. Ключевой целью дисциплины является получение навыков работы с динамически изменяющимся темпоральным пространством кадра. Задачи освоения дисциплины: Создание графического сценария; формирование характера и материально-технического оснащения съемочной площадки; получение навыков работы со съемочной аппаратурой, съемка на местности, работа с внутрикадровым монтажом, лайфами, шумами, внутрикадровыми и закадровыми звуками, формирующими сцену; создание линейного монтажа непосредственно на съемочной аппаратуре; определение, выделение и работа с ритмообразующими внутрикадровыми элементами с

целью придания или подчеркивания в кадре художественного-образной выразительности, разработки собственного проекта.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу дисциплин по выбору студента Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Ее изучение базируется на следующих дисциплинах:

- Компьютерные технологии в дизайне
- Проектирование
- Основы производственного мастерства
- Фотография
- Искусство и визуальное восприятие

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Основы операторского мастерства» студенты должны:

Знать:

основы производственного процесса с видеопроектами, основы монтажа и видеосъемки.

принципы монтажных сочетаний, организации видеоряда и нахождения черт сочетаемости смежных кадров

Уметь:

обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе

производить монтаж видео опираясь на различные методики

Владеть:

инструментами планирования, навыками проектной работы, основами работы с видео, инструментами монтажа и видеосъемки

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	3-4	6-7	216/6,00	108	-	-	108	108	-	Экз/За
	3	6	108/3,00	36	-	-	36	72	-	За
	4	7	108/3,00	72	-	-	72	36	-	Экз
Очно-заочная	3-4	6-7	216/6,00	72	-	-	72	144	-	Экз/За
	3	6	108/3,00	36	-	-	36	72	-	За
	4	7	108/3,00	36	-	-	36	72	-	Экз

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

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

1. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения бакалаврами дисциплины Основы режиссуры являются освоение искусства видеомонтажа, построения кадра, сцены, освещения, внутрикадрового ритма средствами компьютерной графики. Ключевой целью дисциплины является получение навыков работы с динамически изменяющимся темпоральным пространством сцены.

Основными задачами изучения дисциплины являются: создание графического сценария; формирование характера и материально-технического оснащения монтажной площадки; получение навыков работы с монтажной аппаратурой, работа со сценическим монтажом, внутрикадровыми и закадровыми звуками, формирующими видеоряд; создание нелинейного монтажа на монтажной аппаратуре или средствами

программного обеспечения; определение, выделение и работа с ритмообразующими сценическими элементами

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу дисциплин по выбору студента Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Ее изучение базируется на следующих дисциплинах:

- Компьютерные технологии в дизайне
- Проектирование
- Основы производственного мастерства
- Фотография
- Искусство и визуальное восприятие

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Основы режиссуры» студенты должны:

знать:

– основы производственного процесса с видеопроектами, основы монтажа и видеосъемки.

– принципы монтажных сочетаний, организации видеоряда и нахождения черт сочетаемости смежных кадров

уметь:

– обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе

– производить монтаж видео опираясь на различные методики.

владеть:

– инструментами планирования, навыками проектной работы, основами работы с видео

– инструментами монтажа и видеосъемки.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

			Трудоемкость дисциплины в часах		
--	--	--	--	--	--

Форма обучения	курс	семестр	Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	Формы итогового контроля
Очная	3-4	6-7	216/6,00	108	-	-	108	108	-	Экз/За
	3	6	108/3,00	36	-	-	36	72	-	За
	4	7	108/3,00	72	-	-	72	36	-	Экз
Очно-заочная	3-4	6-7	216/6,00	72	-	-	72	144	-	Экз/За
	3	6	108/3,00	36	-	-	36	72	-	За
	4	7	108/3,00	36	-	-	36	72	-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы психологии творческого процесса»

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

1. Целями освоения дисциплины «Основы психологии творческого процесса» являются:

- формирование и развитие компетенций обучающихся в области развития творческих способностей с учетом их индивидуальных особенностей;
- ориентация обучающихся на творческий подход к выполнению задач стоящих в будущей профессиональной деятельности.

Задачи освоения дисциплины «Основы психологии творческого процесса»:

- ознакомление обучающихся с понятийным аппаратом психологии творческого процесса как науки, раскрывающим базовые категории - цели, содержание, принципы, методы, средства, организационные формы работы в

свете системно-структурного, межкультурного и личностно-деятельностного подходов;

- ознакомление обучающихся с историей и основными направлениями развития психологии творческого процесса как науки;

- развитие творческого мышления и методической рефлексии путем экстраполяции теоретических знаний на воображаемые и реальные педагогические ситуации в процессе формирования аналитических навыков и развития коммуникативных умений обучающихся с учетом факторов конкретной ситуации обучения.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу дисциплин по выбору студента Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения ОП обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения

Знать:

- основные традиционные и инновационные методологии в области психологии творческого процесса и возможности их применения в профессиональной деятельности, в том числе в условиях командной работы;
- основные методы и способы сбора, синтеза, анализа и интерпретации явлений и образов окружающей действительности в целях решения возникающих в том числе профессиональных задач;
- основы творческих операций с точки зрения психологии творческого процесса, понимать главную идею, смысл своего творчества в искусстве.

Уметь:

- применять традиционные и инновационные научно-мотивированные методы и подходы, существующие в психологии творческого процесса и психологии в целом при решении конкретных профессиональных задач в том числе в условиях работы в коллективах.
- выбирать на основе усвоенных знаний оптимальные методы действий в нестандартных ситуациях, в решения нестандартных задач, в том числе творческих.
- применять свои знания в профессиональной деятельности.

Владеть:

— навыками применения основных традиционных и инновационных методов и средств познания и обучения как в профессиональной, так и непосредственно не связанных с ней сферах деятельности.

— навыками оценки, систематизации и обобщения результатов своей профессиональной деятельности;

— навыками анализа и систематизации знаний о закономерностях художественного процесса.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Формы итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	4	8	72/ 2,00	36	18	18	-	36	-	За
Очно-заочная	5	9	72/ 2,00	36	18	18	-	36	-	За

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

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

1. Цели освоения дисциплины

К **основным целям** освоения дисциплины «Эстетика» следует отнести:

- формирование теоретической базы обучающихся, а именно, знаний о структуре эстетического в природе, человеке и обществе, продуктах человеческого труда (прежде всего в сфере искусства), развитие их эстетической культуры; представлений об этике как философской науке, объектом изучения которой являются мораль (нравственность) как специфический регулятор человеческого поведения и общественных отношений;

- развитие компетенций обучающихся на основе знаний из области эстетики
- ориентация обучающихся на творческий подход к выполнению установленных образовательной программой видов профессиональной деятельности.

К основным задачам освоения дисциплины «Эстетика» следует отнести:

- ознакомление обучающихся с понятийным аппаратом эстетики как науки, раскрывающей базовые категории - цели, содержание, принципы, методы, средства в свете межкультурного и личностно-деятельностного подходов;
- ознакомление обучающихся с историей и основными направлениями развития эстетики;
- формирование художественно-эстетических взглядов и навыков нравственного анализа жизненных и мировоззренческих проблем у обучающихся на основе изучения исторических аспектов развития мировой культуры, эстетики и философской мысли;
- развитие познавательной потребности, мотивов учебной деятельности, в том числе профессионально-педагогической деятельности..

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу дисциплин по выбору студента Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Для освоения учебной дисциплины, студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям студента не предусматриваются.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате дисциплины "Эстетика" обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения:

знать: исторические и современные основы эстетических принципов и особенности их проявлений в различных социальных и культурных системах, основной понятийный аппарат эстетики; уметь: ставить общие цели и выбирать пути их достижения с учетом этнических и конфессиональных различий, оценивать ситуацию, применять этическую и эстетическую аргументацию в принятии решений;

владеть; навыками использования эстетических понятий и их этнических и культурных форм в своей работе.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Формы итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	4	8	72/2,00	36	18	18	-	36	-	За
Очно-заочная	5	9	72/2,00	36	18	18	-	36	-	За

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

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 «Технический рисунок»: подготовка квалифицированного специалиста дизайнера по профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа», способного к работе над техническим рисунком как полноценной частью графического дизайна, ориентированной на максимально наглядное и функциональное изображение объектов материального мира.

Основная задача освоения дисциплины «Технический рисунок»: формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Технический рисунок» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Рисунок,
- Шрифт
- Типографика
- Проектирование,
- Фотография

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Технический рисунок» студенты должны:

Знать:

- комплекс теоретических и практических дисциплин, необходимых для создания авторского произведения в области графического дизайна мультимедиа на высоком художественном уровне.
- основные принципы и графические приемы создания технического и познавательного изображения

Уметь:

- создать оригинальное графическое и композиционное решение проекта в области графического дизайна мультимедиа.
- обосновывать художественный замысел создаваемого проекта в области графического дизайна мультимедиа

Владеть:

- графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе, пластическими и композиционными приемами при создании графического произведения.

– навыками создания технического и познавательного изображений.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семес-тр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контр-оль (проме-жуточ-ная аттест-ация)	Форм-а итого-вого контр-оля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторн-ых часов (конт-акт-ная работа)	Лекции	Семи-нарские (практ-ическ-ие) заняти-я	Лаб-оратор-ные работ-ы	Самос-тоятел-ьная работа		
Очная	3	5	144/ 4,00	36	-	-	36	108	-	За
Очно-заочна-я	3	5	144/ 4,00	36	-	-	36	108	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Создание познавательного изображения»

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 «Технический рисунок»: подготовка квалифицированного специалиста дизайнера по профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа», способного к работе над техническим рисунком как полноценной частью графического дизайна, ориентированной на максимально наглядное и функциональное изображение объектов материального мира.

Основная задача освоения дисциплины «Создание познавательного изображения»: формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Создание познавательного изображения» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Рисунок,
- Шрифт
- Типографика
- Проектирование,
- Фотография

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Создание познавательного изображения» студенты должны:

Знать:

- комплекс теоретических и практических дисциплин, необходимых для создания авторского произведения в области графического дизайна мультимедиа на высоком художественном уровне.
- основные принципы и графические приемы создания технического и познавательного изображения

Уметь:

- создать оригинальное графическое и композиционное решение проекта в области графического дизайна мультимедиа.
- обосновывать художественный замысел создаваемого проекта в области графического дизайна мультимедиа

Владеть:

- графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе, пластическими и композиционными приемами при создании графического произведения.
- навыками создания технического и познавательного изображений.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семес-тр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контр-оль (проме-жуточ-ная аттест-ация)	Форм-а итого-вого контр-оля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторн-ых часов (контакт-ная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	3	5	144/ 4,00	36	-	-	36	108	-	За
Очно-заочная	3	5	144/ 4,00	36	-	-	36	108	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Государственные программы и проекты»

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

1. Цели освоения дисциплины.

Основной целью дисциплины «Государственные программы и проекты» является изучение и освоение студентами теоретических основ и практических навыков в области управления государственными программами и проектами. Владение теоретическими основами и практическими навыками в области управления проектами необходимы для успешного освоения и внедрения инновационных технологий, определяющих промышленное развитие и управления, создания и реализации инновационных проектов, профессионального личностного роста и саморазвития, креативного решения задач текущего и стратегического управления: начиная с управления персоналом и заканчивая освоением наукоемких технологий.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Государственные программы и проекты» следует отнести:

- изучение основных методов и технологий управления проектами: создание концепции проекта, команды проекта, планирование проекта, реализация и т.д.;

- изучение основных технологий проектного управления: характеристики, способы применения, ограничения, достоинства, недостатки, область использования (применения) и т.д..

- формирование и развитие теоретических знаний и практических навыков в области технического и социального проектирования и управления проектами

2. Место дисциплины в структуре ООП бакалавриата.

Дисциплина «Государственные программы и проекты» относится к числу факультативных основной образовательной программы бакалавриата. Дисциплина «Государственные программы и проекты» изучается на шестом семестре.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате дисциплины "Государственные программы и проекты" обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения:

Знать:

- права, свободы и обязанности человека и гражданина, организацию судебных, правоприменительных и правоохранительных органов,
- правовые нормы действующего законодательства, регулирующие отношения в различных сферах жизнедеятельности,
- основные положения и н

Уметь:

- защищать гражданские права,
- использовать нормативно-правовые знания в различных сферах жизнедеятельности.

Владеть:

- навыками анализа нормативных актов, регулирующих отношения в различных сферах жизнедеятельности, навыками реализации и защиты своих прав

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Формы итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	3	6	72/2,00	-	-	-	-	72	-	За
Очно-заочная	3	6	72/2,00	-	-	-	-	72	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
 ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Проектирование шрифта»

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

1. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения дисциплины является приобретение студентами теоретических знаний в области истории, морфологии и эстетики шрифта, а также художественно-технических навыков практической работы со шрифтами, умения работать в различных видах шрифтовой графики: каллиграфии, наборном и рисованном шрифте.

Задачи дисциплины:

- дать системное представление об истории развития шрифтовых форм и навыки их классификации;
- развить навыки практической работы со шрифтом, как с инструментом;
- научить обоснованно выбирать комплекты шрифтов для различных видов публикаций;
- обучить основным приемам проектирования цифровых шрифтов.

2. Место дисциплины в структуре ООП

Изучение дисциплины базируется на дисциплинах: «Компьютерные технологии в дизайне», «История и методология дизайн-проектирования». Знания и практические навыки, полученные из курса «Проектирование шрифта», используются при прохождении научно-исследовательской и производственной практики.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

знать:

- историю развития шрифтовой формы;
- историко-морфологическую классификацию шрифтовых форм;
- особенности шрифтов, созданных для различных видов изданий и технологий воспроизведения текста;
- специфику применения различных видов шрифтов.

уметь:

- обоснованно выбирать комплект шрифтов для различных типов публикаций;

- грамотно применять шрифт для набора текстов;
- работать в различных видах шрифтовой графики: каллиграфии, наборном и рисованном шрифте.

владеть:

- основными историческими почерками;
- основными приемами проектирования надписей, шрифтовых знаков, логотипов;
- основными приемами проектирования цифровых шрифтов.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семес-тр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контр-оль (промежуточная аттестация)	Форм-а итого-вого контр-оля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторн-ых часов (контакт-ная работа)	Лекции	Семин-арские (практ-ические) заняти-я	Лабора-торн-ые работ-ы	Самос-тоятел-ьная работа		
Очная	4	7	72/ 2,00	36	-	36	-	36	-	Экз
Очно-заочна-я	4	7	72/ 2,00	18	-	18	-	54	-	Экз

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

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

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения магистрантами дисциплины ФТД.1 Дополненная реальность являются освоение и практическое применение технологии дополненной реальности. Опробация нового способа взаимодействия пользователя с реальными объектами посредством электронных устройств. Выявление количества и качества электронного насыщения для наиболее полного и качественного освоения пользователем информации от реального объекта.

Основными **задачами** изучения дисциплины являются:

- Выявление опыта взаимодействия дополненной реальности и объектов наложения
- Разработка технического задания дополненной реальности;
- Выявление стилистических особенностей проекта, соотнесенных с характером аудитории и отображаемым материалом;
- Формирование концепции его оформления и структуры материала;
- Разработка графического облика под различные устройства воспроизведения;
- Освоение программно-технической базы с целью грамотного тестирования работы программистов, и ведения списка ошибок и комментариев.

2. Место дисциплины в структуре ООП

Дисциплина относится к факультативной части .

Ее изучение базируется на следующих дисциплинах:

- Б1.Б.2 История и методология дизайн-проектирования
- Б1.Б.3 Современные проблемы дизайна
- Б1.Б.5 Информационные технологии
- Б1.В.ОД.5 Компьютерные технологии в дизайне
- Б1.В.ОД.6 Дизайн-проектирование
- Б1.В.ОД.7 Академическая живопись
- Б1.В.ОД.8 Академический рисунок
- Б1.В.ДВ.8.2 Шрифт и визуальные коммуникации

Для освоения учебной дисциплины, обучающиеся должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

- ОК-1, ОК-2, ОК-3, ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-5, ОПК-6, ОПК-7, ОПК-8, ОПК-9, ОПК-10, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин:

Научно-исследовательская и производственная практика

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате дисциплины "Дополненная реальность" обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения:

Знать:

- основные методы работы и создания мультимедийных проектов
- методологию дизайн-мышления, этапы и алгоритмы генерации творческих идей.

Уметь:

- ориентироваться в технологиях и спецификациях, а также в стилистических направлениях современного мультимедийного дизайна
- анализировать и оценивать идеи и концепции, уметь применять алгоритмы к работе над творческим проектом

Владеть:

- программно-техническими навыками для решения задач
- инструментами аналитики, дизайн-мышления, разработки и управления концепций.

4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	4	7	72/2,00	36	-	36	-	36	-	Экз
Очно-заочная	4	7	72/2,00	18	-	18	-	54	-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Государственная итоговая аттестация»

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

1. Цель и задачи государственной итоговой аттестации

Целью государственной итоговой аттестации обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» и профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа» является проверка качества освоения выпускниками образовательной программы в соответствии требованиям ФГОС ВО, а также подтверждение освоения компетенций и способности к выполнению всего круга профессиональных задач.

Задачи государственной итоговой аттестации заключаются в оценке готовности обучающихся к профессиональной деятельности графического дизайнера мультимедиа.

2. Место государственной итоговой аттестации в структуре ОП

ГИА состоит из двух частей:

Государственный экзамен

Защита ВКР

3. Требования к результатам прохождения государственной итоговой аттестации

В результате прохождения государственной итоговой аттестации студенты должны:

Знать:

- комплекс теоретических и практических дисциплин, необходимых для создания авторского произведения на высоком художественном уровне;
- основы экономики и технологии воплощения проекта по теме ВКР.
- комплекс теоретических и практических дисциплин, направленных на освоение основных принципов художественного формообразования.
- комплекс теоретических и практических дисциплин, позволяющих

провести художественно-эстетический анализ и оценку отдельных произведений и явлений графического изобразительного искусства, книгоиздания и полиграфии, художественного творчества в этих областях.

Уметь:

- образно мыслить;
- создать оригинальное композиционное решение проекта;
- воплотить художественный образ и композиционный замысел в законченное произведение;
- использовать знания основных принципов типографики в практической работе.
- аргументировано дать оценку отдельных произведений и явлений графического изобразительного искусства, книгоиздания и полиграфии;
- анализировать особенности художественного творчества в этих областях.

Владеть:

- изобразительными материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе.
- приемами типографики, изобразительными материалами, техниками и технологиями, применяемыми в искусстве печатной графики и визуальных коммуникаций.
- способами анализа и аргументации.