

Уровень высшего образования: магистратура

Направление подготовки:

54.04.01 Дизайн

Программа подготовки: академическая магистратура

Квалификация : магистр

Форма обучения: очная

Аннотации к рабочим программам дисциплин базовой части

1	Код и название дисциплины по учебному плану	Б1.Б.1 Философия и методология научного познания
2	Цель дисциплины	развитие способности к философскому осмыслению сущности, смысла, целей, средств избранной отрасли науки, к самостоятельному творческому поиску адекватной методологии избранного научного исследования на основе знания основных направлений, концепций, идей, принципов зарубежной и отечественной философии.
3	Задачи дисциплины заключаются в:	– изучении процесса развития науки, возникновения и эволюции философско-методологических проблем, их конкретного преломления в соответствующих научных специальностях; – освоении на основе методологии современных философских школ и направлений актуальных проблем науки; – обосновании средствами философского знания теории и практики избранной отрасли наук, в постановке целей, задач, проблем собственного исследования; – анализе с философских позиций места, роли науки в современном мире, характеристике структуры, уровней, методов научного исследования, идеалов и норм научного исследования, динамики научного знания; формировании и развитии приемов и навыков устной и письменной практики выражения научных замыслов и исследовательских программ.
4	Коды формируемых компетенций	ОК–1, ОПК–1, ОПК–2, ОПК–4, ПК–1.
5	Планируемые результаты обучения по дисциплине (пороговый уровень)	В результате освоения дисциплины студент должен приобрести: <i>знания:</i> – особенностей анализа и синтеза на уровне воспроизведения; – о возможности расширения представлений в области социально-гуманитарных наук; – основных методов научного исследования в своей профессиональной деятельности на уровне воспроизведения; – принципов организации научной дискуссии; – особенностей форм рефератов, научных отчетов, статей на

		<p>уровне идентификации; <i>умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – отличать и соотносить процедуры анализа и синтеза; – выделять необходимую научную информацию по конкретной проблематике социально-гуманитарного характера; – перечислять методы и процедуры научного исследования профессионального характера; – выделить важнейшие принципы организации научной дискуссии; – определять допустимые формы рефератов, научных отчетов, статей; <p><i>навыки и (или) опыт деятельности:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – выделять процедуры анализа и синтеза; – собирать научную информацию по конкретной проблематике социально-гуманитарного характера; – определить возможности для использования различных методов и процедур научного исследования профессионального характера; – составить план проведения научной дискуссии; – приводить примеры наиболее результативных форм рефератов, научных отчетов, статей.
6	Общая трудоемкость дисциплины составляет	в зачетных единицах – 5 в академических часах – 180
7	Разработчики	Н. Г. Апухтина, доктор философских наук, профессор, профессор кафедры философских наук.

1	Код и название дисциплины по учебному плану	Б1.Б.2 Правовое регулирование инновационной деятельности
2	Цель дисциплины	– формирование у студентов общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых и достаточных для реализации в рамках своей профессиональной деятельности правовых норм в области интеллектуальности собственности
3	Задачи дисциплины заключаются в:	<ul style="list-style-type: none"> – изучении основ российского законодательства об интеллектуальной собственности; – формировании навыков практической работы с правовыми нормами в области интеллектуальности собственности; – совершенствовании навыков анализа информационных потоков и информационного взаимодействия в правовой сфере; – развитии умений и навыков при работе со справочными правовыми системами.
4	Коды формируемых компетенций	ОК–2, ОПК–5, ОПК–8.
5	Планируемые результаты обучения по дисциплине (пороговый уровень)	<p>В результате освоения дисциплины студент должен приобрести:</p> <p><i>знания:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – понятий «инновация», «инновационная деятельность»,

		<p>«объекты инновационной деятельности», «интеллектуальная собственности», «объекты интеллектуальной собственности» на уровне воспроизведения;</p> <ul style="list-style-type: none"> – видов юридической ответственности за нарушения российского законодательства об интеллектуальной собственности на уровне перечисления; – экологического законодательства России на уровне воспроизведения; <p><i>умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – называть основные признаки понятий «инновация», «инновационная деятельность», «объекты инновационной деятельности», «интеллектуальная собственности», «объекты интеллектуальной собственности» на уровне воспроизведения; – устанавливать правовую норму об ответственности за конкретное нарушение российского законодательства об интеллектуальной собственности; – называть основные источники экологического законодательства России; <p><i>навыки и (или) опыт деятельности:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – перечислять виды объектов интеллектуальной собственности на основе норм российского права; – находить практику применения норм российского законодательства об ответственности за нарушения российского законодательства об интеллектуальной собственности; – классифицировать правовые нормы в области экологического права РФ.
6	Общая трудоемкость дисциплины составляет	в зачетных единицах – 2 в академических часах – 72
7	Разработчики	В. Р. Якупов, кандидат юридических наук, старший преподаватель кафедры документоведения и издательского дела.

1	Код и название дисциплины по учебному плану	Б1.Б.3 История и методология дизайн-проектирования
2	Цель дисциплины	сформировать полное представление о дизайн-проектировании с точки зрения истории, теории и методологии. Курс направлен на специализацию знаний об истории и методологии дизайн-проектирования, интерпретацию и практическое применение этих знаний. Полученные знания расширяют и углубляют представления об истории и методологии дизайн-проектирования.
3	Задачи дисциплины заключаются в:	<ul style="list-style-type: none"> – изучении истории и методологии дизайн-проектирования; – освоении видов, приемов и методов дизайн-проектирования; – формировании умений и навыков организации научно-исследовательских и проектных работ; – формировании знаний о построении научной работы;

		совершенствовании навыков работы в сети Интернет по поиску информации; – развитию навыков разработки научно-исследовательских проектов и методов обучения в рамках дизайн-проектировании.
4	Коды формируемых компетенций	ОК–3, ОПК–1, ОПК–3, ОПК–4, ПК–1, ПК–2.
5	Планируемые результаты обучения по дисциплине (пороговый уровень)	В результате освоения дисциплины студент должен приобрести: <i>знания:</i> – путей саморазвития и самореализации, использование творческого потенциала; – путей развития интеллектуального и общекультурного уровня; – использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных работ; – правил ведения научных и профессиональных дискуссий; – форм и методов научных исследований, правил планирования исследовательской деятельности; – специфики образовательной деятельности, инновационных форм обучения; <i>умения:</i> – воспроизведение приемов и методов саморазвития и самореализации, использование творческого потенциала; – воспроизведение приемов и методов развития интеллектуального и общекультурного уровня; – воспроизведение на практике умений и навыков в организации научно-исследовательских и проектных работ; – воспроизведение правил ведения научных и профессиональных дискуссий; – выбирать формы и методы научных исследований, осуществлять планирование исследовательской деятельности; – воспроизведение образовательных методик, определение основных форм инновационного обучения; <i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> – использование приемов и методов саморазвития и самореализации, использование творческого потенциала; – использование приемов и методов развития интеллектуального и общекультурного уровня; – использование умений и навыков в организации научно-исследовательских и проектных работ; – использование правил ведения научных и профессиональных дискуссий; – использование форм и методов научных исследований, опыт планирования исследовательской деятельности; – использование инновационных форм обучения.
6	Общая трудоемкость дисциплины составляет	в зачетных единицах – 3 в академических часах – 108
7	Разработчики	А. М. Чеботарев, доктор исторических наук, заведующий кафедрой дизайна, рекламы и связей с общественностью.

1	Код и название дисциплины по учебному плану	Б1.Б.4 Дизайн-проектирование
2	Цель дисциплины	овладение студентами методом художественно-образного формообразования в формальной композиции
3	Задачи дисциплины заключаются в:	<ul style="list-style-type: none"> – изучении законов построения композиции; – освоении приемов работы в макетировании и моделировании; – совершенствовании работы с цветом и цветовыми композициями; – формировании способностей к конструированию предметов дизайна; – развитию творческого подхода в процессе проектирования.
4	Коды формируемых компетенций	ОПК-6, ОПК-7, ОПК-9, ОПК-10, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6.
5	Планируемые результаты обучения по дисциплине (пороговый уровень)	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен приобрести:</p> <p><i>знания:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – правил самостоятельного приобретения с помощью информационных технологий и использования в практической деятельности новых знаний и умений, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности; – правил эксплуатации современного оборудования и приборов; – правил социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, активного общения в творческой, научной, производственной и художественной жизни; – правил подготовки к участию в творческих мероприятиях; – о системности художественно-творческих задач, о выборе необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением; – приемов рисунка, линейно-конструктивного построения и основ академической живописи и скульптуры; – приемов синтеза возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, методов обоснования предложений, составления подробной спецификации требований к проекту и правил реализации проектной идеи на практике; – комплекса информационно-технологических знаний, приемов компьютерного мышления и моделирования процессов, объектов и систем; <p><i>умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности; – эксплуатировать современное оборудование и приборы; – использовать способности социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-

	<p>деятельностного характера;</p> <ul style="list-style-type: none">– активно участвовать в творческих мероприятиях;– системно понимать художественно-творческие задачи проекта, выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения, связанные с конкретным дизайнерским решением;– владеть приемами рисунка, линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры;– синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, обосновывать предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике;– демонстрировать наличие комплекса информационно-технологических знаний, владеть приемами компьютерного мышления и моделирования процессов, объектов и систем; <i>навыки и (или) опыт деятельности:</i>– самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности;– владеть принципами эксплуатации современного оборудования и приборов, в соответствии с направленностью программы;– владеть способностью социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, активного общения в творческой, научной, производственной и художественной жизни;– владеть готовностью участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах);– владеть способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением;– владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту;– владеть навыками синтеза возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, обоснования предложений, опытом составления подробной спецификации требований к проекту и опытом реализации проектной идеи на практике;– владеть приемами компьютерного мышления и моделирования процессов, объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач.
--	---

6	Общая трудоемкость дисциплины составляет	в зачетных единицах – 13 в академических часах – 468
7	Разработчики	В. В. Тюрин, член Союза дизайнеров России, доцент, профессор кафедры дизайна, рекламы и связи с общественностью.

Аннотации к рабочим программам дисциплин вариативной части

1	Код и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.ОД.1 Психология и педагогика высшей школы
2	Цель дисциплины	– изучение тенденций развития теории и практики воспитания и обучения во взаимосвязи с современными проблемами педагогики и психологии, инновационными процессами
3	Задачи дисциплины заключаются в:	– систематизации знаний теоретических основ современной педагогической и психологической науки; – расширении представления об истории и современном состоянии высшего профессионального образования в России и мире; – совершенствовании профессиональной направленности личности и анализе особенностей профессионального труда преподавателя вуза; – удовлетворении интереса студентов к образованию, закономерностям и особенностям педагогического процесса.
4	Коды формируемых компетенций	ОК–3, ОПК–9, ПК–2.
5	Планируемые результаты обучения по дисциплине (пороговый уровень)	В результате освоения дисциплины обучающийся должен приобрести: <i>знания:</i> – основных психолого-педагогических условий, необходимых для формирования способности к саморазвитию и самореализации; – способов социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, правил активного общения в процессе преподавательской деятельности; – комплекса информационно-технологических данных, приемов компьютерного мышления и методов моделированию процессов, объектов и систем; <i>умения:</i> – описывать основные психолого-педагогические условия, необходимые для формирования способности к саморазвитию и самореализации; – классифицировать способы социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, использовать правила активного общения в преподавательской деятельности; – описывать комплекс информационно-технологических данных; <i>навыки и (или) опыт деятельности:</i>

		<ul style="list-style-type: none"> – в создании благоприятных психолого-педагогических условий, необходимых для саморазвития и самореализации; – обосновывать использование способов социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, правила активного общения в преподавательской деятельности; – классифицировать современные информационно-технологические данные, владеть приемами компьютерного мышления и методами моделирования.
6	Общая трудоемкость дисциплины составляет	в зачетных единицах – 4 в академических часах – 144
7	Разработчики	Г. Я. Гревцева, доктор педагогических наук, профессор, профессор кафедры педагогики и психологии.

1	Код и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.ОД.2 Профессиональный иностранный язык
2	Цель дисциплины	– формирование основ коммуникативно-речевой компетенции, необходимой и достаточной для осуществления общения в различных сферах повседневной жизни, овладение навыками чтения, разговорной и письменной речи.
3	Задачи дисциплины заключаются в:	<ul style="list-style-type: none"> – освоении правил работы с текстом, ведения деловой документации и переписки на иностранном языке; – совершенствовании навыков решения коммуникативных задач, посредством чтения, говорения, аудирования и письма.
4	Коды формируемых компетенций	ОК–3.
5	Планируемые результаты обучения по дисциплине (пороговый уровень)	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен приобрести:</p> <p><i>знания:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – основных фонетических, лексических, грамматических, словообразовательных явлений, правил и закономерностей функционирования изучаемого иностранного языка <p>необходимых для формирования способности к саморазвитию и самореализации;</p> <p><i>умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – распознавать основные правила языка, необходимые для готовности к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала; <p><i>навыки и (или) опыт деятельности:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – навыки использования распознавать основных правил и закономерностей функционирования изучаемого иностранного языка, необходимых для саморазвития, самореализации, использования творческого потенциала.
6	Общая трудоемкость дисциплины составляет	в зачетных единицах – 3 в академических часах – 108
7	Разработчики	О. Л. Дигина, кандидат педагогических наук, доцент, заведующая кафедрой иностранных языков

1	Код и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.ОД.3 Информационные технологии в науке и образовании
2	Цель дисциплины	– знакомство студентов с современными информационно-коммуникационными технологиями и формирование навыков использования их в профессиональной деятельности специалиста в области дизайна.
3	Задачи дисциплины заключаются в:	– формирование навыков самостоятельного поиска с помощью информационных технологий и использования в практической деятельности новых знаний и умений, в том числе, непосредственно не связанных со сферой дизайна; – формирование готовности использовать современное оборудование и приборы в области дизайна; – формирование навыков использовать комплекс информационно-технологических знаний, владения приемами компьютерного мышления и способности к моделированию процессов, объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач дизайнера.
4	Коды формируемых компетенций	ОПК–6, ОПК–7, ПК–6.
5	Планируемые результаты обучения по дисциплине (пороговый уровень)	В результате освоения дисциплины обучающийся должен приобрести: <i>знания:</i> – основ информационной культуры, информационно-коммуникационных технологий и приемов компьютерного мышления для решения стандартных задач профессиональной деятельности дизайнера на уровне перечисления; – возможностей информационно-коммуникационных технологий на уровне перечисления для самостоятельного приобретения новых знаний и умений, в том числе, непосредственно не связанных со сферой дизайна, и использования их в практической деятельности; – возможностей эксплуатации современного оборудования и устройств вычислительной техники для решения профессиональных задач в области дизайна на уровне перечисления; <i>умения:</i> – идентифицировать основные возможности информационно-коммуникационных технологий и соответствующих прикладных программ для решения профессиональных задач дизайнера; – идентифицировать возможности информационно-коммуникационных технологий для самостоятельного приобретения новых знаний и умений, в том числе, непосредственно не связанных со сферой дизайна, и использования их в практической деятельности; – идентифицировать возможности по использованию современного оборудования и устройств вычислительной техники для решения профессиональных задач дизайнера;

		<p><i>навыки и (или) опыт деятельности:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – приводит примеры решения профессиональных задач, демонстрируя наличие комплекса информационно-технологических знаний, владение приемами компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем; – приводит примеры использования информационно-коммуникационных технологий для самостоятельного приобретения новых знаний и использования их на практике в научной и образовательной деятельности; – приводит примеры использования современного оборудования и устройств вычислительной техники для решения профессиональных задач дизайнера.
6	Общая трудоемкость дисциплины составляет	в зачетных единицах – 5 в академических часах – 180
7	Разработчики	А. Б. Кузнецов, кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой информатики.

1	Код и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.ОД.4 Современные проблемы дизайна
2	Цель дисциплины	– формирование аналитического, проектного дизайнерского мышления, формирование творческой личности, способной к деятельности в области дизайна, развитие представлений о месте, целях и задачах дизайна в современном мире.
3	Задачи дисциплины заключаются в:	<ul style="list-style-type: none"> – формирование навыков саморазвития, самореализации, использования творческого потенциала; – получение навыков организации научно-исследовательских и проектных работ; – совершенствование навыков ведения научных и профессиональных дискуссий; – формирование навыков научно-исследовательской деятельности, в том числе представления итогов проделанной работы, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати, и опыта публичных выступлений с научными докладами и сообщениями; – получение навыков организации образовательной деятельности, выбора технологий, разработки и внедрения инновационных форм обучения с помощью компьютерной техники, опыта оценки результатов, создания авторских программ и курсов.
4	Коды формируемых компетенций	ОК–3, ОПК–3, ОПК–4, ПК–1, ПК–2.
5	Планируемые результаты обучения по дисциплине (пороговый уровень)	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен приобрести:</p> <p><i>знания:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – путей саморазвития и самореализации, использования творческого потенциала; – правил организации научно-исследовательских и проектных работ;

		<ul style="list-style-type: none"> – правил ведения профессиональных и научных дискуссий; – форм и методов научных исследований, приемов планирования исследовательской деятельности; – специфики образовательной деятельности; <i>умения:</i> – воспроизведение приемов и методов саморазвития и самореализации; – воспроизведение правил организации научно-исследовательских и проектных работ; – воспроизведение правил ведения профессиональных и научных дискуссий; – воспроизведение форм и методов научного исследования; – воспроизведение образовательных методик; <i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> – использование приемов и методов саморазвития и самореализации; – использование правил организации научно-исследовательских и проектных работ; – использование правил ведения профессиональных и научных дискуссий; – использование на практике разнообразных форм и методов научных исследований; – использование инновационных форм обучения.
6	Общая трудоемкость дисциплины составляет	в зачетных единицах – 3 в академических часах – 108
7	Разработчики	А. М. Чеботарев, доктор исторических наук, заведующий кафедрой дизайна, рекламы и связей с общественностью.

1	Код и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.ОД.5 Рисунок
2	Цель дисциплины	– углубление и совершенствование владения рисунком как видом изобразительной деятельности, формирование творческого видения в рисунке и повышение уровня использования рисунка в решении широкого круга профессиональных задач.
3	Задачи дисциплины заключаются в:	<ul style="list-style-type: none"> – умении правильно видеть объемную форму и изображать ее на плоскости листа; – умении стилизовать реалистичные изображения живой и неживой природы; – развитии умения вычленять формальную архитектурно-пространственную основу объектов для практического использования в проектной деятельности.
4	Коды формируемых компетенций	ОПК–9, ОПК–10, ПК–4.
5	Планируемые результаты обучения по дисциплине (пороговый уровень)	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен приобрести:</p> <p><i>знания:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – путей социального взаимодействия в творческой, научной, производственной и художественной жизни; – направлений современных отечественных и зарубежных

		<p>творческих выставок и конкурсов; – основных методов и принципов изображения натуральных форм, способов построения объемных форм, принципы стилизации; <i>умения:</i> – распознает необходимые методы социального взаимодействия в творческой, научной, производственной и художественной жизни; – распознавать необходимые методы взаимодействия в выставочно-творческой деятельности; – определять возможность использования методов академического рисунка в профессиональной деятельности; <i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> – взаимодействует в творческой, научной, производственной и художественной жизни – использует необходимые методы взаимодействия в выставочно-творческой деятельности; – использует навыки академического рисунка в проектной деятельности.</p>
6	Общая трудоемкость дисциплины составляет	в зачетных единицах – 5 в академических часах – 180
7	Разработчики	Ж. Ю. Чернева, член Союза дизайнеров России, доцент кафедры дизайна, рекламы и связи с общественностью.

1	Код и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.ОД.6 Живопись
2	Цель дисциплины	– углубление и совершенствование владений живописью, как видом изобразительной деятельности, формирование творческого видения и повышение уровня использования живописи в решении широкого круга профессиональных задач.
3	Задачи дисциплины заключаются в:	– умении правильно видеть объемную форму, цветовые, и тональные сочетания; – умении стилизовать реалистичные изображения живой и неживой природы; – использовании основ цветовой культуры в проектной деятельности.
4	Коды формируемых компетенций	ОПК–9, ОПК–10, ПК–4.
5	Планируемые результаты обучения по дисциплине (<i>пороговый уровень</i>)	В результате освоения дисциплины обучающийся должен приобрести: <i>знания:</i> – способов социального взаимодействия в творческой, научной, производственной и художественной жизни; – направлений современных отечественных и зарубежных творческих выставок и конкурсов; – методов и принципов изображения натуральных форм, способов построения объемных форм, принципы стилизации; <i>умения:</i>

		<ul style="list-style-type: none"> – распознает необходимые методы социального взаимодействия в творческой, научной, производственной и художественной жизни; – распознавать необходимые методы взаимодействия в выставочно-творческой деятельности; – определяет возможность использования методов академической живописи в профессиональной деятельности; навыки и (или) опыт деятельности; <i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> – взаимодействует в творческой, научной, производственной и художественной жизни; – использует необходимые методы взаимодействия в выставочно-творческой деятельности; – использует навыки академической живописи в проектной деятельности.
6	Общая трудоемкость дисциплины составляет	в зачетных единицах – 5 в академических часах – 180
7	Разработчики	Ж. Ю. Чернева, член Союза дизайнеров России, доцент кафедры дизайна, рекламы и связи с общественностью.

1	Код и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.ОД.7 Компьютерные технологии в дизайне
2	Цель дисциплины	– совершенствование владений методами компьютерного моделирования в решении профессиональных задач дизайнера.
3	Задачи дисциплины заключаются в:	<ul style="list-style-type: none"> – изучение законов построения композиции; – освоение приемов работы в макетировании и моделировании; – совершенствование работы с цветом и цветовыми композициями; – формировании навыков конструирования объектов дизайна.
4	Коды формируемых компетенций	ОПК–6, ОПК–7, ПК–5, ПК–6.
5	Планируемые результаты обучения по дисциплине (пороговый уровень)	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен приобрести:</p> <p><i>знания:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – основных информационных технологий; – основ эксплуатации современного оборудования и приборов; – методов конструирования объектов среды и создания доступной среды для маломобильных групп населения; – методов применения современных технологий; <p><i>умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – идентифицировать информационные технологии в различных сферах деятельности дизайна; – идентифицировать эксплуатационные качества современного оборудования и приборов в дизайне; – воспроизводить принципы конструирования

		<p>промышленных товаров, комплексов и объектов среды;</p> <ul style="list-style-type: none"> – отбирать необходимые современные технологии и методы их применения в средовых объектах; <i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> – владеть приемами разработки информационных технологий на начальном уровне; – владеть приемами эксплуатации современного оборудования и приборов на начальном уровне; – владеть методами проектирования средовых объектов; – владеть методами использования современных технологий в средовых объектах.
6	Общая трудоемкость дисциплины составляет	<p>в зачетных единицах – 2 в академических часах – 72</p>
7	Разработчики	<p>М. И. Неклюдов, член Союза дизайнеров России, доцент кафедры дизайна, рекламы и связи с общественностью, доцент.</p>

Аннотации к рабочим программам дисциплин по выбору

1	Код и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.ДВ.1.1 Проектирование предметно-пространственной среды
2	Цель дисциплины	формирование владений методами художественно-образного формообразования в предметно-пространственной среде
3	Задачи дисциплины	<ul style="list-style-type: none"> – совершенствование навыков применения законов построения композиции; – совершенствование приемов макетирования и моделирования; – совершенствование методов работы с цветом и цветовыми композициями; – формировании уверенных навыков конструирования объектов дизайна; – развитию творческого подхода в процессе проектирования.
4	Коды формируемых компетенций	ОПК–6, ОПК–7, ОПК–9, ОПК–10, ПК–3, ПК–4, ПК–5, ПК–6
5	Планируемые результаты обучения по дисциплине (пороговый уровень)	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен приобрести:</p> <p><i>знания:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – об информационных технологиях и правилах их использования в практической деятельности; – правил эксплуатации современного оборудования и приборов в сфере дизайна; – способов социального взаимодействия в научной, производственной и художественной жизни; – правил участия в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах); – о системности художественно-творческих задач проекта, правилах выбора необходимых методов исследования и творческого исполнения; – приемов линейно-конструктивного построения и основ академической живописи и скульптуры;

		<ul style="list-style-type: none"> – методов синтеза возможных решений задач или подходов к выполнению проекта; – комплекса информационно-технологических знаний, приемов компьютерного мышления и методов моделирования процессов, объектов и систем; <i>умения:</i> – применять информационные технологии в практической деятельности; – эксплуатировать современное оборудование и приборы в сфере дизайна; – использовать способы социального взаимодействия в научной, производственной и художественной жизни; – презентовать свои работы для участия в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах); – использовать системный подход при решении художественно-творческих задач проекта, выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения; – применять приемы линейно-конструктивного построения; – синтезировать возможные решения и подходы к выполнению проекта; – использовать комплекс информационно-технологических знаний, приемов компьютерного мышления и методов моделирования в проектировании; <i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> – выбирать необходимые информационные технологии в практической деятельности; – эффективно эксплуатировать современное оборудование и приборы в сфере дизайна; – классифицировать способы социального взаимодействия в научной, производственной и художественной жизни; – активного участия в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах); – выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения, связанные с конкретным дизайнерским решением; – творческого проявления индивидуальности и профессионального роста в готовых проектах; – обоснования предложений, составления подробных спецификаций к проектам и реализации проектных идей; – использования современных проектных технологий для решения профессиональных задач.
6	Общая трудоемкость дисциплины составляет	в зачетных единицах – 7 в академических часах – 252
7	Разработчики	М. И. Неклюдов, член Союза дизайнеров России, доцент кафедры дизайна, рекламы и связи с общественностью, доцент.
1	Код и название дисциплины по	Б1.В.ДВ.1.2 Конструирование в дизайне среды

	учебному плану	
2	Цель дисциплины	формирование владений методами художественно-образного формообразования в дизайне среды.
3	Задачи дисциплины	<ul style="list-style-type: none"> – совершенствование навыков применения законов построения композиции в дизайне среды; – совершенствование приемов макетирования и моделирования; – совершенствование приемов работы с цветом и цветовыми композициями; – формировании уверенных навыков конструирования объектов дизайна среды; – развитии творческого подхода в процессе проектирования.
4	Коды формируемых компетенций	ОПК–6, ОПК–7, ОПК–9, ОПК–10, ПК–3, ПК–4, ПК–5, ПК–6
5	Планируемые результаты обучения по дисциплине (пороговый уровень)	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен приобрести:</p> <p><i>знания:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – об информационных технологиях и правилах их использования в дизайн-проектировании; – правил эксплуатации современного оборудования и приборов в дизайне среды; – способов социального взаимодействия в научной, производственной и художественной жизни; – правил участия в творческих мероприятиях (художественных выставках, профессиональных конкурсах); – о системности художественно-творческих задач проекта, правилах выбора необходимых методов исследования и творческого исполнения; – приемов линейно-конструктивного построения и основ академического рисунка, живописи и скульптуры; – методов синтеза возможных решений задач или подходов к выполнению проекта; – комплекса информационно-технологических знаний, приемов компьютерного мышления и методов моделирования процессов, объектов и систем; <p><i>умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – применять информационные технологии в процессе конструирования; – эксплуатировать современное оборудование и приборы в дизайне среды; – использовать способы социального взаимодействия в научной, производственной и художественной жизни; – презентовать свои работы для участия в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах); – использовать системный подход при решении художественно-творческих задач проекта, выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения; – применять приемы линейно-конструктивного построения; – синтезировать возможные решения и подходы к

		<p>выполнению проекта;</p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать комплекс информационно-технологических знаний, приемов компьютерного мышления и методов моделирования в конструировании; <li style="padding-left: 20px;"><i>навыки и (или) опыт деятельности:</i> – выбирать необходимые информационные технологии в практической деятельности; – эффективно эксплуатировать современное оборудование и приборы в сфере дизайна; – классифицировать способы социального взаимодействия в научной, производственной и художественной жизни; – активного участия в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах); – выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения, связанные с конкретным дизайнерским решением; – творческого проявления индивидуальности и профессионального роста в готовых проектах; – обоснования предложений, составления подробных спецификаций к проектам и реализации проектных идей; – использования современных проектных технологий для решения задач в дизайне среды.
6	Общая трудоемкость дисциплины составляет	в зачетных единицах – 7 в академических часах – 252
7	Разработчики	М. И. Неклюдов, член Союза дизайнеров России, доцент кафедры дизайна, рекламы и связи с общественностью, доцент.

1	Код и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.ДВ.1.3 Психологические основы адаптации к учебной и профессиональной деятельности
2	Цель дисциплины	систематизировать и сконцентрировать существующие разрозненные психологические знания профессиональной адаптации в упорядоченную последовательность представлений о деятельности людей различного опыта, пола, возраста и специализации.
3	Задачи дисциплины	<ul style="list-style-type: none"> – формирование понимания адаптации как целостной системы; – оптимизация адаптации к задачам и условиям современного образовательного процесса; – овладение навыками физиологической, психологической, социальной и профессиональной адаптации; – формирование знаний о механизмах субъективной адаптации к профессиональной деятельности.
4	Коды формируемых компетенций	ОК–3, ОПК–9, ПК–2
5	Планируемые результаты обучения по дисциплине (пороговый уровень)	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен приобрести:</p> <p><i>знания:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – основ общей психологии; сущности педагогической деятельности на уровне воспроизведения;

		<p>– основных психолого-педагогических условий, необходимых для формирования способности к самоорганизации и самообразования на уровне перечисления;</p> <p>– основных форм и методов этнопедагогики, педагогического руководства коллективом народного творчества на уровне воспроизведения;</p> <p><i>умения:</i></p> <p>– создавать благоприятные психологические условия для успешной работы в коллективе;</p> <p>– описывать основные психолого-педагогические условия, необходимые для формирования способности к самоорганизации и самообразования;</p> <p>– воспроизводить основные формы и методы этнокультурного образования, этнопедагогики, педагогического руководства коллективом народного творчества;</p> <p><i>навыки и (или) опыт деятельности:</i></p> <p>– определять благоприятные психологические условия для успешной работы в коллективе;</p> <p>– описывать основные психолого-педагогические условия, необходимые для формирования способности к самоорганизации и самообразования;</p> <p>– преобразовывать основные формы и методы этнокультурного образования, этнопедагогики, педагогического руководства коллективом народного творчества.</p>
6	Общая трудоемкость дисциплины составляет	в зачетных единицах – 7 в академических часах – 252
7	Разработчики	Г. М. Каченя, кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики и психологии

1	Код и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.ДВ.2.1 Комплексное проектирование в графическом дизайне
2	Цель дисциплины	подготовка студента к художественной деятельности в области современного графического дизайна на основе методов и средств создания художественного образа, развитие профессионального мышления, объединение знаний, основных законов и методов проектирования предметов графического дизайна.
3	Задачи дисциплины	<p>– освоение основных методов и принципов системного проектирования в графическом дизайне;</p> <p>– формирование навыков рационального и эффективного использования информационных ресурсов при проектировании объектов графического дизайна;</p> <p>– совершенствование навыков практического создания объектов графического дизайна и проведения профессиональных исследований при разработке концепции дизайна.</p>
4	Коды формируемых	ОПК–6, ОПК–7, ОПК–9, ОПК–10, ПК–3, ПК–4, ПК–5, ПК–6

	компетенций	
5	Планируемые результаты обучения по дисциплине (пороговый уровень)	<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен приобрести:</p> <p><i>знания:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – об информационных технологиях и правилах их использования в практической деятельности; – правил эксплуатации современного оборудования и приборов в сфере дизайна; – способов социального взаимодействия в научной, производственной и художественной жизни; – правил участия в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах); – о системности художественно-творческих задач проекта, правилах выбора необходимых методов исследования и творческого исполнения; – приемов линейно-конструктивного построения и основ академической живописи и скульптуры; – методов синтеза возможных решений задач или подходов к выполнению проекта; – комплекса информационно-технологических знаний, приемов компьютерного мышления и методов моделирования процессов, объектов и систем; <p><i>умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – применять информационные технологии в практической деятельности; – эксплуатировать современное оборудование и приборы в сфере дизайна; – использовать способы социального взаимодействия в научной, производственной и художественной жизни; – презентовать свои работы для участия в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах); – использовать системный подход при решении художественно-творческих задач проекта, выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения; – применять приемы линейно-конструктивного построения; – синтезировать возможные решения и подходы к выполнению проекта; – использовать комплекс информационно-технологических знаний, приемов компьютерного мышления и методов моделирования в проектировании; <p><i>навыки и (или) опыт деятельности:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – выбирать необходимые информационные технологии в практической деятельности; – эффективно эксплуатировать современное оборудование и приборы в сфере дизайна; – классифицировать способы социального взаимодействия в научной, производственной и художественной жизни; – активного участия в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах); – выбирать необходимые методы исследования и

		творческого исполнения, связанные с конкретным дизайнерским решением; – творческого проявления индивидуальности и профессионального роста в готовых проектах; – обоснования предложений, составления подробных спецификаций к проектам и реализации проектных идей; – использования современных проектных технологий для решения профессиональных задач.
6	Общая трудоемкость дисциплины составляет	в зачетных единицах – 6 в академических часах – 216
7	Разработчики	В. В. Тюрин, член Союза дизайнеров России, доцент, профессор кафедры дизайна, рекламы и связи с общественностью.

1	Код и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.ДВ.2.2 Дизайн бренда и фирменного стиля
2	Цель дисциплины	подготовка студента к художественной деятельности в области современного графического дизайна на основе методов и средств создания художественного образа, развитие профессионального мышления, объединение знаний, основных законов и методов проектирования предметов графического дизайна.
3	Задачи дисциплины	– освоение основных методов и принципов системного проектирования в графическом дизайне; – формирование навыков рационального и эффективного использования информационных ресурсов при проектировании объектов графического дизайна; – совершенствование навыков практического создания объектов графического дизайна и проведения профессиональных исследований при разработке концепции дизайна.
4	Коды формируемых компетенций	ОПК–6, ОПК–7, ОПК–9, ОПК–10, ПК–3, ПК–4, ПК–5, ПК–6
5	Планируемые результаты обучения по дисциплине (пороговый уровень)	В результате освоения дисциплины обучающийся должен приобрести: <i>знания:</i> – об информационных технологиях и правилах их использования в практической деятельности; – правил эксплуатации современного оборудования и приборов в сфере дизайна; – способов социального взаимодействия в научной, производственной и художественной жизни; – правил участия в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах); – о системности художественно-творческих задач проекта, правилах выбора необходимых методов исследования и творческого исполнения; – приемов линейно-конструктивного построения и основ академической живописи и скульптуры; – методов синтеза возможных решений задач или подходов

		<p>к выполнению проекта;</p> <ul style="list-style-type: none"> – комплекса информационно-технологических знаний, приемов компьютерного мышления и методов моделирования процессов, объектов и систем; <p><i>умения:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – применять информационные технологии в практической деятельности; – эксплуатировать современное оборудование и приборы в сфере дизайна; – использовать способы социального взаимодействия в научной, производственной и художественной жизни; – презентовать свои работы для участия в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах); – использовать системный подход при решении художественно-творческих задач проекта, выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения; – применять приемы линейно-конструктивного построения; – синтезировать возможные решения и подходы к выполнению проекта; – использовать комплекс информационно-технологических знаний, приемов компьютерного мышления и методов моделирования в проектировании; <p><i>навыки и (или) опыт деятельности:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – выбирать необходимые информационные технологии в практической деятельности; – эффективно эксплуатировать современное оборудование и приборы в сфере дизайна; – классифицировать способы социального взаимодействия в научной, производственной и художественной жизни; – активного участия в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах); – выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения, связанные с конкретным дизайнерским решением; – творческого проявления индивидуальности и профессионального роста в готовых проектах; – обоснования предложений, составления подробных спецификаций к проектам и реализации проектных идей; – использования современных проектных технологий для решения профессиональных задач.
6	Общая трудоемкость дисциплины составляет	в зачетных единицах – 6 в академических часах – 216
7	Разработчики	А. Г. Лешуков, декан факультета декоративно-прикладного творчества, кандидат культурологии