Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 13.09.2023 17:58:10
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ПРЕДДИПЛОМНАЯ ПРАКТИКА»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2021 год набора)

1. ЦЕЛИ ПРАКТИКИ:

—Согласно ФГОС ВО по специальности 54.03.01 «Дизайн» преддипломная практика проводится для выполнения выпускной квалификационной работы (ВКР). ВКР — это комплексная, творческая, художественно-проектная работа, являющаяся заключительным этапом обучения студентов.
—В процессе работы над ВКР выполнить комплекс художественно-проектных задач, связанных с профессиональной деятельностью дизайнера-мультимедиа.
— Систематизация, закрепление, расширение теоретических знаний и практических умений по специальности 54.03.01 «Дизайн» и использование их при решении профессиональных задач.

Задачи практики
Задачами преддипломной практики являются:
— Развитие способности самостоятельной художественно-проектной работы.
— Подготовка студентов к аналитической, проектной, редакторской и творческой работе в условиях реальной профессиональной деятельности.

2. МЕСТО ПРАКТИКИ В СТРУКТУРЕ ОП

Преддипломная практика входит в Блок 2 структуры программы бакалавриата.

3.ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Знать:
–основы дизайн-мышления и проектного подхода.

–принципы структурирования и организации материала;
–принципы прототипирования интерактивных объектов.
–методику художественно-проектной работы;
– художественные, экономические и технологические основы интерактивных процессов.
Уметь:
–на основе художественно-эстетического анализа существующего материала обосновать целесообразность своего проекта.
–использовать полученные знания в композиции.
– способностью структурировать и организовывать материал, прототипировать интерактивные объекты
– формулировать и излагать проектную идею
– обосновать и защитить свой проект.
Владеть:
–методами художественно-эстетического анализа.
–способами аргументации и презентации.

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость практики			Продол-житель-ность, недель	Форма итогового контроля
			Всего час./ зач. ед	Контактная работа	Самостоятельная работа		
Очная	4	8	12				Зачёт
Очно-заочная	5	10	12				Зачёт

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«УЧЕБНО-ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ ПРАКТИКА»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2021 год набора)

1. ЦЕЛИ ПРАКТИКИ:

Целями практики являются:
— ознакомление студентов с историей развития мировой художественной культуры;
— расширение, систематизации и закрепление знаний в области истории отечественного и зарубежного искусства, его стилей и направлений,

осведомленность о произведения национальной и общемировой живописи и графики, использование их при решении профессиональных задач.

Задачи практики

Задачами практики являются:

— развитие интереса к посещениям временных художественных выставок, а также постоянных экспозиций галерей и музеев;

— воспитание эстетического мировоззрения студентов и приобщение к обширному культурному наследию;

— получение навыков анализа логики формирования выставок и экспозиций, критического осмысления функциональных и эстетических принципов формирования экспозиций.

— формирование у студентов знаний в области визуальных искусств, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера цифровых медиа в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

2. МЕСТО ПРАКТИКИ В СТРУКТУРЕ ОП

Дисциплина «Учебно-ознакомительная практика» относится к разделу «Учебная практика» Блока 2 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата) по профилю «Графический дизайн мультимедиа»..

Дисциплина «Учебно-ознакомительная практика» базируется на следующих дисциплинах:

История искусств

Колористика

Пропедевтика

Шрифт

Дисциплина «Учебно-ознакомительная практика» используется в качестве основы для следующих дисциплин:

Преддипломная практика.

3.ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Знать:

основные методы, приемы и способы формирования трека профессионального развития;

Уметь:

ставить творческие и аналитические задачи, планировать обучение и профессиональное развитие;

Владеть:

навыками построения плана обучения и развития профессиональных умений.

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма	кур	семес	Трудоемкость практики	Продол-	Форма

обучения	с	тр	Всего час./ зач. ед	Контактная работа	Самостоятельная работа	житель-ность, недель	итогового контроля
Очная	2	3	2				Зачёт
Очно-заочная	2	3	2				Зачёт

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ПРОЕКТНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2021 год набора)

1. ЦЕЛИ ПРАКТИКИ:

К **основным целям** освоения дисциплины «Проектно-технологическая практика» следует отнести:

— формирование системных навыков практической деятельности в области проектирования печатных и электронных изданий, а также навыков проектной деятельности, объединения в рамках единого проекта различных технологий и медиа, творческого использования их специфических особенностей, умеющего добиваться композиционной и структурной логики, эстетической цельности и функциональности проектов в области визуализации информации.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Проектно-технологическая практика» следует отнести формирование у обучающихся следующих знаний и практических навыков:

— освоение выразительных возможностей искусства графики

— получение навыков формулирования дизайн-концепции проекта, анализа и структурирования содержательной составляющей проекта;

— получение навыка выбора адекватных с функциональной и эстетической точки зрения графических, композиционных, технологических и конструктивных приемов визуализации проекта;

— освоение методологии объединения композиционных элементов проекта в единую визуальную и смысловую систему;

— освоение навыков творческого подхода к шрифтовому оформлению проекта;

— освоение принципов анализа особенностей современных материалов и технологий, способных влиять на эстетическую выразительность проекта;
— получение знаний об истории и логике развития печатно-графического искусства, о причинах трансформации художественного языка;
— овладение профессиональной терминологией, получение навыков её корректного использования в письменной и устной форме;
— получение навыка развернутой профессиональной оценки художественно-технического оформления проекта, создания визуального отчета о проделанной практической и аналитической работе.

2. МЕСТО ПРАКТИКИ В СТРУКТУРЕ ОП

Дисциплина «Проектно-технологическая практика» относится к числу практик образовательной программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн.
Дисциплина «Проектно-технологическая практика» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:
— Графическая подача проекта (дизайн-проектирование)
— Актуальные проблемы современного искусства
— Пространственная композиция
— Основы режиссуры
— Основы операторского мастерства
— Компьютерные технологии в графическом дизайне
— Проектирование
— Рисунок и живопись
— Шрифт

3.ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Знать:
процесс дизайн-проектирования в его полноте, от аналитической части до подготовки файлов к запуску тиражного продукта
основные этапы полиграфического процесса, основные этапы создания мультимедийной продукции
Уметь:
выбирать выразительные средства, отвечающие требованию технического задания
адаптировать творческий эскиз к условиям реализации в области печатной продукции и мультимедиа
Владеть:
навыками создания линейки проектных и технологических предложений исходя из единства концепции
навыками работы с тех. заданием

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость практики			Продол-житель-ность, недель	Форма итогового контроля
			Всего час./ зач. ед	Контактная работа	Самостоятельная работа		
Очная	3-4	4,6,7	15				Зачёт
Очно-заочная	3-4	4,6,7	15				Зачёт

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ПОДГОТОВКА К ПРОЦЕДУРЕ ЗАЩИТЫ И ЗАЩИТА ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2021 год набора)

1. ЦЕЛИ ПРАКТИКИ:

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. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ГОСУДАРСТВЕННОЙ ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ

Государственная итоговая аттестация по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» и профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа» предусматривает проведение аттестационных испытаний в виде защиты выпускной квалификационной работы.

Для проведения государственной итоговой аттестации в организации создаются государственные экзаменационные комиссии, которые состоят из председателя, секретаря и членов комиссии.

Государственная экзаменационная комиссия действует в течение календарного года.

Обучающийся, не прошедший государственную итоговую аттестацию, может повторно пройти государственную итоговую аттестацию не ранее чем через

год и не позднее чем через пять лет после срока проведения государственной итоговой аттестации, которая не пройдена обучающимся.

Для обучающихся из числа инвалидов государственная итоговая аттестация проводится с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья.

По результатам государственных аттестационных испытаний обучающийся имеет право на апелляцию.

Апелляция рассматривается не позднее 2 рабочих дней со дня подачи апелляции на заседании апелляционной комиссии, на которое приглашаются председатель государственной экзаменационной комиссии и обучающийся, подавший апелляцию.

Решение апелляционной комиссии доводится до сведения обучающегося, подавшего апелляцию, в течение 3 рабочих дней со дня заседания апелляционной комиссии. Факт ознакомления обучающегося, подавшего апелляцию, с решением апелляционной комиссии удостоверяется подписью обучающегося.

3.ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

К государственной итоговой аттестации допускаются обучающиеся, освоившие следующие общепрофессиональные, профессиональные и профессионально-специализированные компетенции:

компетенция	УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач
дисциплина		Колористика
дисциплина		Основы режиссуры
дисциплина		Теория композиции
компетенция	УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений
дисциплина		Введение в проектную деятельность
дисциплина		Авторское право
дисциплина		Основы режиссуры
дисциплина		Проектная деятельность
дисциплина		Управление проектами
дисциплина		Основы технологического предпринимательства
компетенция	УК-3	Способен осуществ лять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде
дисциплина		Введение в проектную деятельность
дисциплина		Проектная деятельность
дисциплина		Управление проектами
дисциплина		Основы технологического предпринимательства
компетенция	УК-4	Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном (ых) языке (ах)
дисциплина		Иностранный язык

дисциплина		Маркетинг в дизайне
компетенция	УК-5	Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах
дисциплина		История (история России, всеобщая история)
дисциплина		Философия
дисциплина		Декоративно-прикладное искусство и принципы стилеобразования
компетенция	УК-6	Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни
дисциплина		Психологические аспекты в дизайне
дисциплина		Преддипломная практика
компетенция	УК-7	Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности
дисциплина		Физическая культура и спорт
дисциплина		Элективные курсы по физической культуре и спорту
компетенция	УК-8	Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов
дисциплина		Безопасность жизнедеятельности
компетенция	УК-9	Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах
дисциплина		Психологические аспекты в дизайне
компетенция	УК-10	Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности
дисциплина		Маркетинг в дизайне
дисциплина		Менеджмент в мультимедиа
дисциплина		Основы предпринимательской деятельности в сфере малого бизнеса
компетенция	УК-11	Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению
дисциплина		История (история России, всеобщая история)
дисциплина		Авторское право
компетенция	ОПК-1	Способен применять знания в области истории и, теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода
дисциплина		История и теория дизайна
дисциплина		История и теория искусства
компетенция	ОПК-2	Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно научно-исследовательскую работу; в научно-практических конференциях
дисциплина		Дизайн-проектирование
компетенция	ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)
дисциплина		Дизайн-проектирование
дисциплина		Колористика
дисциплина		Пропедевтика
дисциплина		Рисунок и живопись

компетенция	ОПК-4	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметнопространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики
дисциплина		Дизайн-проектирование
дисциплина		Проектно-технологическая практика
дисциплина		Преддипломная практика
компетенция	ОПК-5	Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях
дисциплина		Дизайн-проектирование
дисциплина		Учебно-ознакомительная практика
дисциплина		Проектно-технологическая практика
компетенция	ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
дисциплина		Компьютерные технологии в дизайне
компетенция	ОПК-7	Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования
дисциплина		Методика преподавания дизайна
компетенция	ОПК-8	Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации
дисциплина		История и теория искусства
дисциплина		Преддипломная практика
компетенция	ПК-1	Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
дисциплина		Веб-дизайн
дисциплина		Основы производственного мастерства
дисциплина		Шрифт
компетенция	ПК-2	Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
дисциплина		Иллюстрация
дисциплина		Печатная графика
дисциплина		Типографика
компетенция	ПК-3	Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
дисциплина		Анимация
дисциплина		Основы производственного мастерства
дисциплина		Фотография
компетенция	ПК-4	Способен демонстрировать владение графическими и живописными техниками, применять полученные художественные навыки в профессиональной деятельности
дисциплина		Рисунок и живопись
дисциплина		Печатная графика

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма	кур	семес	Трудоемкость практики	Продол-	Форма

обучения	с	тр	Всего час./ зач. ед	Контактная работа	Самостоятельная работа	житель-ность, недель	итогового контроля
Очная	4	8	6				Зачёт
Очно-заочная	5	10	6				Зачёт