Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 12.10.2023 09:52:22
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

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

«Художественно-проектная практика»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2021 год набора)

1. Цели освоения дисциплины

Основная цель освоения дисциплины «Художественно-проектная практика»:

— подготовка квалифицированного специалиста художника-графика по профилю «Художник анимации и компьютерной графики», способного проектировать различные виды печатных и электронных изданий, а также комплексы визуальной идентификации.

Основная задача освоения дисциплины «Художественно-проектная практика»:

— расширение и закрепление у студентов практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности художника-графика в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП специалитета

Дисциплина «Художественно-проектная практика» относится к числу учебных практик Блока практик образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по профилю
«Художник анимации и компьютерной графики.

Дисциплина «Художественно-проектная практика» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

— История отечественного искусства и культуры,

— История зарубежного искусства и культуры,

— Рисунок,

— Живопись,

— История и теория печатно-графического искусства,

— Теория композиции,

— Компьютерные технологии,

— Искусство шрифта,

— Искусство иллюстрации,
— Художественные материалы и технологические процессы в графике,

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения ОП специалитета обучающийся должен обладать способностью работать в творческом коллективе с соавторами и исполнителями в пределах единого художественного замысла в целях совместного достижения высоких качественных результатов профессиональной деятельности в области изобразительного искусства и издательской деятельности:

Знать:
– историю и традиции книжного искусства и графического дизайна;
– исторические, технологические, пластические, функциональные и эстетические факторы, формирующие облик проекта.
— технологические и художественные возможности материалов, печатных и цифровых техник;
— теорию зрительного восприятия изобразительной поверхности; основы психологии художественного творчества;

Уметь:
— сформулировать свой творческий замысел, идею, изобразительными средствами представить эскиз и объяснить процесс создания произведения;
— полностью или частично согласовать свой творческий замысел с творческими идеями соавторов; адаптировать индивидуальный творческий замысел к техническим и/или организационным особенностям коллективной работы;

Владеть:
– художественными и технологическими процессами и приемами при создании графического произведения в различных техниках

Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
очная	3,4,6	6,8,11	/18							За

УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Технологическая практика»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2021 год набора)

1. Цели и задачи практики:

Целью практики является:
- закрепление и углубление теоретической подготовки студента, приобретение им практических навыков и опыта самостоятельной профессиональной деятельности.
Задачами практики являются:

- ознакомление студентов со структурой полиграфического производства и организацией производственного процесса;
- ознакомление с выпуском высококачественной полиграфической продукции;
- изучение технологических процессов, оборудования, программного обеспечения, материалов.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Научно-производственная практика является производственной

практикой раздела Б.2. стандарта подготовки по специальности 54.05.03

«Графика» профиль «Художник анимации и компьютерной графики
Взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками:
- Безопасность жизнедеятельности;

- Компьютерные технологии;

- Техника эстампа;

- Художественные материалы и технологические процессы в графике;
- Художественно-проектная практика;

- Преддипломная практика.

3. Требования к результатам обучения при прохождении практики

В результате обучения при прохождении производственной технологической практики студенты должны:

знать:
- методы переработки запечатанной бумаги и других материалов в тиражи изданий определенных конструктивных форм и с заданными свойствами.
- репродукционные технологии, допечатную подготовку и технологии печати и послепечатной обработки;

- тенденции современных визуальных искусств

уметь:
-проектировать издания в соответствии с требованиями, предъявляемыми потребителями, выбирать издательско-полиграфическое оформление изданий; определять объем издания в печатных листах; контролировать правильность цветоделения по экрану монитора; выбрать вид печатной формы
-выстраивать технологическую цепочку изготовления разных типов изданий;
- составлять проектное задание для иллюстраторов и фотографов

владеть:
- навыками управления процессами обработки материалов и полуфабрикатов в нужном направлении с целью оптимального использования ресурсов для получения продукции требуемого качества. Иметь навыки расчета окон для заверстки дополнительного текста и иллюстраций при компьютерном верстке, - корректуры.
- основами художественно-технического редактирования в подготовке разных типов изданий
- методами визуального и инструментального контроля оригиналов иллюстраций и печатных форм

Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
очная	5	10	/6							За

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

«Преддипломная практика»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2021 год набора)

1. Цели и задачи практики

Целью прохождения практики является:

- выполнить комплекс художественно-проектных задач, связанных с профессиональной деятельностью художника-графика.
- систематизация, закрепление, расширение теоретических знаний и практических умений по специальности 54.05.03 «Графика» и использование их при решении профессиональных задач.

Задачами прохождения 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 специалитета. Практика производственная, стационарная.

3. Требования к результатам прохождения практики

В результате прохождения практики «Преддипломная практика» студенты должны:

знать:
- методику художественно-проектной работы;
- художественные, экономические и технологические основы издательских процессов.
- принципы построения человеческого тела, одушевленных и неодушевленных предметов;
- принципы построения различных видов перспектив.
- основы редакционно-издательских процессов.

уметь:
- формулировать и излагать художественный замысел;
- обосновать и защитить свой проект.
- использовать полученные знания в композиции.
- на основе художественно-эстетического анализа издательской продукции обосновать целесообразность своего проекта.

владеть:
- способами аргументации.
- материалами, техниками и технологиями создания художественного произведения.
-методами художественно-эстетического анализа.

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)	Форма итогового контроля
очная	6	11,12	/45							За

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

«Государственная итоговая аттестация»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2021 год набора)

1. Цели и задачи государственной итоговой аттестации

Целью государственной итоговой аттестации является:

- проверка качества освоения выпускниками образовательной программы в соответствии требованиям ФГОС ВО, подтверждение освоения компетенцией и способности к выполнению профессиональных задач.

Задачей государственной итоговой аттестации является:
- в оценке готовности обучающихся к профессиональной деятельности художника-графика.

2. Место государственной итоговой аттестации в структуре ОП

ГИА состоит из двух частей:
Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена
Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

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;
- 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;

владеть:
- изобразительными материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе.
- приемами типографики, изобразительными материалами, техниками и технологиями, применяемыми в искусстве печатной графики и визуальных
- анализировать особенности художественного творчества в этих областях.
- способами анализа и аргументации.

Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы	6	,12	/3							За
Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена Подготовка к процедуре защиты и защита			/6							За

выпускной квалификационной работы										

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

«Видеоарт»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2021 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Основной целью дисциплины является комплексное формирование практических и теоретических знаний и навыков в области использования фото- и видео-арта в пространстве современной визуальной коммуникации.

Основные задачи освоения дисциплины - это знакомство с основными направлениями фотографии, а также видео- и медиа-арта, их ролью и местом в современной культуре. Создание концепций для самостоятельных фотографических или экранных произведений экспериментального, нарративного и документального характера.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина располагается в блоке Б.1.2 образовательной программы 54.05.03 “Графика” по профилю “Художник анимации и компьютерной графики”
Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- История графического дизайна
- Компьютерные технологии в графическом дизайне
- Пластическая анатомия
- Теория композиции

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины студенты должны:
Знать:
принципы монтажного мышления, и его воплощения фотографическими средствами;
исторически сложившиеся наиболее распространенные методы создания фотографического и видео изображения;
формы репрезентации фотографического произведения, или видео-проекта.
Уметь:
различать жанры фотографических произведений; анализировать метод построения

пластического и концептуального фотографических рядов (последовательностей);
выбрать визуальный стиль и сформулировать концепцию и методику работы для создания фото/видео ряда/коллажа/интерактива/медиа-проекта.
сформулировать и защитить на уровне концепции идею для фото/видео-проекта.
Владеть:
навыками работы с визуальной информацией, обладать визуальным систематическим мышлением; инструментами и сервисами для создания фото и видеоконтента.
способностью создания визуального (фотографического) текста из множества фотоизображений.

4.Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
очная	5	10	144/4	72		72		72	-	За

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

«Видеосценография»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2021 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Основные цели дисциплины «Видеосценография» дают важное понимание связи поверхности воспроизведения и динамически изменяющегося изображения. Понимание этой связи дает ключ к пониманию сути специальности сценограф и художник сцены — это и является целью дисциплины
Основные задачи освоения дисциплины«Видеосценография»: Разработка интерактивного средового дизайна для творческих проектов, световых и мультимедийных шоу, выставочных и театральных проектов. Проектирование и режиссирование цифровых сред. Создание медиапространств от создания нарратива и сценариев до визуальных концепций.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина располагается в блоке Б.1.2 образовательной программы 54.05.03 “Графика” по профилю “Художник анимации и компьютерной графики”

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- История графического дизайна
- Компьютерные технологии в графическом дизайне
- Пластическая анатомия
- Теория композиции

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины студенты должны:
Знать:
принципы формирования видеосценографии
основные приемы работы, ключевые проблемные зоны и знать, как с ними работать на каждом рабочем этапе.
Уметь:
работать с различными медиа в рамках сценических постановок.
формировать творческую сценическую концепцию
Владеть:
инструментами видеоредактирования и оборудованием для создания сценических проектов.
инструментами прототипирования и макетирования

4.Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
очная	5	10	144/4	72		72		72	-	За

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

«Цифровая иллюстрация»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2021 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целью освоения дисциплины является:
подготовка квалифицированного специалиста художника-графика по профилю «Художник анимации и компьютерной графики»,
способного иллюстрировать различные виды книжных и

периодических изданий.

Задачей дисциплины является:

формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности художника-графика в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Цифровая иллюстрация» относится к числу учебных дисциплин специализации базовой части образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по профилю «Художник анимации и компьютерной графики». Дисциплина «Цифровая иллюстрация» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками:

- Живопись
- Искусство фотографии
- Искусство шрифта
- История графического дизайна
- История искусства и материальной культуры
- Композиционное проектирование
- Рисунок
- Теория композиции
- Техники эстампа
- Иллюстрирование издания
- История и теория печатно-графического искусства
- Композиция издания
- Создание авторской книжки-картинки
- Художественно-проектная практика
- Технологическая практика
- Преддипломная практика
- Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Цифровая иллюстрация» студенты должны:

знать:

- способы композиционных и пластических построений, необходимых для создания авторского произведения в области оформления печатной продукции и книгоиздания на высоком художественном уровне;
- изобразительные способы анализа и творческой интерпретации окружающего мира для последующего создания художественного произведения в области оформления печатной продукции.
- основные понятия композиционных и пластических средств, необходимых для создания авторского произведения в области оформления печатной продукции и книгоиздания на высоком художественном уровне.

уметь:

- создать оригинальное композиционное решение проекта в области оформления

печатной продукции и книгоиздания;
- создать художественный образ издания в целом;
- создать художественные образы персонажей;
- создать оригинальные композиции в области оформления печатной продукции на основе собранного материала.
- анализировать композиционное решение проекта в области оформления печатной продукции и книгоиздания и удачно сформулировать информацию для передачи.

владеть:
- графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе;
- материалами, техниками и технологиями создания художественного произведения в области оформления печатной продукции.

2.Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
очная	4	7-8	216/6	144		144		72	-	За

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

«Анимация»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2021 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения 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:

1. Просмотр и анализ наиболее значительных образцов анимационной культуры

2. Изучение этапов становления современной анимационной графики
3. Формирование запросов к отрасли с целью выявления необходимых качеств будущей анимационной графики проекта
4. Разработка собственного анимационного проекта исходя из анализа существующих проектов, запросов отрасли с учетом современного состояния развития индустрии.
5. Освоение программно-технической и художественной базы с целью разработки собственного проекта.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина располагается в блоке Б.1.2 образовательной программы 54.05.03 “Графика” по профилю “Художник анимации и компьютерной графики”
Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Искусство иллюстрации
- Искусство фотографии
- Компьютерные технологии в графическом дизайне
- Пластическая анатомия
- Рисунок
- Теория композиции

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины 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	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
очная	4-5	7-10	540/15	360		360		180	-	Экз
	4	7	72	36		36		36		Экз
	4	8	90	54		54		36		Экз
	5	9	90	54		54		36		Экз
	5	10	108	36		36		72		Экз

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

«Концептуальный графический дизайн»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2021 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения дисциплины являются: изучение принципов управления проектами, отделами и организациями на примере творческого коллектива, формирование навыков управленческой работы и ответственности за принятые решения и сотрудников.

Основные задачи освоения дисциплины – практика формирования команд и подбора персонала, изучение техник ведения переговоров, основы управления человеческими ресурсами, разработки и принятии управленческих решений. Изучение основ управления проектами и лидерства. Изучение принципов организационного развития и управления изменениями. Постижение методов оценки и оптимизации рисков, управления конфликтами и методов оптимизации управленческих решений.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина располагается в блоке Б.1.2 образовательной программы 54.05.03 “Графика” по профилю “Художник анимации и компьютерной графики”
Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- История графического дизайна
- Компьютерные технологии в графическом дизайне
- Пластическая анатомия
- Теория композиции

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины студенты должны:
Знать:
общепринятые правила участия в творческих мероприятиях
основные методы, приемы и правила ведения научной и профессиональной дискуссии.
принципы структурирования и организации материала, основы дизайн-мышления и проектного подхода.
Уметь:
подготовить проект для участия в творческом мероприятии
выдвигать гипотезы, выстраивать для их верификации последовательную и непротиворечивую цепочку аргументов.

использовать полученные знания в композиции, на основе художественно-эстетического анализа существующего материала обосновать целесообразность своего проекта.
Владеть:
опытом участия в творческих мероприятитях
научной и профессиональной терминологией.
методами художественно-эстетического анализа, материалами, техниками и технологиями создания объектов графического дизайна.

4.Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
очная	4,5	7,9	216/6	144		144		72	-	Экз/ За
	4	7	108/3	72		72		36		за
	5	9	108/3	72		72		36		экз

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

«Основы операторского мастерства»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2021 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.

Основными **задачами** изучения дисциплины являются:

1. Создание графического сценария;
2. Формирование характера и материально-технического оснащения съемочной площадки;
3. Получение навыков работы со съемочной аппаратурой, съемка на местности, работа с внутрикадровыммонтажем, лайфами, шумами, внутрикадровыми и закадровыми звуками, формирующими сцену;

4. Создание линейного монтажа непосредственно на съемочной аппаратуре;
5. Определение, выделение и работа с ритмообразующими внутрикадровыми элементами с целью придания или подчеркивания в кадре художественного-образной выразительности.

6. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина располагается в блоке Б.1.2 образовательной программы 54.05.03 “Графика” по профилю “Художник анимации и компьютерной графики”
Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:
История искусства и материальной культуры
Композиционное проектирование
Теория композиции
Анимация

7. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины 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 монтажа и видеосъемки
инструментами планирования, навыками проектной работы, основами работы с видео.

8.Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
очная	5	10	108/3	36		36		72	-	За

УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Проектирование интерфейсов»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2021 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения бакалаврами дисциплины Проектирование интерфейсов 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 ОП

Дисциплина располагается в блоке Б.1.2 образовательной программы 54.05.03 “Графика” по профилю “Художник анимации и компьютерной графики”
Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:
История графического дизайна
История искусства и материальной культуры
Рисунок
Теория композиции
Философия
Анимация

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины 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 и сервисами WEB-дизайна
инструментами анализа данных, открытыми источниками статистики.
навыками самостоятельной исследовательской, аналитической и творческой работы

4.Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
очная	4-5	7-10	576/16	378		378		198	-	Экз
	4	7	126	90		90		36		Экз
	4	8	144	90		90		54		Экз
	5	9	144	90		90		54		Экз
	5	10	172	108		108		54		Экз