Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 09.10.2024 18:18:20
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

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»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты государственной итоговой аттестации

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

Задачи итоговой государственной аттестации:

— оценить уровень практической и теоретической подготовки выпускника к выполнению профессиональных задач во всех областях профессиональной деятельности бакалавров по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн;

— определить готовность выпускника по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, образовательная программа Графический дизайн к следующим видам профессиональной деятельности: художественной; проектной; информационно-технологической, организационно-управленческой.

— выявить уровень подготовленности по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, образовательная программа Графический дизайн к решению профессиональных задач в соответствии с профильной направленностью ООП ВО;

— выявить уровень подготовки выпускников в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования к результатам освоения основных образовательных программ магистратуры через набор определенных универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций, которые должен показать выпускник в процессе государственной итоговой аттестации.

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

При прохождении государственной итоговой аттестации обучающийся должен подтвердить освоение профессиональных и профессионально-специализированных компетенций в форме защиты ВКР:

Особое внимание в ходе ***Подготовке к процедуре защиты и защиты выпускной квалификационной работы*** государственной итоговой аттестации уделено демонстрации следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования	**Владеть:** Методами отслеживания тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Методами изучения потребностей и предпочтений целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Методами оформления результатов дизайнерских исследований и формирование предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Уметь:** Выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Производить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Анализировать потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Оформлять результаты дизайнерских исследований. **Знать:**Методы проведения комплексных дизайнерских исследований. Технологии сбора и анализа информации для дизайнерских исследований. Методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы проектируемые объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Профессиональная терминология в области дизайна.
ПК-2 Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Владеть:** Методами подбора и изучение информации, необходимой для разработки проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Методами предварительной проработка эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Методами составления проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме. **Уметь:** Составлять по типовой форме проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Подбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания на создание системы визуальной

	информации, идентификации и коммуникации. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. Проводить презентации дизайн-проектов. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Знать:** Типовые формы проектных заданий на создание систем объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Методики поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Профессиональную терминологию в области дизайна.
ПК-3 Способен концептуально и художественно-технически разработать дизайн-проекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Владеть:** Методиками разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Технологиями визуализация образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработка эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Навыками согласования с возможностями производства воспроизведение системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Навыками подготовки графических материалов по системе визуальной информации, идентификации и коммуникации для передачи в производство. **Уметь:** Работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов.

	Презентовать и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. **Знать:** Методы организации творческого процесса дизайнера. Академический рисунок, техники графики, компьютерной графики. Теорию композиции. Типографику, фотографику, мультипликацию. Художественное конструирование и техническое моделирование Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Профессиональную терминология в области дизайна.
ПК-4 Способен планировать работы по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Владеть:** Методами определения художественной политики дизайнерской организации. Принципами определения персонального состава исполнителей дизайн-проектов, формирование творческих групп. Навыками презентации дизайн-проектов заказчику. Навыками планирование участия дизайнеров в выставках, конкурсах. **Уметь:** Осуществлять календарно-ресурсное планирование Систематизировать и распределять действия подчиненных Проводить презентации дизайн-проектов Использовать компьютерную технику и программное обеспечение, необходимые для планирования работ по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности. **Знать:**Технологический процесс выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Основы менеджмента. Профессиональную терминология в области дизайна.
ПК-5 Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Владеть:** Методиками распределения работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива. Методами организации работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Навыками организации участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации. **Уметь:** Управлять творческим коллективом. Организовывать конструктивное межличностное взаимодействие.

	Внедрять передовые методики творческой работы над дизайн-проектами. Распределять задачи по выполнению дизайн-проектов между работниками. Подготавливать документацию для участия дизайнеров в выставках и конкурсах. **Знать:** Методика и принципы организации процесса дизайн-проектирования. Технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности. Профессиональная терминология в области дизайна.
ПК-6 Способен контролировать изготовление в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Владеть:** Методами проведения мониторинга изготовления в производстве объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Методами определения необходимых корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Уметь:** Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Знать:**Методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина ***«Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы»*** относится к обязательной части/части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина ***«Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы»*** опирается на знания, умения и компетенции, формируемые предшествующими дисциплинами и/или практиками и/или предыдущим уровнем подготовки:

БЛОК 1 Дисциплины (Модули) относящиеся к Обязательной части

- Иностранный язык в научной сфере
- Методология дизайн-проектирования
- Современные проблемы дизайна
- Философские проблемы науки и техники
- Актуальные проблемы современного искусства
- Арт-дирекшн
- Макетирование и прототипирование

— Технологическое предпринимательство в дизайне

Часть, формируемая участниками образовательных отношений

— Графический дизайн
— Элективные дисциплины
— Копирайтинг
— Философия бренда

Блок 2. Практика

— Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
— Педагогическая практика
— Проектная практика
— Технологическая практика

Часть, формируемая участниками образовательных отношений

— Преддипломная практика

3. Порядок проведения государственной итоговой аттестации

Государственная итоговая аттестация по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» и профилю подготовки «Графический дизайн» 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.

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«История и теория искусства»

основной образовательной программы высшего образования – программы баклавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К **основным целям** освоения дисциплины «История и теория искусства» является подготовка бакалавров по профилю «Графический дизайн мультимедиа», обладающих знаниями в области истории искусства, ориентирующихся в стилях и направлениях, знающих особенности каждого периода и стиля в живописи, архитектуре и скульптуре, основные современные тенденции изобразительного искусства и основные закономерности формообразования, определяющих стиль эпохи.

К **основным задачам** являются формирование у студентов знаний, необходимых в профессиональной деятельности дизайнеров в соответствие с компетенциями ФГОС ВО:

- Сформировать знания периодов истории пластических искусств и их особенностей
- Овладеть знаниями в области истории развития пластической формы.
- Приобрести навыки в понимании синтеза форма и стилеобразующих элементов для решений в области дизайн - проектирования.
- Обучить методам и приёмам проектирования в стилях, соответствующих основным художественным периодам.
- Развить навыки креативного (проектно-новаторского) мышления.

Обучение по дисциплине «_История и теория искусства» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения**

	компетенции
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	Знает: Историю и теорию искусства в широком культурно-историческом контексте; Умеет: применять знания в области истории и теории искусств в профессиональной деятельности; Владеет: способностью рассматривать произведения искусства в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода; Приемами создания качественных стилизаций в рамках, изученных основных стилей.
ОПК-8. Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	Знает: содержание современной культурной политики Российской Федерации; Умеет: ориентироваться в актуальных направлениях в культурной политике РФ. Оценивать степень соответствия проектов актуальных направлениям культурной политики РФ.; Владеет: знанием о проблематике современной культурной политики Российской Федерации, ориентируется в формах государственной поддержки культурной деятельности в РФ.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «История и теория искусства» является первой ступенью в освоении компетенций, которые будут закреплены при изучении следующих дисциплин вариативной части:

В вариативной части базового цикла (Бl):

Дисциплина «История и теория искусства» относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 Образовательной программой 54.03.01 «Дизайн»

«История и теория искусства» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

1. дисциплины базовой части:
   - Рисунок,
   - Живопись,
   - Печатная графика,
   - Пластическое моделирование,
   - Пропедевтика,
   - Дизайн-проектирование,
   – Колористика,
2. дисциплины вариативной части:

- История и теория графического дизайна,
- История и теория фотографии,
- Теория композиции,
- Искусство и визуальное восприятие,
- Декоративно-прикладное искусство и художественные стили

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4
зачетные единицы (144 часов).

1. Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

1. Очная форма обучения

п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			1	2
	Аудиторные занятия	**68**	32	36
	В том числе:			
1.	Лекции	34	16	18
2.	Лабораторные занятия	34	16	18
	Самостоятельная работа	**76**	38	38
	В том числе:			
1.	Изучение текстов учебников из перечня литературы.	38	19	19
2.	Изучение текстов он-лайн курса	38	19	19
	Промежуточная аттестация			
	Зачет/диф.зачет/экзамен		Диф.зачет	экзамен
	Итого	144		

2. Очно-заочная форма обучения

п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			3	4
	Аудиторные занятия	**34**	18	16
	В том числе:			
1.	Лекции	16	9	8
2.	Лабораторные занятия	18	9	8
	Самостоятельная работа	**110**		
	В том числе:			
1.	Изучение текстов учебников из перечня литературы.	55	30	25
2.	Изучение текстов он-лайн курса	55	30	25
	Промежуточная аттестация			
	Зачет/диф.зачет/экзамен		Диф.зачет	экзамен
	Итого	144		

2. Тематический план изучения дисциплины

(по формам обучения)

1. Очная форма обучения

/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
	Раздел 1. История искусства от первобытности до средних веков		**4**		6		
.1	Тема 1. **Введение в дисциплину «История и теория искусства»** Искусство		1		2		

	первобытного общества						
.2	Тема 2. Искусство древнего мира		1		4		
	Тема 3. Искусство Античного мира		2				
	Раздел 2. **Искусство средневековой Европы**		**4**		4		
	Тема 1. Искусство Византии Искусство раннего средневековья		2		4		
	Тема 2. . Искусство романского периода Готическое искусство		2				
	Раздел 3. **Искусство нового времени**		**6**		4		
	Тема 1. Искусство Возрождения		2		4		
	Тема 2 Искусство Барокко		2				
	Тема 3. Искусство рококо		2				
	Раздел 4. **Искусство нового времени** **(продолжение)**		**6**		6		

Тема 1. Искусство неоклассицизма и романтизма.	2	2
Тема 2. Искусство 19 века	2	2
Тема 3. Модерн и авангард	2	2

Раздел 5. **Отечественное искусство**	**12**	12
Тема 1. Искусство языческой Руси. Домонгольская Русь.	2	
Тема 2. Искусство Руси 13-15 веков	2	2
Тема 3. Искусство 16-17 веков	2	2
Тема 4. Искусство Петровского времени и 18 века	2	2
Тема 5. Искусство 19-20 веков.	2	4
Тема 6 Современные тенденции Отечественного искусства	2	2
Итого	**34**	**34**

2. Очно-заочная форма обучения

/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
	Раздел 1. **История искусства от первобытности до средних веков**						
.1	Тема 1. **Введение в дисциплину «История и теория искусства»** Искусство первобытного общества		1		2		
	Тема 2. Искусство древнего		1		1		

.2	мира						
	Тема 3. Искусство Античного мира		1		1		
	Раздел 2. Искусство средневековой Европы						
	Тема 1. Искусство Византии Искусство раннего средневековья		1		1		
	Тема 2. . Искусство романского периода Готическое искусство		1		1		
	Раздел 3. Искусство нового времени						
	Тема 1. Искусство Возрождения		1		1		
	Тема 2 Искусство Барокко		1		1		
	Тема 3. Искусство рококо		1		1		
	Раздел 4. Искусство нового времени (продолжение)						
	Тема 1. Искусство неоклассицизма и романтизма.		1		1		
	Тема 2. Искусство 19 века		1		1		
	Тема 3. Модерн и авангард		1		1		
	Раздел 5. Отечественное искусство						
	Тема 1. Искусство языческой Руси. Домонгольская Русь.		1		1		
	Тема 2. Искусство Руси 13-15 веков		1		1		

	Тема 3. Искусство 16-17 веков		1		1		
	Тема 4. Искусство Петровского времени и 18 века		1		1		
	Тема 5. Искусство 19-20 веков.		1		2		
	Тема 6 Современные тенденции Отечественного искусства						
Итого			**16**		**18**		

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Методика преподавания дизайна»

основной образовательной программы высшего образования – программы баклавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Цель дисциплины — подготовка студентов к эффективной педагогической деятельности в области дизайна, включая методику преподавания графического дизайна мультимедиа, получение знаний о современных методах и подходах в обучении дизайну, развитие умения критически оценивать работы.

К *основным задачам* освоения дисциплины «Методика преподавания дизайна» следует отнести формирование у учащихся следующих знаний и практических навыков:

— Освоение современных методик преподавания дизайна, в том числе использование цифровых инструментов и мультимедийных технологий в образовательном процессе.

— Развитие умений анализировать и критически оценивать дизайнерские работы и проекты

— Формирование навыков планирования и проведения учебных занятий по графическому дизайну, включая разработку учебных материалов, методических пособий и организацию практических работ для студентов.

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

Обучение по дисциплине «Методика преподавания дизайна» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		**Индикаторы достижения компетенций**
ОПК-1	Способность 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	**Знать:** — как рассматривать произведения дизайна и искусства, образцы из области архитектуры, дизайн и технику/технологии в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода. **Уметь:** — применять знания в области истории и, теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности. **Владеть:** — навыками применения знаний в области истории и, теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Методика преподавания дизайна» относится к числу обязательных дисциплин базовой части образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по направлению подготовки «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Методика преподавания дизайна» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В базовой части Блока 1:

— История и теория искусства;

— Дизайн-проектирование

— История и теория дизайна

— Пропедевтика

В Блоке 3:
— Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 2 зачётных единицы (72 часа).

1. **Виды учебной работы и трудоёмкость** (по формам обучения)

1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			7
1	**Аудиторные занятия**	**72**	36 36
	В том числе:		
1.1	Лекции	10	10
1.2	Семинарские/практические занятия	10	10
1.3	Лабораторные занятия		
2	**Самостоятельная работа**	**52**	52
	В том числе:		
2.1	Изучение литературы по дисциплине	26	26
2.2	Выполнение практических заданий	26	26
3	**Промежуточная аттестация**		
	зачет		зачет
	Итого	**72**	**72**

2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			7
1	**Аудиторные занятия**	**10**	10
	В том числе:		
1.1	Лекции	6	6
1.2	Семинарские/практические занятия	4	4
1.3	Лабораторные занятия		
2	**Самостоятельная работа**	**62**	62
	В том числе:		
2.1	Изучение литературы по дисциплине	31	31
2.2	Выполнение практических заданий	31	31
	Промежуточная аттестация		
	зачет		зачет
	Итого	**72**	**72**

2. Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

1. Очная форма обучения

№ п/	Разделы/темы	Трудоемкость, час		
		Всег	Аудиторная работа	Самостоятельн

п	дисциплины	о	Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	ая работа
1.	**Основы методики преподавания дизайна.**	72	10	10			52
Итого		**72**	**10**	**10**	**-**	**-**	**52**

2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	**Основы методики преподавания дизайна**	72	6	4			62
Итого		**72**	**6**	**4**	**-**	**-**	**62**

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

«Шрифт»

основной образовательной программы высшего образования – программы баклавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения бакалаврами дисциплины «Шрифт» является приобретение практических навыков работы в различных видах шрифтовой графики: каллиграфии, наборном и рисованном шрифте, а также освоение возможностей современного цифрового шрифта.

Основными **задачами** изучения дисциплины являются:

- освоение выразительных возможностей различных видов шрифтовой графики;
- получение навыков практической работы со шрифтом, как с инструментом;
- получение навыка обоснованного выбора комплекты шрифтов для различных видов публикаций;
- освоение основных приемов проектирования надписи, шрифтовых знаков, логотипов;
- получение системное представление об истории развития шрифтовых форм и навыки их классификации;
- овладение профессиональной терминологией, получение навыков её корректного использования в письменной и устной форме;
- получение навыка развернутой профессиональной оценки художественно-технических качеств шрифта, создания визуального отчета о проделанной практической и аналитической работе.

Обучение по дисциплине «Шрифт» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК-1 Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	—Знать историю развития шрифтовой формы; историко-морфологическую классификацию шрифтовых форм; возможности и технологические особенности современных цифровых шрифтов, типовые сроки и особенности проектирования; современное состояние отрасли, а также основные направления развития шрифтовых технологий. —Уметь строить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания; формировать этапы и устанавливать сроки работы над проектом; выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета; проводить презентации дизайн-проектов. —Владеть навыками предварительной проработки эскизов и основными приемами проектирования надписей, шрифтовых знаков, логотипов.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Шрифт» относится к числу учебных дисциплин специализации вариативной части Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».
Дисциплина «Шрифт» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Компьютерные технологии в графическом дизайне
- Веб-дизайн
- Основы производственного мастерства

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц (216 часов).

1. Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры		
			1	2	
1	**Аудиторные занятия**	**136**	64	72	
	В том числе:				
1.1	Лекции	2	2	0	
1.2	Семинарские/практические занятия				
1.3	Лабораторные занятия	134	62	72	
2	**Самостоятельная работа**	**80**	44	36	
	В том числе:				
2.1	Изучение литературы по дисциплине	2	1	1	
2.2	Выполнение практических заданий	78	43	35	
3	**Промежуточная аттестация**				
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен	экзамен	
	Итого	**216**			

3.1.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры		
			3	4	
1	**Аудиторные занятия**	**34**	18	16	
	В том числе:				
1.1	Лекции	2	2	0	
1.2	Семинарские/практические занятия	0			
1.3	Лабораторные занятия	32	16	16	
2	**Самостоятельная работа**	**182**	90	92	
	В том числе:				
2.1	Изучение литературы по дисциплине	12	3	9	
2.2	Выполнение практических заданий	170	87	83	
3	**Промежуточная аттестация**				
	Зачет/диф.зачет/экзамен		диф. зачет	экзамен	
	Итого	**216**			

2. Тематический план изучения дисциплины

(по формам обучения)

3.2.1. Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				СРС
			Лекц.	Сем./ практ.	Лаб.	Практ.	
1.	**Раздел 1. Эволюция рукописного шрифта. Основы каллиграфии**	108	2		62		44
1.1	Инструменты и материалы. Базовая терминология	10	1		6		3
1.2	Краткая история возникновения письменности	11	1		6		4
1.3	Почерка Римской империи	12			8		4
1.4	Почерка раннего средневековья	11			7		4
1.5	Готические почерка	11			7		4
1.6	Гуманистические почерка эпохи Возрождения	11			7		4
1.7	Кириллические почерка	11			7		4
1.8	Рукописные почерка в эпоху печатной книги. Остроконечное перо	11			7		4
1.9	Становление современной каллиграфии. XX век	11			7		4
2.	**Раздел 2. Эволюция печатного шрифта. Наборный шрифт. Шрифт как инструмент**	**108**			**72**		**36**
2.1	Анатомия цифрового шрифта. Шрифтовая терминология	12			8		4
2.2	Знаковый состав. Алфавитные и неалфавитные знаки. Кодировки. Стандарт Unicode	12			8		4
2.3	Типометрические системы	12			8		4
2.4	Шрифтовая гарнитура и ее состав	12			8		4
2.5	Основные правила набора и верстки средствами цифрового шрифта	12			8		4
2.6	Обзор существующих шрифтовых классификаций. Историко-морфологическая классификация Ханса Петера Вальберга	24			16		8
2.7	Форматы шрифтовых файлов. Установка шрифтов. Особенности использования форматов OTF и OTF VF	12			8		4
2.8	Где взять шрифт? Лицензионное	12			8		4

	соглашение и авторское право						
Итого		**216**	**2**		**134**		**80**

3.2.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**СРС**
			Лекц.	Сем./ практ.	Лаб.	Практ.	
1.	**Раздел 1. Эволюция рукописного шрифта. Основы каллиграфии**	**108**	**2**		**16**		**90**
1.1	Инструменты и материалы. Базовая терминология	10	1				10
1.2	Краткая история возникновения письменности	11	1				10
1.3	Почерка Римской империи	12			4		10
1.4	Почерка раннего средневековья	11			2		10
1.5	Готические почерка	11			2		10
1.6	Гуманистические почерка эпохи Возрождения	11			2		10
1.7	Кириллические почерка	11			2		10
1.8	Рукописные почерка в эпоху печатной книги. Остроконечное перо	11			2		10
1.9	Становление современной каллиграфии. XX век	11			2		10
2.	**Раздел 2. Эволюция печатного шрифта. Наборный шрифт. Шрифт как инструмент**	**108**			**16**		**92**
2.1	Анатомия цифрового шрифта. Шрифтовая терминология	12			2		10
2.2	Знаковый состав. Алфавитные и неалфавитные знаки. Кодировки. Стандарт Unicode	12			2		10
2.3	Типометрические системы	12			2		10
2.4	Шрифтовая гарнитура и ее состав	12			2		10
2.5	Основные правила набора и верстки средствами цифрового шрифта	12			2		10
2.6	Обзор существующих шрифтовых классификаций. Историко-морфологическая классификация Ханса Петера Вальберга	24			2		22
2.7	Форматы шрифтовых файлов. Установка шрифтов. Особенности использования	12			2		10

	форматов OTF и OTF VF						
2.8	Где взять шрифт? Лицензионное соглашение и авторское право	12			2		10
Итого		**216**	**2**		**32**		**182**

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Печатная графика»

основной образовательной программы высшего образования – программы баклавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основная цель освоения дисциплины «Печатная графика»:
– подготовка квалифицированного бакалавра по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» и по профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа», способного оформлять различные виды печатной и мультимедийной продукции.
Основная задача освоения дисциплины «Печатная графика»:
– формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности графического дизайнера в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК-2 Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	***Знать:*** — методы организации творческого процесса дизайнера, профессиональную терминологию в области дизайна; ***Уметь***: — работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; ***Владеть:*** — навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ.

ПК-4 Способен демонстрировать владение графическими и живописными техниками, применять полученные художественные навыки в профессиональной деятельности	***Знать*:** – Техники графики Теория композиции Основы художественного конструирования и технического моделирования Профессиональная терминология в области искусства ***Владеть*:** – Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации ***Уметь*:** – Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Находить художественные решения задач по проектированию объектов визуальной информации Использовать специальные художественные техники для создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Обосновывать правильность принимаемых художественных решений

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части/части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1
– Живопись
– Иллюстрация
– История искусств
– Рисунок
– Теория композиции
– Государственная итоговая аттестация

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 1 зачетных(е) единиц(ы) (72 часов).

1. *Виды учебной работы и трудоемкость*

(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
	Аудиторные занятия	**36**		**3**
	В том числе:			
.1	Лекции			
.2	Семинарские/практические занятия			
.3	Лабораторные занятия	36		
	Самостоятельная работа	**36**		
	В том числе:			
.1	…			
.2	…			
	Промежуточная аттестация			
	Зачет/диф.зачет/экзамен		Зачет	
	Итого	**72**		

3.1.2. Очно-заочная форма обучения

п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
	Аудиторные занятия	**18**	**8**
	В том числе:		
.1	Лекции		
.2	Семинарские/практические занятия		
.3	Лабораторные занятия	18	

	Самостоятельная работа	**54**	
	В том числе:		
.1	…		
.2	…		
	Промежуточная аттестация		
	Зачет/диф.зачет/экзамен		Зачет
	Итого	**72**	

2. *Тематический план изучения дисциплины*
(по формам обучения)

3.2.1. Очная форма обучения

/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		сего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские / практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
	Раздел 1. Глубокий способ печати	20		10			10
.1	Тема 1.1 **. Художественные и технические особенности техники «офорт».**	10		5			5
	Тема 1.2 **. Художественные и технические особенности**	10		5			5

	техники «сухая игла».						
.2	Раздел 2 Высокий способ печати.	32		16			16
	Тема 2.1 **Художественные и технические особенности техники «линогравюра».**	16		8			8
	Тема 2.2 **Художественный образ книжного знака.**	16		8			8
.3	Раздел 3 Плоский способ печати.	20		10			10
	Тема 3.1 **Художественные и технические особенности техники «литография».**	5		5			5
	Тема 3.2 **Композиционные и пластические особенности иллюстрации в технике «литография».**	10		5			5
Итого		**72**		**36**			**36**

Очно-заочное

/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		сего	**Аудиторная работа**				**Самостоятельная работа**
			Лекции	Семинарские / практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
	Раздел 1. Глубокий способ печати	20		4			16
.1	Тема 1.1 **.**	10		2			8

	Художественные и технические особенности техники «офорт».						
	Тема 1.2 **. Художественные и технические особенности техники «сухая игла».**	10		2			8
.2	Раздел 2 Высокий способ печати.	32		8			24
	Тема 2.1 **Художественные и технические особенности техники «линогравюра».**	16		4			12
	Тема 2.2 **Художественный образ книжного знака.**	16		4			12
.3	Раздел 3 Плоский способ печати.	20		6			14
	Тема 3.1 **Художественные и технические особенности техники «литография».**	5		3			7
	Тема 3.2 **Композиционные и пластические особенности иллюстрации в технике «литография».**	10		3			7
Итого		**72**		**18**			**54**

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Декоративно-прикладное искусство и принципы стилеобразования»

основной образовательной программы высшего образования – программы баклавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основная цель освоения дисциплины «Декоративно-прикладное искусство и принципы стилеобразования»:
– подготовка квалифицированного бакалавра по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» и по профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа», способного оформлять различные виды печатной и мультимедийной продукции.
Основная задача освоения дисциплины «Декоративно-прикладное искусство и принципы стилеобразования»:
– формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности графического дизайнера в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

- Раскрыть связь между формально-образной структурой произведения и приоритетными ценностными ориентирами создавшей его эпохи / культуры;
- Дать понимание основ стилевой эволюции;
- Изучить труды крупных историков искусства, а также ознакомиться с теоретическими основами в сфере декоративно-прикладного искусства.

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	***Знать:*** Основные этапы развития, важнейшие направления и местные традиции декоративно-прикладного искусства, понимать основные движущие Силы и закономерности историко-культурного процесса произведения декоративно-прикладного искусства, их стилистические характеристики и особенности, символический смысл, материалы и техники; Специфику содержания, символики и формальных выразительных средств декоративно-прикладного искусства в контексте мирового художественного процесса; ***Уметь:*** анализировать и объяснять историко-культурные,

	историко-художественные, социокультурные, формально-образные и формально-стилистические факторы развития в декоративно-прикладном искусстве грамотно и квалифицированно, устно и письменно излагать на русском языке свои знания о декоративно-прикладном искусстве ***Владеть:*** Методологией и терминологией научных исследований в области декоративно-прикладного искусства Основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, относящейся к декоративно-прикладному искусству

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части/части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1

1. дисциплины:

- История искусства,
- Печатной графики,
- История и теория графического дизайна,
- История и теория фотографии,
- Теория композиции,
- Колористика.
- Анимация,
- Дизайн мультимедиа,
- TV-дизайн,
- Видеоарт,
- Web-дизайн,
- Дизайн электронных изданий,
- Иллюстрация;

2. практики:

- практика по получению первичных умений и навыков, в том числе по получению первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности,
- творческая,
- научно-исследовательская работа,
- преддипломная практика

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных(е) единиц(ы) (108 часов).

1. Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			3
	Аудиторные занятия	**72**	**72**
	В том числе:		
.1	Лекции	36	36
.2	Семинарские/практические занятия	36	36
.3	Лабораторные занятия		
	Самостоятельная работа	**36**	**36**
	В том числе:		
.1	Изучить лекции в ЛМС по истории ДПИ		
.2	Подготовка доклада по выбранной теме		
3	Работа над курсовой		
4	Прохождение тестов		
	Промежуточная аттестация		
	Зачет/диф.зачет/экзамен		Экзамен
	Итого	**108**	

3.1.2. Очно-заочная форма обучения

п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			5	6
	Аудиторные занятия	**36**		
	В том числе:			
.1	Лекции	20	10	10

.2	Семинарские/практические занятия	16	8	8
.3	Лабораторные занятия			
	Самостоятельная работа	**72**	**36**	**36**
	В том числе:			
.1	…			
.2	…			
	Промежуточная аттестация			
	Зачет/диф.зачет/экзамен		Экзамен	Экзамен
	Итого	**108**		

2. *Тематический план изучения дисциплины*
(по формам обучения)

3.2.1. Очная форма обучения

/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		сего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
	Раздел 1. **Введение в дисциплину**						
.1	Тема 1 Место		4	4			4

	декоративно-прикладного искусства в художественной культуре. Декоративно прикладное искусство Древнего мира и античности						
.2	Раздел 2 **Византийское искусство.**						
	Тема 2.1 Декоративно-прикладное искусство Византии.		4	4			4
	Тема 2.2 Декоративно-прикладное искусство раннего средневековья		3	3			3
.3	Раздел 3 **Романское искусство. Готика.**						
	Тема 3.1 Декоративно-прикладное искусство Романики.		3	3			3
	Тема 3.2 Декоративно-прикладное искусство Готики		3	3			3
.4	Раздел 4 **Ренессанс.**						
	Тема 4.1-3 Декоративно-прикладное искусство эпохи Возрождения.		3	3			3
.5	Раздел 5						

	Барокко. Классицизм. Рококо.						
	Тема 5.1-3 Декоративно-прикладное искусство эпохи Барокко и Классицизма.		3	3			3
	Тема 5.4. Декоративно-прикладное искусство Рококо.		3	3			3
.6	Раздел 6 **Неоклассицизм. Историзм.**						
	Тема 6.1 Декоративно-прикладное искусство Неоклассицизма.		3	3			3
	Тема 6.2-3 Декоративно-прикладное искусство Историзма.		3	3			3
.7	Раздел 7 **Модерн. Ар Деко.**						
	Тема7.1-3 Декоративно-прикладное искусство Модерна и Ар Деко		4	4			4
	Итого	**108**	**36**	**36**			**36**

Очно-заочное

№ п/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**			
		Всего	**Аудиторная работа**		**Самостоятельная**

			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	**работа**
1	Раздел 1. **Введение в дисциплину**						
.1	Тема 1 Место декоративно-прикладного искусства в художественной культуре. Декоративно прикладное искусство Древнего мира и античности		1	2			6
.2	Раздел 2 **Византийское искусство.**						
	Тема 2.1 Декоративно-прикладное искусство Византии.		2	1			6
	Тема 2.2 Декоративно-прикладное искусство раннего средневековья		2	1			6
.3	Раздел 3 **Романское искусство. Готика.**						
	Тема 3.1 Декоративно-прикладное искусство Романики.		2	1			6
	Тема 3.2 Декоративно-прикладное искусство Готики		2	1			6

.4	Раздел 4 **Ренессанс.**						
	Тема 4.1-3 Декоративно-прикладное искусство эпохи Возрождения.		1	2			6
.5	Раздел 5 **Барокко. Классицизм. Рококо.**						
	Тема 5.1-3 Декоративно-прикладное искусство эпохи Барокко и Классицизма.		2	2			7
	Тема 5.4. Декоративно-прикладное искусство Рококо.		2	1			7
.6	Раздел 6 **Неоклассицизм. Историзм.**						
	Тема 6.1 Декоративно-прикладное искусство Неоклассицизма.		2	1			7
	Тема 6.2-3 Декоративно-прикладное искусство Историзма.		2	2			7
.7	Раздел 7 **Модерн. Ар Деко.**						
	Тема7.1-3 Декоративно-прикладное искусство Модерна и Арт Деко		2	2			8
Итого		**108**	**20**	**16**			**72**

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Искусство иллюстрации»

основной образовательной программы высшего образования – программы баклавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основная цель освоения дисциплины «Искусство иллюстрации»:

– подготовка квалифицированного специалиста художника-графика по специализации «Оформление печатной продукции», способного иллюстрировать различные виды книжных и периодических изданий.

Основная задача освоения дисциплины «Искусство иллюстрации»:

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

Обучение по дисциплине «Иллюстрация» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код компетенции	**В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать**	**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**
ОПК-2	Способен создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания	***Знает:*** – изобразительные способы анализа и творческой интерпретации окружающего мира для последующего создания художественного произведения в области оформления печатной продукции. ***Умеет:***

	и навыки. полученные в процессе обучения	– создать художественный образ издания в целом; – создать художественные образы персонажей; – создать оригинальные композиции в области оформления печатной продукции на основе собранного материала. ***Владеет:*** – материалами, техниками и технологиями создания художественного произведения в области оформления печатной продукции.
ОПК-3	Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах	***Знает:*** – основные понятия композиционных и пластических средств, необходимых для создания авторского произведения в области оформления печатной продукции и книгоиздания на высоком художественном уровне. ***Умеет:*** – анализировать композиционное решение проекта в области оформления печатной продукции и книгоиздания и удачно сформулировать информацию для передачи. ***Владеет:*** – материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Искусство иллюстрации» относится к числу учебных дисциплин специализации базовой части Блока 1 образовательной программы

специалитета 54.05.03 «Графика» по специализации «Художник-график (Оформление печатной продукции).

«Искусство иллюстрации» 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,
– История материальной культуры,
– Техника печатной графики,
– Искусство шрифта,
– Перспектива,
– Пластическая анатомия,
– Композиционное проектирование,
– Технология допечатных процессов,
– Технология печатных процессов,
– Технология послепечатных и отделочных процессов,
– Творческая художественно-проектная практика,
– Преддипломная практика,
– Государственная итоговая аттестация

1. *Виды учебной работы и трудоемкость*

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	5	6	7	8
1	**Аудиторные занятия**	**240**	54	72	72	72
	В том числе:					
1.1	Лекции					
1.2	Семинарские/практические занятия					
1.3	Лабораторные занятия	240	54	72	72	72
2	**Самостоятельная работа**	**55**	16	13	13	13
	В том числе:					
2.1	ПХЗ	55	16	13	13	13
3	**Промежуточная аттестация**					
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен	экзамен	экзамен	экзамен
	Итого	**295**	70	85	85	85

2. *Тематический план изучения дисциплины*

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1	Раздел 1. **Основы иллюстрирования книги**	**295**		**240**			55
1.1	Тема 1. **Изучение основ композиционного мышления(пространство)и визуального нарратива(время). Пластические и композиционные особенности исторических стилей**	70		54			16
1.2	Тема 2. **Алгоритм выработки художественной концепции произведения: жанр, стиль, целевая аудитория. Организация ритмической структуры визуального нарратива. Статика и динамика в режиссуре сцены.**	85		72			13
1.3	Тема 3. **Иерархия композиционных элементов в пространстве: иллюстрация, набор, интерактивные элементы. Понятие мизансцены**	85		72			13
1.	Тема 4. **Развитие**	85		72			13

4	**навыков создания визуального нарратива. Изобразительная драма в иллюстрированном, анимационном повествовании**						
Итого		**295**		**240**			**55**

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы режиссуры»

основной образовательной программы высшего образования – программы баклавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

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

Основными **задачами** изучения дисциплины являются:

- Создание графического сценария;
- Формирование характера и материально-технического оснащения монтажной площадки;

- Получение навыков работы с монтажной аппаратурой, работа со сценическим монтажем, внутрикадровыми и закадровыми звуками, формирующими видеоряд;
- Создание нелинейного монтажа на монтажной аппаратуре или средствами программного обеспечения;
- Определение, выделение и работа с ритмообразующими сценическими элементами с целью придания или подчеркивания в видеоряде художественного-образной выразительности.

Обучение по дисциплине «Основы режиссуры» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		Индикаторы достижения компетенций
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	***Знать*:** — основы производственного процесса с видеопроектами, основы монтажа и видеосъемки; ***Уметь*:** — обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе; ***Владеть*:** — инструментами планирования, навыками проектной работы, основами работы с видео.
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	***Знать:*** — принципы монтажных сочетаний, организации видеоряда и нахождения черт сочетаемости смежных кадров; ***Уметь:*** — производить монтаж видео опираясь на различные методики; ***Владеть:*** — инструментами монтажа и видеосъемки.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы режиссуры» относится к числу учебных дисциплин специализации части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Основы режиссуры» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Теория композиции
- Колористка
- Введение в проектную деятельность
- Авторское право
- Основы технологического предпринимательства
- Управление проектами
- Проектная деятельность

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы (144 часа).

1. Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			7	8
1	**Аудиторные занятия**	**96**	54	42
	В том числе:			
1.1	Лекции	0		
1.2	Семинарские/практические занятия	0		
1.3	Лабораторные занятия	96	54	42
2	**Самостоятельная работа**	**48**	18	30
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	4	2	2
2.2	Выполнение практических заданий	44	16	28
3	**Промежуточная аттестация**			
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен	экзамен
	Итого	**144**		

3.1.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			8	
1	**Аудиторные занятия**	**18**	18	
	В том числе:			
1.1	Лекции	0		
1.2	Семинарские/практические занятия	0		
1.3	Лабораторные занятия	18	18	
2	**Самостоятельная работа**	**126**	126	
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	6	6	
2.2	Выполнение практических заданий	120	120	
3	**Промежуточная аттестация**			
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен	
	Итого	**144**		

2. Тематический план изучения дисциплины

(по формам обучения)

3.2.1. Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				СРС
			Лекц.	Сем./ практ.	Лаб.	Практ.	
	Раздел 1. Разработка сценария фильма	**72**			**54**		**18**
	Литературный сценарий	23			16		5
	Выразительные средства режиссуры	23			18		5

	Режиссёрский сценарий и раскадровка	26			20		8
	Раздел 2. Съёмка, озвучка и монтаж фильма	**72**			**42**		**30**
	Операторское мастерство	36			20		16
	Работа со звуком	12			6		6
	Основы режиссёрского монтажа	24			16		12
Итого		**144**			**96**		**48**

3.2.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**СРС**
			Лекц.	Сем./ практ.	Лаб.	Практ.	
	Раздел 1. Разработка сценария фильма	**72**			**9**		**63**
	Литературный сценарий	23			3		21
	Выразительные средства режиссуры	23			3		21
	Режиссёрский сценарий и раскадровка	26			3		21
	Раздел 2. Видеосъёмка, озвучка и монтаж фильма	**72**			**9**		**63**
	Операторское мастерство	24			3		21
	Работа со звуком	18			2		16
	Основы режиссёрского монтажа	30			4		26
Итого		**144**			**18**		**126**

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

«Производственная практика (преддипломная)»

основной образовательной программы высшего образования – программы баклавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты прохождении практики

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа разработана в соответствии с:

— Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (квалификация (степень) «бакалавр»), утвержденным приказом МОН РФ от «13» августа 2020 г. № 1015

— Образовательной программой высшего профессионального образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа»)

Учебным планом университета по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа».

Практическая подготовка Б2.2.2 Производственная практика (преддипломная) - форма организации образовательной деятельности при освоении образовательной программы в условиях выполнения обучающимися определенных видов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью и направленных на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций по профилю соответствующей образовательной программы

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.

Задачами преддипломной практики являются:

— закрепление теоретической подготовки обучающихся, приобретение практических навыков и компетенций

— развитие способности самостоятельной художественно-проектной работы.

— подготовка студентов к аналитической, проектной, редакторской и творческой работе в условиях реальной профессиональной деятельности.

Компетенции обучающегося, формируемые в результате прохождения «Преддипломной практики»:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
УК-6 способностью управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	***Знать:*** способы управления временем, с помощью которых повышается эффективность его использования для успешного выполнения работы; ***Уметь:*** планировать — ставить цели и задачи в работе с учетом условий и собственных возможностей; реализовывать намеченные цели и задачи с учетом условий и собственных возможностей; ***Владеть:*** навыком составления плана последовательных шагов для достижения поставленной цели
ОПК-4 способностью проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно пространственные 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	***Знать:*** основные требования и условия, современные тенденции и направления дизайна предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; инструменты линейно-конструктивного построения, цвето-графической композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики; ***Уметь:*** проектировать, моделировать, конструировать объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации с учётом комплекса функциональных условий, эргономических требований, потребительских запросов и прочих факторов; ***Владеть:*** современной шрифтовой культурой, инструментами линейно-конструктивного построения, методами проектной графики; навыками создания цвето-графической и объемно-пространственной композиции при проектировании объектов и систем графического дизайна;

ОПК-8. Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	***Знать:*** концепцию формообразования как творчески-гуманитарного и синтезирующего процесса, системно-структурный подход как методологию исторических исследований дизайна. ***Уметь:*** расширять и углублять научное мировоззрение; синтезировать знания и популяризировать профессиональную деятельность в соответствии с современной культурной политикой Российской Федерации. ***Владеть:*** навыками ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации

2. Место практики в структуре образовательной программы

Практика относится к обязательной части/части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б2 «Практика».

Практика ***Б2.2.2 Производственная практика (преддипломная)*** опирается на знания, умения и компетенции, формируемые предшествующими дисциплинами и/или практиками и/или предыдущим уровнем подготовки:

.

БЛОК 1 Дисциплины (Модули) относящиеся к Обязательной части

- Безопасность жизнедеятельности
- Дизайн-проектирование
- Иностранный язык
- История (история России, всеобщая история)
- История и теория дизайна
- История и теория искусства
- Колористика
- Компьютерная графика
- Маркетинг в дизайне
- Методика преподавания дизайна
- Пропедевтика
- Рисунок и живопись
- Физическая культура и спорт
- Философия

Модуль "Проектная деятельность"

- Введение в проектную деятельность

Часть, формируемая участниками образовательных отношений

- Авторское право
- Анимация
- Веб-дизайн
- Декоративно-прикладное искусство и принципы стилеобразования
- Иллюстрация
- Основы производственного мастерства

- Основы режиссуры
- Печатная графика
- Психологические аспекты в дизайне
- Теория композиции
- Типографика
- Фотография
- Шрифт

Модуль "Проектная деятельность"

- Проектная деятельность
- Управление проектами
- Основы технологического предпринимательства

Элективные дисциплины (модули)

- Менеджмент в мультимедиа
- Основы предпринимательской деятельности в сфере малого бизнеса
- Создание познавательного изображения
- Технический рисунок
- Элективные курсы по физической культуре и спорту

БЛОК 2 Практика (все входят в обязательную часть)

- Учебная практика
- Учебно-ознакомительная практика
- Производственная практика
- Проектно-технологическая практика

Практика ***Б2.2.2 Производственная практика (преддипломная)*** является основой для освоения следующей дисциплины: ***«Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы»***

3. Характеристика практики

Преддипломная практика проводится на базе выпускающей «Художественно-техническое оформление печатной продукции».

Преддипломная практика проводится в течение одного семестра.

Преддипломная практика проводится в течении 8-го семестра 4-го курса (очная ф/о); в течении 9 семестра 5-го курса (очно-заочная ф/о).

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

«Проектирование шрифта»

основной образовательной программы высшего образования – программы баклавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К **основным целям** освоения дисциплины «Проектирование шрифта» следует отнести:
— формирование системных навыков работы в различных видах шрифтовой графики: каллиграфии, наборном и рисованном шрифте и имеющего практические навыки работы со шрифтом как с инструментом.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Проектирование шрифта» следует отнести формирование у обучающихся следующих знаний и практических навыков:
—освоение выразительных возможностей различных видов шрифтовой графики;
—освоение основных приемов проектирования шрифтовой гарнитуры;
—овладение профессиональной терминологией, получение навыков её корректного использования в письменной и устной форме;
—получение навыка развернутой профессиональной оценки художественно-технических качеств шрифта, создания визуального отчета о проделанной практической и аналитической работе.
В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся должны быть сформированы следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

Код компетенции	**В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать**	**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**
ПК-2	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	***Знать:*** —Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика Теория композиции Цветоведение и колористика Типографика, фотографика, мультипликация Основы художественного конструирования и технического моделирования Основы рекламных технологий Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и

		коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности Нормы этики делового общения; ***Уметь:*** — Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета; ***Владеть:*** — Изучением информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством Подготовка графических материалов для

		передачи в производство;

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Проектирование шрифта» относится к числу факультативных дисциплин образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по специализации «Графический дизайн мультимедиа».
Дисциплина «Проектирование шрифта» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:
В базовой части Блока 1:

- Типографика,
- Печатная графика,
- Иллюстрация.

В вариативной части Блока 1:

- Технический рисунок
- Создание познавательного изображения,

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы (72 часа).

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость (по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	**Вид учебной работы**	**Количество часов**	**Семестры**
			6
1	**Аудиторные занятия**	**36**	**36**
	В том числе:		
1.1	Лекции		
1.2	Семинарские/практические занятия		
1.3	Лабораторные занятия	36	36
2	**Самостоятельная работа**	**36**	36

2.1	Изучение литературы по дисциплине	4	4
2.2	Выполнение практических заданий	32	32
3	**Промежуточная аттестация**		
	Зачет/диф.зачет/экзамен	зачет	
	Итого	72	

3.1.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	**Вид учебной работы**	**Количество часов**	**Семестры**
			6
1	**Аудиторные занятия**	18	18
	В том числе:		
1.1	Лекции		
1.2	Семинарские/практические занятия		
1.3	Лабораторные занятия	18	18
2	**Самостоятельная работа**	**54**	54
2.1	Изучение литературы по дисциплине	4	4
2.2	Выполнение практических заданий	50	50
3	**Промежуточная аттестация**		
	Зачет/диф.зачет/экзамен	зачет	
	Итого	72	

3.2 Тематический план изучения дисциплины

(по формам обучения)

3.2.1. Очная форма обучения

п/п	**Разделы/ темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**Самостоятельная работа**
			лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	Раздел 1. **Общее введение в дисциплину**	8			4		4
1.1	Тема 1. Виды классификаций шрифтов: историческая, морфологическая, параметрическая и др. Классификации: Vox, British Standart, DIN, ГОСТ, Ганса	4			2		2

	Вилберга.						
1.2	Тема 2. Контраст, динамика и другие особенности шрифтовой формы.	4			2		2
2.	**Раздел II Проектирование наборного шрифта.**	64			32		32
2.1	Тема 1. Эскизное проектирование. Поиск образа шрифта.	4			2		2
2.2	Тема 2. Планирование схемы развития гарнитуры по начертаниям.	4			2		2
2.3	Тема 3. Правила и методика оцифровки рисунка знаков. Минимизация количества узлов на контуре знака.	4			2		2
2.4	Тема 4. Оцифровка в программе Adobe Illustrator.	8			4		4
2.5	Тема 5. Оцифровка в программе FontLab.	8			4		4
2.6	Тема 6. Методы редактирования рисунка знаков в программе Adobe Illustrator. Кривые Безье.	8			4		4
2.7	Тема 7. Методы редактирования рисунка знаков в программе FontLab	8			4		4
2.8	Тема 8. Особенности	4			2		2

	проектирования цифр, и других неалфавитных знаков.						
2.9	Тема 9. Лигатуры, альтернативные знаки.	4			2		2
2.10	Тема 10. Многоязычные кодировки. Кодовая таблица UNICODE	4			2		2
2.11	Тема 11. Шрифтовые форматы PostScript, TrueType, OpenType.	4			2		2
2.12	Тема 12. Особенности математического описания контура знака и их влияние на процесс проектирования шрифта.	4			2		2
Итого		72			36		36

3.2.2. Очно-заочная форма обучения

п/п	Разделы/ темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	Раздел 1. **Общее введение в дисциплину**	8			2		6
1.1	Тема 1. Виды классификаций шрифтов: историческая, морфологическая, параметрическая и др. Классификации:	4			1		3

	Vox, British Standart, DIN, ГОСТ, Ганса Вилберга.						
1.2	Тема 2. Контраст, динамика и другие особенности шрифтовой формы.	4			1		3
2.	**Раздел II Проектирование наборного шрифта.**	64			16		48
2.1	Тема 1. Эскизное проектирование. Поиск образа шрифта.	4			1		3
2.2	Тема 2. Планирование схемы развития гарнитуры по начертаниям.	4			1		3
2.3	Тема 3. Правила и методика оцифровки рисунка знаков. Минимизация количества узлов на контуре знака.	4			1		3
2.4	Тема 4. Оцифровка в программе Adobe Illustrator.	8			2		6
2.5	Тема 5. Оцифровка в программе FontLab.	8			2		6
2.6	Тема 6. Методы редактирования рисунка знаков в программе Adobe Illustrator. Кривые Безье.	8			2		6
2.7	Тема 7. Методы редактирования рисунка знаков в	8			2		6

	программе FontLab						
2.8	Тема 8. Особенности проектирования цифр, и других неалфавитных знаков.	4			1		3
2.9	Тема 9. Лигатуры, альтернативные знаки.	4			1		3
2.10	Тема 10. Многоязычные кодировки. Кодовая таблица UNICODE	4			1		3
2.11	Тема 11. Шрифтовые форматы PostScript, TrueType, OpenType.	3			1		3
2.12	Тема 12. Особенности математического описания контура знака и их влияние на процесс проектирования шрифта.	3			1		3
Итого		72			18		54

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Дополненная реальность»

основной образовательной программы высшего образования – программы баклавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К **основным целям** освоения дисциплины «Дополненная реальность» 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 «Дополненная реальность» 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.

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся должны быть сформированы следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

Код компетенции	**В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать**	**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**

ПК-2	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	***Знать:*** —Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика Теория композиции Цветоведение и колористика Типографика, фотографика, мультипликация Основы художественного конструирования и технического моделирования Основы рекламных технологий Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности Нормы этики делового общения; ***Уметь:*** — Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов Обосновывать правильность

		принимаемых дизайнерских решений Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета; ***Владеть:*** — Изучением информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством Подготовка графических материалов для передачи в производство;

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Дополненная реальность» относится к числу факультативных учебных дисциплин образовательной программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн, изучающих дисциплину ФТД.3 Дополненная реальность.

Дисциплина «Дополненная реальность» 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
— Живопись
— Рисунок
— Шрифт
— Анимация

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы (36 часов)

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость (по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			7	
1	**Аудиторные занятия**	**36**	**36**	
	В том числе:			
1.1	Лекции			
1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия	36	36	
2	**Промежуточная аттестация**			
	Зачет/диф.зачет/экзамен	зачет		
	Итого	36		

3.1.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			7	
1	**Аудиторные занятия**	18	18	
	В том числе:			
1.1	Лекции			
1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия	18	18	
2	**Промежуточная аттестация**			
	Зачет/диф.зачет/экзамен	зачет		
	Итого	18		

3.2 Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

3.2.1. Очная форма обучения

п/п	Разделы/ темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	Дополненная реальность в видео	9			9		
2.	Трехмерное моделирование	9			9		
3.	Сервисы дополненной реальности	9			9		
4.	Unity+Vufori	9			9		

	а						
Итого		36			36		

3.2.2. Очно-заочная форма обучения

п/п	Разделы/ темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	Дополненная реальность в видео	4,5			4,5		
2.	Трехмерное моделирование	4,5			4,5		
3.	Сервисы дополненной реальности	4,5			4,5		
4.	Unity+Vuforia	4,5			4,5		
Итого		18			4,5		

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

«Веб-дизайн»

основной образовательной программы высшего образования – программы баклавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения бакалаврами дисциплины «Веб-дизайн» являются освоение методологической культуры создания веб-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 веб-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.

Обучение по дисциплине «Веб-дизайн» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
ПК-1 подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности; Уметь: формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; Владеть: навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Веб-дизайн» относится к числу учебных дисциплин специализации вариативной части Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Веб-дизайн» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Компьютерные технологии в графическом дизайне
- Пространственная композиция
- Графическая подача проекта (дизайн-проектирование)
- Основы производственного мастерства
- Фотография
- Теория композиции

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единиц (255 часов).

1. Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры		
			6	7	8
1	**Аудиторные занятия**	**200**	72	72	56
	В том числе:				
1.1	Лекции	0			
1.2	Семинарские/практические занятия	0			
1.3	Лабораторные занятия	200	72	72	56
2	**Самостоятельная работа**	**55**	10	18	27
	В том числе:				
2.1	Изучение литературы по дисциплине	3	0	1	2
2.2	Выполнение практических заданий	52	10	17	25
3	**Промежуточная аттестация**				
	Зачет/диф.зачет/экзамен		диф.зачет	экзамен	экзамен
	Итого	**255**			

3.1.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры		
			8	9	
1	**Аудиторные занятия**	**28**	18	10	
	В том числе:				
1.1	Лекции	0			
1.2	Семинарские/практические занятия	0			
1.3	Лабораторные занятия	30	18	10	
2	**Самостоятельная работа**	**224**	108	116	
	В том числе:				
2.1	Изучение литературы по дисциплине	14	3	11	
2.2	Выполнение практических заданий	210	105	105	
3	**Промежуточная аттестация**				
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен	экзамен	
	Итого	**252**			

2. *Тематический план изучения дисциплины*
(по формам обучения)

3.2.1. Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				СРС
			Лекц.	Сем./ практ.	Лаб.	Практ.	
1.	**Раздел 1. Изучение Figma**	**82**			**72**		**10**
1.	Что такое веб-дизайн	8			7		1
2.	Хороший веб-дизайн и с чем его употреблять	8			7		1
3.	История веб-дизайна	8			7		1
4.	Пластика в веб-дизайне	8			7		1
5.	Обзор основного интерфейса программы Figma	9			8		1
6.	Основы атомарного дизайна	9			8		1
7.	Введение в прототипирование в Figma	9			8		1
8.	Практическое создание дизайн-концептов	9			8		1
9.	Оформление работ в портфолио	8			7		1
10.	Передача файлов разработчику	6			5		1
2.	**Раздел 2. Фиджитал-дизайн**	**90**			**72**		**18**
1.	Фиджитал	16			14		2
2.	Веб 2.0-3.0	16			14		2
3.	Электронные издания	18			14		4
4.	Веб-технологии для прототипирования, создания и работы сайтов	18			16		2
5.	Создание панорам 360°	10			8		2

6.	Создание полнофункциональных прототипов в Axure	6			4		2
7.	Работа с 3D и визуализацией для демонстрации пространственных взаимодействий	6			2		4
3.	**Раздел 3. UX-дизайн**	**83**			**56**		**27**
1.	Аналитика для цифрового проекта	12			8		4
2.	Приложение или сайт	10			8		2
3.	Составление User Flow и Customer Journey Map	13			8		5
4.	Архитектура информации	10			8		2
5.	Макетирование / Прототипирование	16			8		8
6.	Коммерческий веб-дизайн	10			8		2
7.	UI-UX анимация	8			6		2
8.	Передача файлов разработчику	4			2		2
Итого		**255**			**200**		**55**

3.2.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**СРС**
			Лекц.	Сем./ практ.	Лаб.	Практ.	
4.	**Раздел 1. Изучение Figma**	**126**			**18**		**108**
1.	Что такое веб-дизайн	7			1		6
2.	Хороший веб-дизайн и с чем его употреблять	7			1		6
3.	История веб-дизайна	7			1		6
4.	Пластика в веб-дизайне	7			1		6
5.	Обзор основного интерфейса программы Figma	7			1		6
6.	Основы атомарного дизайна	7			1		6

7.	Введение в прототипирование в Figma	7			1		6
8.	Практическое создание дизайн-концептов	10			2		8
9.	Оформление работ в портфолио	7			1		6
10.	Передача файлов разработчику	7			1		6
11.	Фиджитал	7			1		6
12.	Веб 2.0-3.0	7			1		6
13.	Электронные издания	11			1		10
14.	Веб-технологии для прототипирования, создания и работы сайтов	7			1		6
15.	Создание панорам 360°	7			1		6
16.	Создание полнофункциональных прототипов в Axure	7			1		6
17.	Работа с 3D и визуализацией для демонстрации пространственных взаимодействий	7			1		6
5.	**Раздел 3. UX-дизайн**	**126**			**10**		**116**
1.	Аналитика для цифрового проекта	16			1		15
2.	Приложение или сайт	15			1		14
3.	Составление User Flow и Customer Journey Map	16			2		14
4.	Архитектура информации	15			1		14
5.	Макетирование / Прототипирование	18			2		16
6.	Коммерческий веб-дизайн	16			1		15
7.	UI-UX анимация	15			1		14
8.	Передача файлов разработчику	15			1		14
Итого		**252**			**30**		**222**

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Колористика»

основной образовательной программы высшего образования – программы баклавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Цель дисциплины — формирование системных навыков практической деятельности в области работы с цветом, понимания природы цвета, особенностей его воспроизведения и восприятия, механизмам его трансформации; отработка теоретических знания и практические навыков по вопросам цветовой гармонии, техники и качества графического выполнения поставленной задачи, использование полученных знаний в решении различных художественно-проектных задач, повышение уровня цветовой культуры, целостности композиционного видения.

Задачи дисциплины:

— освоение выразительных возможностей цвета;
— получение навыков получения необходимого оттенка цвета, гармонизации цветовых соотношений;
— освоение механизмов трансформации цвета;
— освоение навыков творческого подхода к колористической композиции;
— приобретение способности создавать заданную цветовую гамму, колорит живописного или графического произведения;
— получение базовых знаний из теории цветоведения и колористики;
— овладение профессиональной терминологией, получение навыков её корректного использования в письменной и устной форме;
— получение навыка развернутой профессиональной оценки художественного произведения с точки зрения цветового решения, создания визуального отчета о проделанной практической и аналитической работе.

Обучение по дисциплине «Колористика» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенций**

УК-1	Способность осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий.	***Знать*:** — как критически анализировать цвет с т.з. его химических и физических свойств, цветовых теорий и систем, принципов его воздействия; ***Уметь*:** — применять системный подход и вырабатывать стратегию действий при решении колористических задач; ***Владеть*:** — системными навыками исполнения колористических задач соответствующими материалами.
ОПК-3	Способность 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).	***Знать:*** — как выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе в решении колористических задач; ***Уметь:*** — применять теоретические знания по колористике, синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои колористические предложения при проектировании; ***Владеть:*** — навыками проектирования дизайн-объектов (с учетом колористических закономерностей), удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Колористика» относится к числу учебных дисциплин специализации обязательной части Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Колористика» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В Блоке 1:

— Основы режиссуры;
— Теория композиции;
— Пропедевтика;
— Рисунок и живопись.

В Блоке 3:
— Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 2 зачётных единицы (72 часа).

1. **Виды учебной работы и трудоёмкость** (по формам обучения)

1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			1	
1	**Аудиторные занятия**	**72**	72	
	В том числе:			
1.1	Лекции	2	2	

1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия	30	30	
2	**Самостоятельная работа**	**40**	40	
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	2	2	
2.2	Выполнение практических заданий	38	38	
3	**Промежуточная аттестация**			
	экзамен		экзамен	
	Итого	**72**		

2.
Очно-заочная форма обучения

№ п/п	**Вид учебной работы**	**Количество часов**	**Семестры**	
			3	
1	**Аудиторные занятия**	**18**	18	

	В том числе:			
1.1	Лекции	2	2	
1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия	16	16	
2	**Самостоятельная работа**	**54**	54	
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	4	4	
2.2	Выполнение практических заданий	50	50	
3	**Промежуточная аттестация**			
	экзамен		экзамен	
	Итого	**72**		

2. **Тематический план изучения дисциплины** (по формам обучения)

1. Очная форма обучения

№	Разделы/темы	Трудоемкость, час

п/п	дисциплины	Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	**Раздел 1.** Физика и химия цвета. Цветовые теории и системы.	36	1		15		20
1.1	Тема 1. Физическая основа цвета и химический состав красок; основные характеристики цвета	18	0,5		7,5		10
1.2	Цветовые теории И. Иттена, Дж. Альберса, А. Манселла, Э. Брюкке, В. Кандинского и др. Выразительность цвета, физиологическое и психологическое воздействие цвета, цветовые гармонии. Цвет и освещение.	18	0,5		7,5		10
2.	**Раздел 2.** Цвет в современной полиграфии и веб-среде. Цвет в контексте	36	1		15		20
	Тема 1. Цветовые модели CMYK и RGB, их предназначение	18	0,5		7,5		10

	и особенности. Цвет в культуре и дизайне.						
	Тема 2. Движение цвета на плоскости/в рельефе, способы смешения цифровых цветов в *Adobe Photoshop* и *Adobe Illustrator*.	18	0,5		7,5		10
Итого		**72**	**2**		**30**		**40**

2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	**Раздел 1.** Физика и химия цвета. Цветовые теории и системы.	36	1		8		27
1.1	Тема 1. Физическая основа цвета и химический состав красок; основные характеристики цвета	9	0,5		4		4,5
1.2	Тема 2. Цветовые теории И. Иттена,	9	0,5		4		4,5

	Дж. Альберса, А. Манселла, Э. Брюкке, В. Кандинского и др. Выразительность цвета, физиологическое и психологическое воздействие цвета, цветовые гармонии. Цвет и освещение.						
2.	**Раздел 2.** Цвет в современной полиграфии и веб-среде. Цвет в контексте	36	1		8		27
	Тема 1. Цветовые модели CMYK и RGB, их предназначение и особенности. Цвет в культуре и дизайне.	9	0,5		4		4,5
	Тема 2. Движение цвета на плоскости/в рельефе, способы смешения цифровых цветов в *Adobe Photoshop* и *Adobe Illustrator*.	9	0,5		4		4,5
	Итого	**72**	**2**		**18**		**54**

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Рисунок и живопись»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основная цель освоения дисциплины «Рисунок и живопись»:

– подготовка квалифицированного специалиста дизайнера - формирование профессиональных знаний и общепрофессиональных навыков, в процессе подготовки дизайнера (Профиль «Графический дизайн мультимедиа». Квалификация (степень) выпускника Бакалавр).

- совершенствование композиционного мышления, усвоение закономерностей построения пространственных и колористических отношений в решении живописных задач.

- приобрести опыт творческого отношения к натуре и её интерпретации в ходе решения различных художественных задач, выполняемых в различных живописных и графических материалах и техниках.

Основная задача освоения дисциплины «Рисунок и живопись»: становление композиционного мышления, усвоение закономерностей построения пространственных отношений в решении графических задач, усвоение закономерностей построения цветовых отношений в решении колористических задач, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

В результате освоения дисциплины «Рисунок и живопись» у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

Код компетенции	**В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать**	**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**
ОПК-1	способностью собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности, выразительными средствами искусства графики, свободно владеть ими, проявляя, в меру творческих способностей каждого, креативность композиционного мышления	**знать:** - основные закономерности зрительного восприятия реальности и произведения искусства; - закономерности композиционного решения изобразительной плоскости; - технику и технологию графических и живописных материалов; - основы теории перспективных построений и анатомии человека; **уметь:** - найти оптимальное композиционное решение на изобразительной

		поверхности; - создать убедительную трехмерную структуру изображаемого на плоскости; - соблюдать сходство изображения с натурой, как фактор объективной оценки изображения; - применять на практике знания техники и технологии графических и живописных художественных материалов; **владеть:** - навыками выполнения эскиза и этюда; - методикой ведения длительного рисовального и живописного процесса; - технологическими и техническими приемами, графическими и живописными средствами при создании произведения искусства;
ОПК-2	Способность создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения.	**знать:** - основные законы зрительного восприятия произведения искусства; - законы композиционного решения изобразительной плоскости; - технику и технологию графических и живописных материалов; - основы теории перспективы и пластической анатомии; **уметь:** - проводить анализ композиционного построения художественного произведения; - проводить анатомический анализ изображаемой модели; - проводить анализ пространственных построений художественного произведения; **владеть:** - владеть навыками короткого

		рисунка (наброска), этюда с натуры; - навыками создавать произведения рисунка и живописи по памяти и представлению; - методикой ведения длительного рисовального и живописного процесса; - методиками перспективно-пространственного и анатомического построения;

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Рисунок и живопись» относится к числу учебных дисциплин базовой части Блок 1, образовательной программы "Графический дизайн мультимедиа" Б.1.1.13, направление подготовки 54.03.01 "Дизайн".

«Рисунок и живопись» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:
- Колористика
- Печатная графика
- Иллюстрация
- Фотография
- Технический рисунок
- Web-дизайн
- TV-дизайн

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 21 зачетные единицы (756 часов).

1. Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры									
			1	2	3	4	5	6	7			
	Аудиторные занятия	510	60	108	72	72	72	72	54			
	В том числе:											
	Лекции											

.1												
.2	Семинарские/практические занятия											
.3	Лабораторные занятия	510	60	108	72	72	72	72	54			
	Самостоятельная работа	246	34	50	34	34	34	34	26			
	В том числе:											
.1	…											
.2	…											
	Промежуточная аттестация											
	Зачет/диф.зачет/экзамен	экзамен	э	э	э	э	э	э	э			
	Итого	756										

3.1.2. Очно-заочная форма обучения

п/п	**Вид учебной работы**	**Количество часов**	**Семестры**									
			1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**			
	Аудиторные занятия	216	28	26	36	36	34	32	24			
	В том числе:											
.1	Лекции											
.2	Семинарские/практические занятия											
.3	Лабораторные занятия	216	28	26	36	36	34	32	24			
	Самостоятельная работа	540	80	78	84	84	82	70	62			
	В том числе:											
.1	…											
.2	…											
	Промежуточная аттестация											
	Зачет/диф.зачет/экзамен	экзамен	э	э	э	э	э	э	э			
	Итого	756										

3.2. Тематический план изучения дисциплины

(по формам обучения)

3.2.1. Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1	Раздел 1.						
1	Тема 1.1		1		56		30
2	Тема 1.2				56		30
3	Тема 1.3				56		30
Итого		**258**			**168**		**90**
	Раздел 2.						
4	Тема 2.1				**48**		20
5	Тема 2.2				**48**		20
6	Тема 2.3				**48**		20
Итого		**204**			**144**		**60**
	Раздел 3						
7	Тема 3.1				**48**		20
8	Тема 3.2				**48**		20
9	Тема 3.3				**48**		20
Итого		**204**			**144**		**60**
	Раздел 4						
10	Тема 4.1				**18**		12
11	Тема 4.2				**18**		12
12	Тема 4.3				**18**		12
Итого		**90**			**54**		**36**
Итого		**756**			**510**		**246**

3.2.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1	Раздел 1.						
1	Тема 1.1		1		18		48

2	Тема 1.2				18		48
3	Тема 1.3				18		48
Итого		**198**			**54**		**144**
	Раздел 2.						
4	Тема 2.1				**24**		56
5	Тема 2.2				**24**		56
6	Тема 2.3				**24**		56
Итого		**240**			**72**		**168**
	Раздел 3						
7	Тема 3.1				**22**		52
8	Тема 3.2				**22**		52
9	Тема 3.3				**22**		52
Итого		**222**			**66**		**156**
	Раздел 4						
10	Тема 4.1				**8**		24
11	Тема 4.2				**8**		24
12	Тема 4.3				**8**		24
Итого		**96**			**24**		**72**
Итого		**756**			**216**		**540**

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Дизайн-проектирование»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целью освоения бакалаврами дисциплины «Дизайн-проектирование» является формирование системных навыков практической деятельности в области проектирования различных продуктов графического дизайна мультимедиа, а также навыков проектной деятельности, объединения в рамках единого проекта различных технологий и медиа, творческого использования их

специфических особенностей, умения добиваться композиционной и структурной логики, эстетической цельности и функциональности проектов в области визуализации информации. А также навыков практической реализации поставленных задач, а также приобретении навыков самостоятельной аналитической, проектной и научно-исследовательской деятельности.

Основными **задачами** изучения дисциплины являются:
— Разработка технического задания дизайн-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;
— 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;

Обучение по дисциплине «Дизайн-проектирование» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
ОПК-2: Способность работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	***Знать:*** — правила написания научных статей — стандарты работы с научной литературой ***Уметь:*** **—** работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований — писать научные доклады, следовать требования научно-практических конференций ***Владеть:*** — способностью самостоятельно

	проводить научно-исследовательскую работу
ОПК-3: Способность 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)	***Знать:*** — способы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе ***Уметь:*** — провести анализ функциональных характеристик проекта — сформулировать свой творческий замысел и обосновать свои предложения при разработке проектной идеи — изобразительными средствами выполнить эскиз проектируемого дизайн-объекта — анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта ***Владеть:*** — навыками разработки дизайн-проектов, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи — умениями научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов в области мультимедиа
ОПК-4: Способность 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	***Знать:*** — современную шрифтовую культуру, правила верстки и законы типографики; основы колористики, цветовые теории и системы; законы композиции ***Уметь:*** — применять полученные знания по проектированию, по работе с типографикой, цветом, линейно-конструктивным построением на практике при создании цифровых и печатных носителей, комплексов визуальных коммуникаций ***Владеть:*** — навыками самостоятельного проектирования цифровых и печатных носителей в области мультимедиа, а

	также комплексов визуальных коммуникаций
ОПК-5: Способность организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	***Знать:*** — технические требования к печатным носителям (для печати на выставку плакатов и других печатных носителей) — технические требования к демонстрации цифровых носителей ***Уметь:*** **—** подготовить дизайн-проект согласно требованиям организаторов выставки, конкурса, фестиваля — организовывать студенческие и другие выставки, связанные с графическим дизайном мультимедиа ***Владеть:*** **—** способностью организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Дизайн-проектирование» относится к числу учебных дисциплин специализации базовой части Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Дизайн-проектирование» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:
Б1.1.8. Пропедевтика
Б1.1.9. Колористика
Б1.1.11. История и теория дизайна
Б1.1.12. Компьютерная графика
Б1.1.13. Рисунок и Живопись
Б1.1.17.2. Проектная деятельность
Б1.2.1. Шрифт
Б1.2.2. Печатная графика

Б1.2.4. Типографика
Б1.2.5. Анимация
Б1.2.6. Графический дизайн мультимедиа
Б1.2.7. Фотография
Б1.2.10. Web-дизайн
Б2.1.1. Учебная практика (проектная)
Б2.1.3. Производственная практика (проектно-технологическая)
Б2.2.2. Производственная практика (преддипломная)
Б3.1. Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 38 зачетных единиц (1368 часов).

1. Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Коли-чество часов	Семестры						
			2	3	4	5	6	7	8
Аудиторные занятия, в том числе:									
1	Лабораторные занятия	630	108	108	90	72	90	90	72
Самостоятельная работа, в том числе:									
1	Самостоятельная работа	738	72	108	126	126	126	135	54
Промежуточная аттестация									
1	Экзамен		Э	Э	Э	Э	Э	Э	Э
	Итого	**1368**	180	216	216	198	216	225	126

3.1.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Коли-чество часов	Семестры							
			2	3	4	5	6	7	8	9
Аудиторные занятия, в том числе:										
1	Лабораторные занятия	258	28	36	36	36	36	30	36	20
Самостоятельная работа, в том числе:										
1	Самостоятельная работа	1110	170	144	126	144	162	168	126	70
Промежуточная аттестация										

1	Экзамен		Э	Э	Э	Э	Э	Э	Э	Э
	Итого	**1368**	198	180	162	180	198	198	162	90

2. *Тематический план изучения дисциплины*

(по формам обучения)

3.2.1. Очная форма обучения

	Разделы дисциплины	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**Самостоятельная работа**
			Лекции	Практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1	**Раздел 1**	**180**	**–**	**–**	**108**	**–**	**72**
1.1	Тема 1	180			108		72
2	**Раздел 2**	**216**	**–**	**–**	**108**	**–**	**108**
2.1	Тема 1	216			108		108
3	**Раздел 3**	**216**	**–**	**–**	**90**	**–**	**90**
3.1	Тема 1	216	–		126		126
4	**Раздел 4**	**198**	**–**	**–**	**72**	**–**	**126**
4.1	Тема 1	198			72		126
6	**Раздел 5**	**216**	**–**	**–**	**90**	**–**	**126**
6.1	Тема 1	216			90		126
7	**Раздел 6**	**225**	**–**	**–**	**90**	**–**	**135**
7.1	Тема 1	225			90		135
8	**Раздел 7**	**126**	**–**	**–**	72	**–**	54
8.1	Тема 1	126			72		54

Итого:	**1368**			**630**		**738**

3.2.2. Очно-заочная форма обучения

	Разделы дисциплины	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**Самостоятельная работа**
			Лекции	Практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1	**Раздел 1**	**198**	**–**	**–**	**28**	**–**	**170**
1.1	Тема 1	198			28		170
2	**Раздел 2**	**180**	**–**	**–**	**36**	**–**	**144**
2.1	Тема 1	180			36		144
3	**Раздел 3**	**162**	**–**	**–**	**36**	**–**	**126**
3.1	Тема 1	162	–		36		126
4	**Раздел 4**	**180**	**–**	**–**	**36**	**–**	**144**
	Тема 1	180			36		144
5	**Раздел 5**	**198**	**–**	**–**	**36**	**–**	**162**
	Тема 1	198			36		162
6	**Раздел 6**	**198**	**–**	**–**	**30**	**–**	**168**
	Тема 1	198			30		168
7	**Раздел 7**	**162**	**–**	**–**	**36**	**–**	**126**
	Тема 1	162			36		126
8	**Раздел 8**	90			20		70
	Тема 1	90			20		70

Итого:	**1368**			**258**		**1110**

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Создание познавательного изображения»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основная цель освоения дисциплины «Создание познавательного изображения»:

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

Основная задача освоения дисциплины «Создание познавательного изображения»:

– формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера в соответствие со следующими компетенциями:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК- 2 Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать:** — методы организации творческого процесса дизайнера; профессиональную терминологию в области дизайна; **Уметь:** — обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; **Владеть:** — навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Создание познавательного изображения» относится к числу обязательных дисциплин вариативной части образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по направлению подготовки «Графический дизайн мультимедиа».

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

- Технический рисунок,
- Типографика
- Иллюстрация
- Печатная графика

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет:

- Очная форма: 2 зачетных единиц (5 семестр /18 недель)
- Очно-заочная форма: 2 зачетных единиц (7 семестр /18 недель)

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения:

п/п	**Вид учебной работы**	**Количество часов**	**Семестры**
			5
Аудиторные занятия, в том числе:			
1.	Лабораторные занятия	36	36
Самостоятельная работа, в том числе:			
1	Самостоятельная работа	36	36
Промежуточная аттестация			
1	зачёт		зачёт
	Итого:	72	

3.1.1. Очно-заочная форма обучения:

п/п	**Вид учебной работы**	**Количество часов**	**Семестры**
			7
Аудиторные занятия, в том числе:			
1.	Лабораторные занятия	18	18
Самостоятельная работа, в том числе:			
1	Самостоятельная работа	54	54
Промежуточная аттестация			
1	зачёт		зачёт
	Итого:	72	

3.2. Тематический план изучения дисциплины
(по формам обучения)

3.2.1. Очная форма обучения:

№ п/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**СРС**
			Лекц.	Сем./ практ.	Лаб.	Практ.	
1.	**Раздел 1. Базовые принципы технического рисунка**	**36**			**8**		**28**
1.	Тема 1. Основные принципы технического изображения: простые геометрические формы, ракурсные и перспективные сокращения, соединение простых геометрических форм.	18	-	-	4	-	14
2.	Тема 2. Графические приёмы: передача объёма и фактуры материала.	18			4		14
2.	**Раздел 2. Прикладное Создание познавательного изображения**	**36**			**10**		**26**

1.	Тема 1. Определение функциональных, эстетических и технологических требований к техническому изображению	18	-	-	5	-	13
2.	Тема 2. Принципы выбора графических и композиционных приёмов в зависимости от функциональных задач издания.	18			5		13
Итого		**72**			**18**		**54**

3.2.1. Очная форма обучения:

№ п/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**СРС**
			Лекц.	Сем./ практ.	Лаб.	Практ.	
1.	**Раздел 1.**	**36**			**18**		**18**
1.1.	Тема 1. Основные принципы технического изображения: простые геометрические формы, ракурсные и перспективные сокращения, соединение простых геометрических форм.	18	-	-	8	-	10
	Тема 2. Графические приёмы: передача объёма и фактуры материала.	18			8		10
2.	**Раздел 2.**	**36**			**18**		**18**
2.1.	Тема 1. Определение функциональных, эстетических и технологических требований к техническому изображению.	18	-	-	8	-	10
	Тема 2. Принципы выбора графических и композиционных приёмов в зависимости от функциональных задач издания.	18			8		10
итого		**72**			**36**		**36**

Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские / практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	**Раздел 1. Базовые принципы технического рисунка**	**36**			**8**		**28**
1.1	Тема 1. Основные принципы технического изображения: простые геометрические формы, ракурсные и перспективные сокращения, соединение простых геометрических форм.	18			4		14
1.2	Тема 2. Графические приёмы: передача объёма и фактуры материала.	18			4		14
2.	**Раздел 2. Прикладной технический рисунок**	**36**			**10**		**26**

	Тема 1. Определение функциональных, эстетических и технологических требований к техническому изображению.	18			5		13
	Тема 2. Принципы выбора графических и композиционных приёмов в зависимости от функциональных задач издания.	18			5		13
Итого		**72**			**18**		**54**

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

«Технический рисунок»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты прохождении дисциплины

Цель дисциплины — подготовка квалифицированного специалиста дизайнера по профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа», способного к работе над техническим

рисунком как полноценной частью графического дизайна, ориентированной на максимально наглядное и функциональное изображение объектов материального мира.

К *основным задачам* освоения дисциплины «Технический рисунок» следует отнести формирование у учащихся следующих знаний и практических навыков:

- получение теоретических знаний о многообразии типов и назначении познавательного изображения и технического рисунка;
- формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера в соответствие с компетенциями ФГОС ВО;

Обучение по дисциплине «Технический рисунок» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		**Индикаторы достижения компетенций**
ПК-2	Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать:** методы организации творческого процесса дизайнера; профессиональную терминологию в области дизайна; **Уметь:** обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; **Владеть:** навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Технический рисунок» относится к числу элективных дисциплин № 1 вариативной части образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по направлению подготовки «Графический дизайн мультимедиа».

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

В обязательной части Блока 1:

– Иллюстрация
– Печатная графика
– Типографика

В элективной части Блока 1:

– Создание познавательного изображения;

В факультативной части Блока 3:

– Дополненная реальность

– Актуальные проблемы современного искусства

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет:

- Очная форма: 2 зачетных единиц (5 семестр /18 недель)
- Очно-заочная форма: 2 зачетных единиц (7 семестр /18 недель)

1. **Виды учебной работы и трудоёмкость** (по формам обучения)
   1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			5	
1	**Аудиторные занятия**	**36**	36	
В том числе:				
1.1	Лекции	-	-	
1.2	Семинарские/практические занятия	-	-	
1.3	Лабораторные занятия	36	36	
2	**Самостоятельная работа студентов**	**36**	36	
3	**Промежуточная аттестация**			
	зачет		зачет	
	Итого	**72/3 з.е.**		

2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			7	
1	**Аудиторные занятия**	**18**	18	
	В том числе:			

1.1	Лекции	-	-	
1.2	Семинарские/практические занятия	-	-	
1.3	Лабораторные занятия	18	18	
2	**Самостоятельная работа студентов**	**54**	54	
3	**Промежуточная аттестация**			
	зачет		зачет	
	Итого	**72/2 з.е.**		

2. Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские / практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	**Раздел 1. Базовые принципы технического рисунка**	**36**			**18**		**18**
1.1	Тема 1. Основные принципы технического изображения: простые геометрические формы, ракурсные и перспективные	18			8		10

	сокращения, соединение простых геометрических форм.						
1.2	Тема 2. Графические приёмы: передача объёма и фактуры материала.	18			8		10
2.	**Раздел 2. Прикладной технический рисунок**	**36**			**18**		**18**
	Тема 1. Определение функциональных, эстетических и технологических требований к техническому изображению.	18			8		10
	Тема 2. Принципы выбора графических и композиционных приёмов в зависимости от функциональных задач издания.	18			8		10
	Итого	**72**			**36**		**36**

Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские / практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	**Раздел 1. Базовые принципы технического рисунка**	**36**			**8**		**28**
1.1	Тема 1. Основные принципы технического изображения: простые геометрические формы, ракурсные и перспективные сокращения, соединение простых геометрических форм.	18			4		14
1.2	Тема 2. Графические приёмы: передача объёма и фактуры материала.	18			4		14
2.	**Раздел 2. Прикладной технический рисунок**	**36**			**10**		**26**
	Тема 1.	18			5		13

	Определение функциональных, эстетических и технологических требований к техническому изображению.						
	Тема 2. Принципы выбора графических и композиционных приёмов в зависимости от функциональных задач издания.	18			5		13
	Итого	**72**			**18**		**54**

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Типографика»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К **основным целям** освоения дисциплины «Типографика» следует отнести:
— теоретические и практические основы в области работы с шрифтом как основным инструментом графической коммуникации. Овладение навыками создания акцидентных и наборных типографических композиций, взаимодействия типографики с пространством листа, сеткой, с остальными типами графической коммуникации.
К **основным задачам** освоения дисциплины «Типографика» следует отнести формирование у обучающихся следующих знаний и практических навыков:

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

Обучение по дисциплине «Типографика» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Коды компетенции	**В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать**	**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**
ПК-2	Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать:** Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика Теория композиции Цветоведение и колористика Типографика, фотографика, мультипликация Основы художественного конструирования и технического моделирования Основы рекламных технологий Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности Нормы этики делового общения **Уметь:**

		Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета **Владеть:** Изучением информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Согласование дизайн-макета с

		заказчиком и руководством Подготовка графических материалов для передачи в производство

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к профессиональному циклу дисциплин.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Шрифт
- Пространственная композиция
- Компьютерные технологии в графическом дизайне

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

- Графическая подача проекта (дизайн-проектирование)
- Основы производственного мастерства
- Веб-дизайн
- Анимация

Дисциплина «Типографика» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Печатная графика
- Иллюстрация

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 6 зачётных единиц (216 часов).

1. **Виды учебной работы и трудоёмкость** (по формам обучения)

1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество	Семестры

		часов	**1**	
1	**Аудиторные занятия**	**144**	**144**	
	В том числе:			
1.1	Лекции			
1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия	144	144	
2	**Самостоятельная работа**	**72**	**72**	
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	2	2	
2.2	Выполнение практических заданий	70	70	
3	**Промежуточная аттестация**			
	экзамен		экзамен	
	Итого	**216**		

2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			1	
1	**Аудиторные занятия**	**36**	**36**	
	В том числе:			
1.1	Лекции			
1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия	36	36	
2	**Самостоятельная работа**	**180**	**180**	
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	10	10	
2.2	Выполнение практических заданий	170	170	
3	**Промежуточная аттестация**			
	экзамен		экзамен	
	Итого	**216**		

2. **Тематический план изучения дисциплины** (по формам обучения)

1. Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	**Раздел 1. Введение. Предмет и объект типографики. Основные принципы композиции с использованием типографической формы**	36	1		15		10
1.1	Тема 1. **Образное соответствие объекта проектирования типографической пластике**	18	0,5		10		10
1.2	**Акцидентная типографика в ее пластическом и жанровом многообразии**	18	0,5		10		10
2.	**Иерархия в акцидентных**	36	1		10		10

	надписях						
	Текстовый набор. Его пластические и образные свойства.	18	0,5		10		10
	Правила набора и верстки текста.	18	1		10		10
	Формирование полосы набора в различных системах организации плоскости (вилларов канон, модульная и пропорциональная системы)	18	0,5		10		5
	Взаимодействие акцидентного и текстового набора в рамках общей системы организации плоскости.	36	0,5		10		5
	Взаимодействие типографики и других типов графической выразительности и выразительности (фотография, иллюстрация)	18	0,5		15		10

Итого	**216**	**6**		100		**80**

2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	**Раздел 1. Введение. Предмет и объект типографики. Основные принципы композиции с использованием типографической формы**	36	1		10		20
1.1	Тема 1. **Образное соответствие объекта проектирования типографической пластике**	18	0,5		10		10
1.2	**Акцидентная типографика в ее пластическом и жанровом многообразии**	18	0,5		10		10
2.	**Иерархия в акцидентных**	36	1		5		20

	надписях						
	Текстовый набор. Его пластические и образные свойства.	18	0,5		5		10
	Правила набора и верстки текста.	18	1		10		10
	Формирование полосы набора в различных системах организации плоскости (вилларов канон, модульная и пропорциональная системы)	18	0,5		10		10
	Взаимодействие акцидентного и текстового набора в рамках общей системы организации плоскости.	36	0,5		5		10
	Взаимодействие типографики и других типов графической выразительности и выразительности (фотография, иллюстрация)	18	0,5		5		10

Итого	**216**	**6**		70		**110**

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Графический дизайн мультимедиа»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты прохождении дисциплины

Цель дисциплины — формирование практических навыков создания образной системы, существующей в аналоговой и цифровой средах; поиска, структурирования и использования информации при разработке проектных решений; выбора и применения различных интерактивных технологий в графическом дизайне в соответствии с проектными задачами и проектными решениями.

К *основным задачам* освоения дисциплины «Графический дизайн мультимедиа» следует отнести формирование у учащихся следующих знаний и практических навыков:

— получение навыков создания единой образной системы;

— освоение принципов анализа существующих сред, их свойств в контексте визуальной коммуникации;

— получение навыков выбора стратегии и методов поиска информации для принятия решений по проектным идеям и проектным задачам;

— освоение методов проведения и анализа социологических, этнографических, маркетинговых и дизайн исследований;

— освоение принципов анализа релевантной информации для принятия решений по способам реализации проектных идей;

— получение навыков составления, чтения и исполнения технического задания при реализации проектного решения;

— получение навыков коммуникации, убеждения и влияния для защиты проектных идей и проектных решений;

— получение навыков выбора технических инструментов в соответствии с проектными задачами.

Обучение по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенций**

ПК-1	Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать:** Методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности **Уметь:** Производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений Проводить презентации дизайн-проектов Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации **Владеть:** Обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-3	Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать:** Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика Теория композиции Цветоведение и колористика Типографика, фотографика, мультипликация Основы художественного конструирования и технического моделирования Основы рекламных технологий Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности Нормы этики делового общения **Уметь:** Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

		Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета **Владеть:** Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством Подготовка графических материалов для передачи в производство

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Графический дизайн мультимедиа» относится к числу обязательных дисциплин №1 части, формируемой участниками образовательных отношений, образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по направлению подготовки «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Графический дизайн мультимедиа» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В базовой части Блока 1:

— Веб-дизайн
— Шрифт
— Анимация
— Фотография

В блоке 3 (факультативные дисциплины)

— Государственные программы и проекты

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет:

- Очная форма: 5 зачетные единицы (5 семестр /18 недель; 6 семестр/18 недель)
- Очно-заочная форма: 5 зачетных единиц (6 семестр /18 недель; 7 семестр/18 недель)

1. **Виды учебной работы и трудоёмкость** (по формам обучения)
   1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			5	6
1	**Аудиторные занятия**	**108**	**36**	**72**
В том числе:				
1.1	Лекции	-	-	
1.2	Семинарские/практические занятия	-	-	
1.3	Лабораторные занятия	108	36	72
2	**Самостоятельная работа студентов**	**72**	**25**	**47**
3	**Промежуточная аттестация**			
	Экзамен, курсовая работа		экзамен	экзамен, курсовая работа
	Итого	**180/ 5 з.е.**		

2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			6	7
1	**Аудиторные занятия**	**36**	**18**	**18**
	В том числе:			
1.1	Лекции	-	-	-
1.2	Семинарские/практические занятия	-	-	-

1.3	Лабораторные занятия	36	18	18
2	**Самостоятельная работа студентов**	**144**	**54**	**90**
3	**Промежуточная аттестация**			
	диф.зачет, экзамен, курсовая работа		диф.зачет	экзамен, курсовая работа
	Итого	**180/5 з.е.**		

2. Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские / практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	**Раздел 1. Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя.**	**90**			**60**		**30**
	Тема 1. Концептуальная метафора.	45			30		15
	Тема 2. Бренд — серийность.	45			30		15
2.	**Раздел 2. Культурное или социальное**	**90**			**60**		**30**

	явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель.						
	Тема 3. Актуальность выбора темы посредством сбора материала и его презентации	45			30		15
	Тема 4. Выбор проектного решения как в аналоговой, так и в цифровой форме	45			30		15
Итого		**180**			**108**		**72**

Очно-заочная форма обучения

№ п/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские / практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	**Раздел 1. Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя.**	**90**			**18**		**72**

	Тема 1. Концептуальная метафора.	45			9		36
	Тема 2. Бренд — серийность.	45			9		36
2.	**Раздел 2. Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель.**	**90**			**18**		**72**
	Тема 3. Актуальность выбора темы посредством сбора материала и его презентации	45			9		36
	Тема 4. Выбор проектного решения как в аналоговой, так и в цифровой форме	45			9		36
	Итого	**180**			**36**		**144**

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Актуальные проблемы современного искусства»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Цель освоения дисциплины «Актуальные проблемы современного искусства»:

- формирование системных навыков теоретической и практической деятельности в области современного искусства и дизайна
- формирование умения ориентироваться в стилевом многообразии современного мира

Задачи освоения дисциплины «Актуальные проблемы современного искусства»:

- анализ тенденций и течений в современном искусстве и на арт-рынке
- изучение современных технологий, используемые в сфере дизайна и современного искусства
- освоение методологии формирования концепции дизайн-проекта в контексте реалий современного искусства
- формирование гипотетического тренда в современной визуальной среде

Обучение по дисциплине «Актуальные проблемы современного искусства» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		**Индикаторы достижения компетенций**
УК-6	Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	***Знать:*** • основные тенденции и проблемы искусства и дизайна на современном этапе • технологии, используемые в сфере дизайна и современного искусства • устройство и механизмы арт-рынка ***Уметь:*** • собирать и обрабатывать информацию по заданной и (или) свободной теме • фиксировать и обобщать полученные в ходе исследования результаты • использовать понимание реалий современного мира искусства и технологий • анализировать поставленную задачу • представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, видео- и мультимедийного контента,

		оформленного в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования, верстки, печати, видеосъемки и монтажа ***Владеть:*** • приемами и выразительными средствами современного изобразительного искусства; • способностью выбирать и комбинировать производственные технологии, художественные приемы и выразительные средства, подходящие для решения проектной задачи • опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями
ОПК-1	Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	***Знать:*** • способы систематизации и отбора современных методов в искусстве при помощи современных источников информации; • функциональные возможности современных источников информации, включая компьютерные технологии; • тренды и тенденции в современном искусстве и их преемственность по отношению к общей истории искусств; ***Уметь:*** • эффективно использовать современные источники информации для поиска и подбора необходимых для прикладной или аналитической работы исторических материалов и образцов продукции; • создавать авторские программы и курсы ***Владеть:*** • способностью к определению целей, отбору содержания, организации образовательной деятельности, выбору художественных приемов и

		образовательных технологий, оценке результатов

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Актуальные проблемы современного искусства» относится к числу факультативных учебных дисциплин специализации образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Графический дизайн мультимедиа». Дисциплина «Актуальные проблемы современного искусства» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

— в обязательной части Блока 1: «Современные проблемы дизайна», «Арт-дирекшн»;
— в Блоке 2: «Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков (музейная)»;
— в Блоке 3: «Государственная итоговая аттестация».

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 2 зачётных единицы (36 часов) очная форма
Общая трудоёмкость дисциплины составляет 2 зачётных единицы (18 часов) очно-заочная форма

1. **Виды учебной работы и трудоёмкость** (по формам обучения)

1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			4	

1	**Аудиторные занятия**			
	В том числе:			
1.1	Лекции			
1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия	36	36	
2	**Самостоятельная работа**			
	Итого	**36**		

1. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	**Вид учебной работы**	**Количество часов**	**Семестры**	
			4	
1	**Аудиторные занятия**	**18**	18	
	В том числе:			
1.1	Лекции			
1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия	18	18	
2	**Самостоятельная работа**			
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине			
2.2	Выполнение практических заданий			
	Итого	**18**		

2. **Тематический план изучения дисциплины** (по формам обучения)

1. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины (темы КУЗ)	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	**Раздел 1.** Истоки и тенденции современного искусства. *Создание видеоролика и презентации нового стиля*				9		
2.	**Раздел 2.** Современные средства формообразования и дизайн. *Создание эссе в форме презентации*				9		
Итого		**18**			**18**		

1. Очная форма обучения

№	Разделы/темы	Трудоемкость, час

п/п	дисциплины (темы КУЗ)	Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	**Раздел 1.** Истоки и тенденции современного искусства. *Создание видеоролика и презентации нового стиля*				18		
2.	**Раздел 2.** Современные средства формообразования и дизайн. *Создание эссе в форме презентации*				18		
Итого		**36**			**36**		

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

«Пропедевтика»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. **Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине**

Основная цель освоения дисциплины «Пропедевтика»:

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

Основная задача освоения дисциплины «Пропедевтика»:

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

Обучение по дисциплине «Пропедевтика» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код компетенции	**В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать**	**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**
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)	**Знать:** — способы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе, сформулировать свой творческий замысел и обосновать свои предложения при разработке проектной идеи **Уметь** — провести анализ функциональных характеристик проекта — изобразительными средствами выполнить эскиз проектируемого дизайн-объекта — анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта **Владеть:** — способен проследить зависимость художественной выразительности произведения от использованных материалов, техник и технологий

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Пропедевтика» относится к числу обязательных дисциплин вариативной части образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Пропедевтика» по направлению подготовки «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Пропедевтика» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

—Рисунок и Живопись

—Колористика

—Дизайн-проектирование

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 зачётных единицы (108 часов).

1. **Виды учебной работы и трудоёмкость** (по формам обучения)

1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			1	
1	**Аудиторные занятия**	**76**	76	
	В том числе:			
1.1	Лекции	4	4	
1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия	72	72	
2	**Самостоятельная работа**	**140**	**140**	
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	20	20	
2.2	Выполнение практических заданий	120	120	

3	**Промежуточная аттестация**			
	экзамен		экзамен	
	Итого	**216**		

1. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	**Вид учебной работы**	**Количество часов**	**Семестры**	
			1	
1	**Аудиторные занятия**	**14**	**14**	
	В том числе:			
1.1	Лекции	4	4	
1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия	10	10	
2	**Самостоятельная работа**	**202**	**202**	
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	4	4	
2.2	Выполнение практических заданий	198	198	
3	**Промежуточная аттестация**			
	экзамен		экзамен	
	Итого	**216**		

1. **Тематический план изучения дисциплины** (по формам обучения)

1. Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	**Раздел 1.** Умение организовать поверхность листа. Пространственные возможности изобразительной поверхности. Освоение изобразительной поверхности (средствами абстрактной графики)	145	2		53		90
1.1	**Раздел 2.** Изучение возможностей общеупотребимого графического языка. Освоение средств образной выразительности.	36	1		10		25
1.2	**Раздел 3.** Изучение возможностей эмоционального воздействия графической работы (принципы перевода	30	1		9		25

	литературных категорий на язык пластики.						
Итого		**216**	**4**		**72**		140

1. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**Самостоятельная работа**
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	**Раздел 1.** Умение организовать поверхность листа. Пространственные возможности изобразительной поверхности. Освоение изобразительной поверхности (средствами абстрактной графики)	74	2		4		68
1.1	**Раздел 2.** Изучение возможностей общеупотребимого графического языка. Освоение средств образной выразительности.	72	1		4		67

1.2	**Раздел 3.** Изучение возможностей эмоционального воздействия графической работы (принципы перевода литературных категорий на язык пластики.	70	1		2		67
	Итого	**216**	**4**		**10**		202

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Фотография»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К основным целям освоения дисциплины «Фотография» следует отнести:

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

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

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

Обучение по дисциплине «Фотография» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		**Индикаторы достижения компетенций**
ПК-3	Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	***Знать*:** • основные жанры, стили и направления в искусстве фотографии. • теорию композиции • основные настройки фототехники • колористику и цветоведение • основы художественного конструирования и технического моделирования ***Уметь:*** • работать с различной фототехникой. • разрабатывать авторские художественные произведения в различных жанрах искусства фотографии • выбирать необходимые настройки фотооборудования для решения различных задач ***Владеть*:** • программами**Adobe пакета CC23**: Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Professional

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Фотография» относится к числу учебных дисциплин специализации обязательной части Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Фотография» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Основы производственного мастерства
- Анимация

1. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетные единиц 216 часов

1. *Виды учебной работы и трудоемкость*

(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1	**Аудиторные занятия**	**144**								
	В том числе:									
1.1	Лекции									
1.2	Семинарские/практические занятия									
1.3	Лабораторные занятия	144								
2	**Самостоятельная работа**	**72**								
	В том числе:									
2.1	Изучение литературы по дисциплине									
2.2	Выполнение практических									
3	**Промежуточная аттестация**									
	Зачет/диф.зачет/экзамен						экзамен	экзамен		
	Итого	**216**								

3.1.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры							
			1	2	3	4	5	6	7	8
1	**Аудиторные занятия**	**36**								

	В том числе:									
1.1	Лекции									
1.2	Семинарские/практические занятия									
1.3	Лабораторные занятия	36							18	18
2	**Самостоятельная работа**	**180**								
	В том числе:									
2.1	Изучение литературы по дисциплине									
2.2	Выполнение практических									
3	**Промежуточная аттестация**									
	Зачет/диф.зачет/экзамен								экзамен	экзамен
	Итого	**216**								

2. *Тематический план изучения дисциплины*
(по формам обучения)

3.2.1. Очная форма обучения

№ п/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**Самостоятельная работа**
			Лекции	Семинарские / практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1	Раздел 1.	108					
1.1	Тема 1.	54			36		18
1.2	Тема 2.	54			36		18
2	Раздел 2	108					
2.1	Тема 1.	108			72		36
Итого		**216**			**144**		**72**

3.2.2. Очно-заочная форма обучения

/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские / практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
	Раздел 1.	108					90
.1	Тема 1.					9	45
.2	Тема 2.					9	45
2	Раздел 2	108					90
2.1	Тема 1.					18	90
Итого		**216**				**36**	**180**

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

«Теория композиции»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриат (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа»), 2024 год набора)

1. Цели освоения дисциплины

К **основным целям** освоения дисциплины «Теория композиции» следует отнести формирование:

- знаний в области теории композиции;
- умения ориентироваться в проблематике современной теории композиции;
- навыков анализа актуальных проблем теории композиции.

Основной задачей освоения дисциплины «Теория композиции» является формирование у обучающихся знаний, необходимых для осуществления

профессиональной деятельности дизайнеров в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата

Дисциплина «Теория композиции» относится к числу учебных дисциплин профиля вариативной части Блока 1 образовательной программы бакалавриата направления 54.03.01 Дизайн по профилю «Графический дизайн мультимедиа».
Дисциплина «Теория композиции» взаимосвязана со следующими дисциплинами ОП:

- в базовой части Блока 1: Живопись, История дизайна, История искусств, Колористика, Пространственная композиция, Рисунок;
- в вариативной части Блока 1: Актуальные проблемы современного искусства, Основы графического дизайна, Печатная графика, Психологические аспекты в дизайне.
- в вариативной части (дисциплины по выбору студента) Блока 1: Предметная среда и принципы формообразования, Декоративно-прикладное искусство и принципы стилеобразования, Иллюстрирование печатных и электронных изданий, Основы психологии творческого процесса.

3. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час./зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	4	8	72/2	40	26	14	-	32	-	Зачет
Очно-заочная	4	7	108/3	18	10	8	-	90	-	Зачет

Структура и содержание дисциплины «Теория композиции» по направлению 54.03.01 «Дизайн» (бакалавриат)

Очная форма обучения

№ п/п	Раздел	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов, и трудоемкость в часах					Виды самостоятельной работы студентов					Формы аттестации	
				Л	П/С	Лаб	СРС	КСР	К.Р.	К.П.	РГР	Реферат	К/р	Э	З
1	Понятие художественного произведения	8	1-2	6	4		10								+
2	Структура художественного произведения	8	3-6	10	4		10								+
3	Композиция как взаимодействие формы и содержания	8	7-10	10	6		12								+

Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Раздел	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов, и трудоемкость в часах	Виды самостоятельной работы студентов	Формы аттестации

				Л	**П/С**	**Лаб**	**СРС**	**КСР**	**К.Р.**	**К.П.**	**РГР**	**Реферат**	**К/р**	**Э**	**З**
1	Понятие художественного произведения	4	1-4	2	2		24								+
2	Структура художественного произведения	4	5-10	4	2		24								+
3	Композиция как взаимодействие формы и содержания	4	11-16	4	2		24								+