Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 11.10.2023 12:53:46
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИСТОРИЯ (ИСТОРИЯ РОССИИ, ВСЕОБЩАЯ ИСТОРИЯ)»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

К **основным целям** освоения дисциплины «История (история России, всеобщая история)» следует отнести:
расширение и углубление у студентов знаний об основных закономерностях всемирно-исторического процесса.
К **основным задачам** освоения дисциплины «История (история России, всеобщая история)» следует отнести:
дать представление об основных этапах и содержании всеобщей истории с древнейших времен до наших дней; показать на примерах из различных эпох взаимосвязь российской и мировой истории; в процессе обучения воспитать понимание гражданственности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».
Для освоения учебной дисциплины, студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями:
• Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям студента не предусматриваются.

3.ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате освоения ОП обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения:
• знать основные события мировой и российской истории
• уметь анализировать, обобщать и воспринимать информацию
• ставить цель и формулировать задачи по её достижению.

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

			Трудоемкость дисциплины в часах		

Форма обучения	**курс**	**семестр**	**Всего час/ зач. ед.**	**Аудиторных часов (контактная работа)**	**Лекции**	**Семинарские (практические) занятия**	**Лабораторные работы**	**Самостоятельная работа**	**Контроль (промежуточная аттестация)**	**Форма итогового контроля**
Очная	1	1	72/ 2	36	18	18	-	36	-	Экз
Очно - заочная	1	1	72/ 2	18	8	10	-	54	-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ФИЛОСОФИЯ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями освоения учебной дисциплины «Философия» являются:
- формирование у обучающихся представления о философии как о науке, введение в круг философских проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности.
- совершенствование духовной культуры, формирование философского мировоззрения обучающихся, овладение основами философского анализа действительности;

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».
Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:
Курс «Философия» занимает особое место в системе подготовки любого специалиста, так как лежит в основе его мировоззренческой и методологической подготовки.
Для освоения учебной дисциплины студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями:
Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям студента не предусматриваются.

3.ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

			Трудоемкость дисциплины в часах		

Форма обучения	курс	семестр	Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
Очная	1	2	72/2	36	18	18	-	36	-	Зач
Очно-заочная	1	2	72/2	18	8	10	-	54	-	Зач

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».
Изучение данной дисциплины базируется на дисциплинах, изучаемых в школьной программе.
Основные положения дисциплины используются в дальнейшем при изучении следующей дисциплины:
-Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности;
- Преддипломная практика.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» студенты должны:
Знать:
-теоретические основы безопасности жизнедеятельности в системе "человек-

среда обитания";
-правовые, нормативно-технические и организационные основы безопасности жизнедеятельности;
Уметь:
-проводить контроль параметров и уровня негативных воздействий на их соответствие нормативным требованиям;

-эффективно применять средства защиты от негативных воздействий.
Владеть:
-основными методами защиты производственного персонала и населения от возможных последствий аварий, катастроф, стихийных бедствий.

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	3	5	72/2	36	18	8	10	36	-	За
Очно-заочная	3	5	72/2	18	8	4	6	54	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

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

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

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

- Способностью осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах) (УК-4)

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины «Иностранный язык» студенты должны:

знать:

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

уметь:

- использовать знание иностранного языка в профессиональной деятельности и межличностном общении;
- переводить устно и письменно материалы, специализированные на печатных технологиях на английском языке;
- представлять монологическую, диалогическую речь по изучаемым темам;
- разрабатывать и представлять презентации в рамках изучаемых тем;

владеть:

- устной и письменной речью на иностранном языке;

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час./ зач. ед	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная		1-4	432/12	216	-	216	-	216	-	
	1	1	72	36	-	36	-	36	-	За
	2	3	72	36	-	36	-	36	-	Экз
	3	5	72	36	-	36	-	36	-	За
	1	2	72	36	-	36	-	36	-	Экз
	2	4	72	36	-	36	-	36	-	За
	3	6	72	36	-	36	-	36	-	Экз
Очно-заочная	1, 2	1-4	432/12	108	-	108	-	324	-	
	1	1	72	18	-	18	-	54	-	За
	1	2	72	18	-	18	-	54	-	Экз
	2	3	72	18	-	18	-	54	-	За
	2	4	72	18	-	18	-	54	-	Экз
	3	5	72	18	-	18	-	54	-	За
	3	6	72	18	-	18	-	54	-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	1	1	72/2	36	18	18		36	-	За
Очно-заочная	1	1	72/2	18	8	10	6	54	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И СПОРТ»

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

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Задачами дисциплины является: понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности; знание биологических, психолого-педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни; формирование мотивационно-ценностного отношения к физической культуре, установки на здоровый стиль жизни, физическое совершенствование и самовоспитание привычки к регулярным занятиям физическими упражнениями и спортом; овладение системой практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья, психическое благополучие, развитие и совершенствование психофизических способностей, качеств и свойств

личности, самоопределение в физической культуре и спорте; приобретение личного опыта повышения двигательных и функциональных возможностей, обеспечение общей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту; создание основы для творческого и методически обоснованного использования физкультурно-спортивной деятельности в целях последующих жизненных и профессиональных достижений.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

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

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Знать:

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

Уметь:

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

Владеть:

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

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

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

Очно-заочная	1	1	72/2	10	10		-	62	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ВВЕДЕНИЕ В ПРОЕКТНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины:

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

Задачи дисциплины:

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП БАКАЛАВРИАТА

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

3.ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате освоения ОП обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения:
Уметь:

- выстраивать эффективную коммуникацию в процессе реализации проекта, представить содержание, проблему, цели, задачи и результаты проекта в устной и письменной формах на русском языке
- работать в коллективе на различных этапах проекта, определять свои профессиональные задачи и сферу ответственности на проекте, вести деловое

общение в команде с обучающимися и другими участниками проекта

Владеть:

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

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

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

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ПРОПЕДЕВТИКА»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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.

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
—Теория композиции
—Фотография
—Иллюстрация

3.ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Знать: основные средства образной выразительности
Уметь: собрать фактический материал и сформулировать выводы, применять на практике формальные изобразительные средства дизайна
Владеть: способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

			Трудоемкость дисциплины в часах		

Форма обучения	**курс**	**семестр**	**Всего час/ зач.ед.**	**Аудиторных часов (контактная работа)**	**Лекции**	**Семинарские (практические) занятия**	**Лабораторные работы**	**Самостоятельная работа**	**Контроль (промежуточная аттестация)**	**Форма итогового контроля**
Очная	1	1	216/ 6	108	-	-	108	108	-	Экз
Очно-заочная	1	1	216/6	14	-	-	14	202	-	Экз

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

«КОЛОРИСТИКА»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1.ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины является базовое знание студентом природы цвета, особенностей его воспроизведения и восприятия, владение студентом механизмами трансформации цвета.
Задачи дисциплины:
- дать основные понятия о природе цвета, цветовых теориях и системах;
- дать практические знания о системах воспроизведения цвета и его управления в актуальном творческом и производственном процессе;
- дать навыки цветокоррекции,
- дать навыки анализа и концептуального осмысления произведений дизайна и искусства в области колористического решения.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

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

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины «Колористика» студенты должны:
знать:
• основные понятия о цвете, его воздействии и свойствах; основные цветовые теории и системы и принципы работы с ними; общие и специальные программы цветокоррекции, функции цветокоррекции в базовых программах проектирования
уметь:
• применять на практике полученные знания и навыки, пользоваться разнообразными цветовыми решениями в целях максимальной выразительности композиции;
• использовать инструменты цветокоррекции для достижения поставленных задач
владеть:
• культурой цветовой композиции;
• навыками цветокоррекции, навыками калибровки монитора и устройств вывода.

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

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

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

«ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ ИСКУССТВА»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

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

3. **ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

В результате освоения дисциплины «История искусств» обучающийся должен:

Знать:

– историю зарубежного и отечественного искусства и культуры, особенности выдающихся памятников.

Уметь:

– определять принадлежность артобъекта тому или иному стилю, эпохе.

Владеть:

– набором стилеобразующих форм для использования в профессиональной деятельности.

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

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

				)						
Очная	1	1-2	144/4	72	-	-	72	72	-	Экз/За
	1	1	72	36	-	-	36	36	-	За
		2	72	36	-	-	36	36	-	Экз
Очно-заочная	1	1-2	144/4	32	-	-	32	112	-	Экз/За
	1	1	72	16	-	-	16	56	-	За
	2	2	72	16	-	-	16	56	-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» является формирование молодого профессионала, владеющего компьютером как инструментом в такой степени, чтобы никакие технические сложности не препятствовали осуществлению его творческих замыслов.
Задачи дисциплины:
− приобретение студентами теоретических знаний о работе современных графических программ и программ верстки, их сравнительных характеристиках и областях применения;
− приобретение уверенных практических навыков технического редактирования, верстки, создания и обработки графических изображений для применения в подготовке печатных и электронных изданий.
Основные задачи освоения дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне»:
– ознакомить с правилами технического редактирования;
– изучить правила и получить опыт разработки принципиальных макетов;
– ознакомить с правилами верстки;
– изучить цветоделение;
– ознакомить с терминами и способами цветокоррекции;
– научить грамотно подготавливать документы к печати (Пре-пресс);
– определить совокупность наиболее значимых факторов, которые необходимо принимать во внимание при разработке мультимедийного издания.
– изучить отличительные характеристики печатных и интерактивных изданий;
– изучить технологию работы с интерактивными мультимедийными изданиями;
– научить основам видеомонтажа и анимации;
– Изучение программ пакета CC: Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, After Effects, Premier Pro, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller, Content Viewer.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

Дисциплина «Компьютерные технологии в графическом дизайне» относится к числу профессиональных учебных дисциплин вариативной части (Б1) основной образовательной программы бакалавриата. «Компьютерные

технологии в графическом дизайне» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ООП:

В обязательной части базового цикла (Б1):

- Дизайн-проектирование;
- Пропедевтика;
- Рисунок и живопись;
- Колористика;
- Проектная графика и типографика;

В модуле "Проектная деятельность" базовой части базового цикла (Б1):

- Введение в проектную деятельность * в рамках «Модуля "Проектная деятельность"»;
- Проектная деятельность * в рамках «Модуль "Проектная деятельность"»

В части, формируемой участниками образовательных отношений базового цикла (Б1):

- Анимация;
- Веб-дизайн;
- Основы производственного мастерства;
- Печатная графика;
- Теория композиции;
- Шрифт;
- Иллюстрация;
- Типографика;
- Фотография;
- Основы режиссуры;
- Декоративно-прикладное искусство и принципы стилеобразования;
- Создание познавательного изображения;
- Технический рисунок;

В блоке практик базового цикла (Б2):

- Учебно-ознакомительная практика;
- Проектно-технологическая практика;
- Преддипломная практика;

В Государственной итоговой аттестации (Б3):

- Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

знать:

– правила технического редактирования;

– правила разработки принципиальных макетов;

– правила верстки.
– отличительные характеристики печатных и интерактивных изданий;
– технологию работы с интерактивными мультимедийными изданиями;
– основы видеомонтажа и анимации;

уметь:

– выбирать программу для разработки компьютерного оригинала в зависимости от его назначения;
– выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания или обработки изображений в зависимости от назначения, а также технологии нанесения и используемых материалов.
– разрабатывать сценарии анимированных сюжетов;
– монтировать видеоматериалы;
– разрабатывать макеты интерактивных и/или мультимедийных приложений для планшетных компьютеров.

владеть/иметь навыки:

– верстской материалов разной степени сложности;
– программами Adobe пакета CC: Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller.
– монтажа видеоматериалов;
– разработки анимированных сюжетов;
– разработки макетов интерактивных мультимедийных изданий.

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час./ зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
ОЧНАЯ	1–2	1–4	396/11	252	-	-	288	144	-	зачет
	1	1	72/2	36	-	-	36	36	-	зачет
		2	108/3	72	-	-	72	36	-	зачет
	2	3	108/3	72	-	-	72	36	-	зачет
		4	108/3	72	-	-	72	36	-	зачет
ОЧНО-ЗАОЧНАЯ	1-2	1-4	432/12	68	-	-	68	364	-	Зачет
	1	1	108/3	14	-	-	14	94	-	Зачет
		2	108/3	18	-	-	18	90	-	Зачет
	2	3	108/3	18	-	-	18	90	-	Зачет
		4	108/3	18	-	-	18	90	-	зачет

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ ДИЗАЙНА»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

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

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины «История дизайна» студенты должны:
Знать: закономерности становления и эволюции графического дизайна; основные общенаучные и исследовательские подходы в графическом дизайне; получить представление об исторических парадигмах визуальной культуры; свободно ориентироваться в стилевых направлениях графического дизайна.
Уметь: творчески и эффективно использовать полученные знания в своей работе; анализировать и определять требования к дизайн-проекту
Владеть: методиками формального анализа графических работ в контексте визуальной культуры

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

			Трудоемкость дисциплины в часах	

Форма обучения	курс	семестр	Всего час/ зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
Очная	2	3,4	144/ 4	72	-	-	72	72	-	Зачет / Экз.
		3	72	36	-	-	36	36	-	Экз
		4	72	36	-	-	36	36	-	Экз
Очно-заочная	2	3,4	144/ 4	36	-	-	36	108	-	Зачет / Экз.
		3	72	18	-	-	18	54	-	Экз
		4	72	18	-	-	18	54	-	Зачет

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«РИСУНОК И ЖИВОПИСЬ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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

2.МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

Дисциплина «Рисунок и живопись» относится к числу учебных дисциплин базовой части Блок 1, образовательной программы "Графический дизайн мультимедиа", 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.ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

знать:

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

уметь:

- применять на практике знания закономерностей композиции, перспективы и пластической анатомии при выполнении учебно-творческих заданий;
- применять на практике знания техники и технологии художественных и вспомогательных материалов при работе над созданием художественного произведения;
- уметь мыслить образно и нестандартно;
- соблюдать сходство изображения с натурой, как фактор объективной оценки изображения;
- уметь мыслить образно и нестандартно;

владеть:

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

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	1-4	1-7	792/ 22	524	-	-	524	267	-	Экз/За
	1	1	108	72	-	-	72	36	-	За
		2	144	108	-	-	108	36	-	Экз
	2	3	108	72	-	-	72	36	-	Экз
		4	126	72	-	-	72	54	-	Экз
	3	5	108	72	-	-	72	36	-	Экз
		6	108	72	-	-	72	36	-	Экз
Очно-	1-3	1-6	864/24	208	-	-	208	656	-	Экз/За

заочная	1	1	144	28	-	-	28	116	-	Экз
		2	144	34	-	-	34	110	-	Экз
	2	3	144	36	-	-	36	108	-	Экз
		4	144	30	-	-	30	114	-	Экз
	3	5	144	46	-	-	46	98	-	Экз
		6	144	34	-	-	34	110	-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«МАРКЕТИНГ В ДИЗАЙНЕ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.

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

Задачами изучения дисциплины являются:

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП БАКАЛАВРИАТА.

Дисциплина Б.1.1.9 «Маркетинг в дизайне» относится к базовой части Блока 1 образовательной программы бакалавриата. Дисциплина «Маркетинг в дизайне» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ОП:

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

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины «Маркетинг в дизайне» студенты должны:
знать:
- методы макроэкономического анализа применительно к сфере дизайна
уметь:
- анализировать рыночные и специфические риски, а также анализировать поведение потребителей
владеть:
- способностью оценивать воздействие макроэкономической среды на функционирование организаций и органов государственного и муниципального управления, выявлять и анализировать рыночные и специфические риски

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Форма итогового-контроля
			Всего час./ зач. Ед	Аудиторных часов	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	
Очная	4	7	72/2	20		20	-	52	Зач
Очно-заочная	3	5	72/2	18		18	-	54	Зач

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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

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

2.МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

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

3.ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины «Дизайн-проектирование» студенты должны:

Знать:

- теорию композиционного построения художественного оформления;
- основы психологии художественного творчества;
- исторические, технологические, пластические, функциональные и эстетические факторы, определяющие характер графических произведений мультимедиа.
- лучшие работы дизайнеров;
-теорию зрительного восприятия изобразительной поверхности;

Уметь:

- устно или письменно сформулировать свой творческий замысел, идею, обосновать свои предложения при разработке проектной идеи
- провести анализ функциональных характеристик проекта

- создавать графические произведения в области мультимедиа
- применять теоретические знания в творческой практике;

Владеть:

- способностью изобразительными средствами представить эскиз и объяснить процесс создания произведения;
- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта
- технологическими процессами и приемами при создании графического произведения
- методиками работы с изобразительным и текстовым материалом

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	1-4	1-8	1552/43	636	-	-	636	916	-	Экз
	1	1	252	108	-	-	108	144	-	Экз
	2	3	252	108	-	-	108	144	-	Экз
		4	234	90	-	-	90	144	-	Экз
	3	5	216	72	-	-	72	144	-	Экз
		6	220	94	-	-	94	126	-	Экз
	4	7	189	84	-	-	84	105	-	Экз
		8	189	80	-	-	80	109	-	Экз
Очно-заочная	1-4	1-8	1440 / 40	252	-	-	252	1188	-	Экз
	1	2	216	30	-	-	30	186	-	Экз
	2	3	216	36	-	-	36	180	-	Экз
		4	216	32	-	-	32	184	-	Экз
	3	5	216	44	-	-	44	172	-	Экз
		6	216	28	-	-	28	188	-	Экз
	4	7	180	46	-	-	46	134	-	Экз
		8	178	34	-	-	34	144	-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«МЕТОДИКА ПРЕПОДАВАНИЯ ДИЗАЙНА»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ:

Цель освоения дисциплины «Методика преподавания дизайна» - дать начальные профессионально-педагогические знания для преподавания дисциплин изобразительного искусства и смежных с ними вспомогательных дисциплин в образовательных организациях высшего образования и профессиональных образовательных организациях, организациях дополнительного профессионального образования, в рамках образовательных программ повышения квалификации и переподготовки.

Цель курса: настоящий курс является одним из базовых общих профессиональных курсов, имеет направление на формирование у студентов научно-обоснованного представления о характере и специфике профессиональной деятельности преподавателя дисциплин изобразительного искусства. Студент должен овладеть профессиональными знаниями и умениями в области теории и практики педагогической деятельности.

Задача курса: приобщить студентов к теоретическим основам методики обучения изобразительному искусству в историческом, сопоставительном и аналитическом ракурсах; сформировать теоретический, исследовательский и практический подход к методике обучения изобразительному искусству.

Изучается преподавание основ изобразительного искусства и смежных с ним вспомогательных дисциплин в образовательных учреждениях высшего и среднего профессионального образования, дополнительного образования, в рамках образовательных программ повышения квалификации и переподготовки;
Студент учится осуществлять функции современного квалифицированного педагога-наставника, на высоком научно-методическом и педагогическом уровне вести процесс обучения и воспитания личности обучающегося в области изобразительного искусства различным художественным дисциплинам и видам творчества;
планировать и осуществлять учебно-воспитательный процесс, разрабатывать и внедрять инновационные (в том числе авторские) технологии обучения и воспитания для формирования у обучающихся профессиональных умений, навыков, компетенций и современных художественно-эстетических взглядов;

формировать систему контроля качества образования обучающихся, опираясь на подходы и методики (в том числе авторские), в соответствии с современными требованиями развития изобразительного искусства и педагогики;
соблюдать права и академические свободы обучающихся, содействовать поддержанию учебной дисциплины, уважать человеческое достоинство обучающихся, защищать честь и репутацию учебного заведения;
соблюдать требования безопасности жизнедеятельности в образовательном процессе и во время прохождения производственной практики;
повышать уровень профессиональной квалификации в соответствии с требованиями ОП и ФГОС ВПО.

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Настоящая дисциплина относится к циклу профессиональных дисциплин и блоку дисциплин, обеспечивающих базовую подготовку.
Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- История и теория дизайна
- История и теория искусства
- Рисунок и Живопись
- Пропедевтика
- Психологические аспекты в дизайне

3.ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате освоения дисциплины студент должен:
Знать основы теории и методики преподавания изобразительного искусства; сущность и структуру образовательных процессов; особенности реализации педагогического процесса в условиях поликультурного и полиэтнического общества; теории и технологии обучения и воспитания учащихся различных возрастных категорий;
- закономерности становления системы художественного образования, основные направления и перспективы развития художественного образования;
- способы взаимодействия педагога с различными субъектами педагогического процесса

Уметь:
учитывать в педагогическом взаимодействии различные психологические, возрастные особенности обучающихся;
проектировать образовательный процесс с использованием современных технологий, соответствующих общим и специфическим закономерностям и особенностям возрастного развития личности;
осуществлять педагогический процесс в различных возрастных группах и различных типах образовательных учреждений; проектировать элективные курсы с использованием последних достижений наук; использовать в образовательном процессе разнообразные ресурсы, в том числе потенциал

других учебных предметов;
преподавать дисциплины (модули) рисунок и живопись и смежные с ними вспомогательные дисциплины (модули) в организациях, осуществляющих образовательную деятельность
осуществлять процесс обучения теоретическим и (или) практическим дисциплинам (модулям) в области изобразительного искусства, используя психолого-педагогические и методические основы научной теории и художественной практики в доступной и доходчивой форме донести до обучающихся пластическую задачу, поставленную перед ними в учебном или творческом задании, умением на практике показать и исправить их ошибки, способностью обучить практическому владению техниками, технологиями и материалами, применяемыми в творчестве художника-графика
разрабатывать образовательные программы в области графического изобразительного искусства, нести ответственность за их реализацию в соответствии с учебным планом и учебным календарным графиком, формировать систему контроля качества образования, развивать у обучающихся потребность творческого отношения к процессу обучения использовать полученные в процессе обучения знания и навыки для формирования у обучающихся широкого кругозора и интереса к изучению отечественной культуры и искусства
работать с современными компьютерными технологиями и программами в профессиональной деятельности при сборе информативного материала преподавать дисциплины (модули) в области изобразительного искусства (рисунок, живопись, композиция) и смежных с ней дисциплин (модулей) в области графического искусства в организациях, осуществляющих образовательную деятельность осуществлять процесс обучения теоретическим и (или) практическим дисциплинам (модулям) в области изобразительного искусства, используя психолого-педагогические и методические основы научной теории и художественной практики в доступной и доходчивой форме донести до обучающихся пластическую задачу, поставленную перед ними в учебном или творческом задании, умением на практике показать и исправить их ошибки, способностью обучить практическому владению техниками, технологиями и материалами, применяемыми в творчестве художника-графика
разрабатывать образовательные программы в области графического изобразительного искусства, формировать систему контроля качества образования, развивать у обучающихся потребность творческого отношения к процессу обучения
использовать приобретенные знания для популяризации станковой графики, уникальной и печатной графики, эстампа и других видов художественного творчества – проводить экскурсии, выступать с лекциями, сообщениями, формировать выставки, экспозиции дать профессиональную консультацию, провести художественно-эстетический анализ и оценку отдельных произведений и явлений графического изобразительного искусства

преподавать дисциплины (модули) в области изобразительного искусства (рисунок, живопись, композиция) и смежных с ней дисциплин (модулей) в области графического искусства и полиграфического производства в организациях, осуществляющих образовательную деятельность
в доступной и доходчивой форме донести до обучающихся пластическую задачу, поставленную перед ними в учебном или творческом задании, умением на практике показать и исправить их ошибки, способностью обучить практическому владению техниками, технологиями и материалами, применяемыми в творчестве художника-графика
разрабатывать образовательные программы в области графического изобразительного искусства, нести ответственность за их реализацию в соответствии с учебным планом и учебным календарным графиком, формировать систему контроля качества образования, развивать у обучающихся потребность творческого отношения к процессу обучения способностью проводить экскурсии, выступать с лекциями, сообщениями, формировать выставки, экспозиции
Владеть: способами ориентации в профессиональных источниках информации (журналы, сайты, образовательные порталы и т.д.); способами проектной, исследовательской и инновационной деятельности в образовании.

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового-контроля
			Всего час./зач. ед	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	4	8	72\2	20	10	10	-	52	-	**Зач**
Очно-заочная	4	8	72\2	18	10	8	-	54	-	**Зач**

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.

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

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

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

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

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП БАКАЛАВРИАТА.

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

Дисциплина «Проектная деятельность» изучается на втором курсе обучения.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины «Управление проектами» студенты должны:

Знать:

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

Уметь:

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

Владеть:

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

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

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

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ОСНОВЫ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Задачи дисциплины — достижение следующих результатов образования.

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

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

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП БАКАЛАВРИАТА

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

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Знать:

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

Уметь:

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

Владеть:

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

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

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

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Задачи дисциплины:

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

Дисциплина «Проектная деятельность» относится к вариативной части (Б.1.2) основной образовательной программы бакалавриата.
Дисциплина «Проектная деятельность» изучается на втором и третьем курсах обучения (семестры 3–6).

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины «Проектная деятельность» студенты должны:
уметь:
● выстраивать эффективную коммуникацию в процессе реализации проекта
● представить содержание, проблему, цели, задачи и результаты проекта в устной и письменной формах на русском языке
● работать в команде на различных этапах проекта, определять свои профессиональные задачи и сферу ответственности на проекте
● вести деловое общение в команде с обучающимися и другими участниками проекта
● самостоятельно выделять проблему и на основе анализа ситуации разрабатывать проектные решения

● при разработке проекта выявлять потребность в развитии своих профессиональных умений и навыков;
● организовывать свою профессиональную деятельность на различных этапах проекта при выполнении индивидуальных заданий;
● осуществлять поиск, сбор, обобщение и систематизацию исходных данных для проектирования;
● ставить цели и задачи на проекте, а также совместно с другими участниками проекта формировать общие требования к итоговому результату;
● совместно с другими участниками проекта организовывать проектную работу и планировать этапы проекта с учетом его жизненного цикла;
● предлагать конкретные идеи и проектные решения;
● в составе команды решать задачи в рамках проекта по направлению профессиональной деятельности;
● совместно с другими участниками проекта разрабатывать проектную документацию с учетом специфики проекта;
● совместно с другими участниками проекта осуществлять разработку проекта в намеченные сроки и в соответствии с исходными требованиями к итоговому результату проекта;
владеть:
● навыком выстраивания эффективной коммуникации в процессе реализации проекта
● навыком представления содержания, проблем, целей, задач и результатов проекта в устной и письменной формах на русском языке
● навыками работы в команде и организации своей деятельности на различных этапах реализации проекта в составе проектной группы
● навыками делового общения и взаимодействия при командной работе
● навыком анализа нестандартных ситуаций, диагностики проблем и разработки проектного решения;
● навыком самостоятельного развития профессиональных умений и навыков;
● навыком самостоятельной организации профессиональной деятельности на различных этапах проекта при выполнении индивидуальных заданий;
● навыком поиска, сбора, обобщения и систематизации исходных данных для проектирования
● навыком постановки цели и задач на проекте, а также формирования общих требований к итоговому результату проекта
● навыком организации проектной работы и планирования этапов проекта с учетом его жизненного цикла
● навыком формирования конкретных идей и проектных решений, а также их обоснованного выбора, исходя из их корректности, эффективности и соответствия поставленной задаче
● навыком вести разработку и в составе команды решать задачи в рамках профессиональной деятельности
● навыком разрабатывать проектную документацию с учетом специфики проекта

● навыком достигать результата в намеченные сроки и в соответствии с исходными требованиями к итоговому результату проекта.

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	1-4	2-7	504/14	252	-	252		252	-	Экз/За
	1	2	72	36	-	-	36	36		За
	2	3	72	36	-	-	36	36	-	За
		4	108	54	-	-	54	54	-	За
	3	5	72	36	-	-	36	36	-	За
		6	108	54	-	-	54	54	-	За
	4	7	72	36	-	-	36	36	-	За
Очно-заочная	1-4	2-7	504/14	124	-	-	124	380	-	Экз/За
	1	2	72	18	-	-	18	54	-	За
	2	3	72	18	-	-	18	54	-	За
		4	108	26	-	-	26	82	-	За
	3	5	72	18	-	-	18	54	-	За
		6	108	26	-	-	26	82	-	За
	4	7	72	18	-	-	18	54	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ШРИФТ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями освоения дисциплины является приобретение студентами теоретических знаний в области истории, морфологии и эстетики шрифта, а также художественно-технических навыков практической работы со шрифтами, умения работать в различных видах шрифтовой графики: каллиграфии, наборном и рисованном шрифте.
Задачами дисциплины являются:
● дать системное представление об истории развития шрифтовых форм и навыки их классификации;
● развить навыки практической работы со шрифтом, как с инструментом;
● научить обоснованно выбирать комплекты шрифтов для различных видов публикаций;
● обучить основным приемам проектирования надписи, шрифтовых знаков, логотипов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».
Ее изучение базируется на следующих дисциплинах: «История искусства», «Теория композиции» «Компьютерные технологии».
Дисциплина обеспечивает изучение дисциплин «История и теория графического дизайна», «Проектирование», «Дизайн электронных изданий», «Дизайн мультимедиа». Знания и практические навыки, полученные из курса «Шрифт», используются при прохождении учебной практики (Мастерство), учебной художественно-технологической практики, производственной технологической практики, преддипломной практики, а также при разработке курсовых и дипломных работ.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины «Шрифт» студент должен:
знать:
● историю развития шрифтовой формы;
● историко-морфологическую классификацию шрифтовых форм;
● особенности шрифтов, созданных для различных видов изданий и технологий воспроизведения текста;
● специфику применения различных видов шрифтов.

уметь:

● обоснованно выбирать комплект шрифтов для различных типов публикаций;

● грамотно применять шрифт для набора текстов;

● работать в различных видах шрифтовой графики: каллиграфии, наборном и рисованном шрифте.

владеть:

● основными историческими почерками;

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

● основными приемами проектирования надписей, шрифтовых знаков, логотип

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	1	1-2	216/6	144	-	-	144	72	-	Экз/За
	1	1	108	72	-	-	72	36	-	За
		2	108	72	-	-	72	36	-	Экз
Очно-заочная	1	1-2	216/6	32	-	-	32	184	-	Экз/За
	1	1	108	16	-	-	16	92	-	Экз
		2	108	16	-	-	16	92	-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ПЕЧАТНАЯ ГРАФИКА»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

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

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины «Печатная графика» студенты должны:

Знать:

– различные печатные техники и принципы работы в них.

Уметь:

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

Владеть:

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

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

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

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ИСКУССТВО И ПРИНЦИПЫ СТИЛЕОБРАЗОВАНИЯ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. **Цели освоения дисциплины**

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

Основная задача -

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

– Дать представление об основных этапах развития декоративно-прикладного искусства, выявить особенности их исторического развития;

– Познакомить с лучшими произведениями декоративно-прикладного искусства, предложив варианты их углубленного профессионального анализа;

– Дать представление о процессе исторического развития, согласно классификации по функциям и материалам, а также в контексте формирования и эволюции жилой пространственной среды;

– Раскрыть связь между формально-образной структурой произведения и приоритетными ценностными ориентирами создавшей его эпохи/культуры;

– Дать понимание основ стилевой эволюции;

– Изучить труды крупных историков искусства, а также ознакомиться с теоретическими основами в сфере декоративно-прикладного искусства.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП БАКАЛАВРИАТА

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

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Знать:

Основные этапы развития, важнейшие направления и местные традиции декоративно-прикладного искусства, понимать основные движущие силы и закономерности историко-культурного процесса 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

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

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

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ТИПОГРАФИКА»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины является теоретические и практические основы в области работы с шрифтом как основным инструментом графической коммуникации. Овладение навыками создания акцидентных и наборных типографических композиций, взаимодействия типографики с пространством листа, сеткой, с остальными типами графической коммуникации.
Задачи дисциплины:
- научить бакалавра воспринимать глифы шрифта как самоценные графические формы,
- научить соподчинять их общим законам композиционной организации пространства,
- ознакомить с способами типографической выразительности,
- дать понимание исторического стилевого развития типографики,
- ознакомить бакалавров с проявлениями типографики в различных жанрах графического дизайна,
- научить правилам набора и верстки.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

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

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины «Типографика» студенты должны:
знать:
• способы иерархической выразительности методами типографики; общие композиционные принципы;
• инструменты профессиональных программ компьютерной верстки, особенности их настройки, разницу в восприятии макета в компьютерной среде и его аналоговой реализации
уметь:
• использовать пластические свойства шрифта для создания образной типографической композиции;
• компенсировать особенности электронного восприятия типографики для дальнейшего воспроизведения в аналоговом виде
владеть:

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

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения			Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
	Курс	Семестр	Всего час/ Зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	2	3-4	216/ 6	144	-	-	144	72	-	Экз
	2	3	108/ 3	72	-	-	72	36	-	Экз
		4	108/ 3	72	-	-	72	36	-	Экз
Очно-заочная	2	3-4	216/ 6	36	-	-	36	180	-	Экз
	2	3	108/ 3	18	-	-	18	90	-	Экз
		4	108/ 3	18	-	-	18	90	-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«АНИМАЦИЯ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями освоения бакалаврами дисциплины «Анимация» являются изучение свойств графики в различных видах анимации, обучение работе с различными видами анимации, изучение свойств различных медиа и их влияние на качество и характер анимации, формирование аналитического и оценочного суждения относительно уже существующих образцов анимационной графики в определенном контексте с целью выработки осмысленного и технически обусловленного подхода к разработке графической составляющей современных анимационных медиа.
Задачи освоения дисциплины: просмотр и анализ наиболее значительных образцов анимационной культуры, изучение этапов становления современной анимационной графики, формирование запросов к отрасли с целью выявления необходимых качеств будущей анимационной графики проекта, разработка собственного анимационного проекта исходя из анализа существующих проектов, запросов отрасли с учетом современного состояния развития индустрии, освоение программно-технической и художественной базы с целью разработки собственного проекта.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

Настоящая дисциплина относится к числу дисциплин по выбору студента Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».
Ее изучение базируется на следующих дисциплинах:
• Компьютерные технологии в дизайне
• Дизайн-проектирование
• Основы производственного мастерства
• Фотография
• Психологические аспекты в дизайне

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины «Анимация» студенты должны:
Знать: основы создания сценариев, исторические подходы и типы раскадровок и фазовок
Уметь: создавать сценарии, прототипы, макеты и сайты различными инструментами
Владеть: инструментами и сервисами анимационной графики

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	2, 3	4-5	216/ 6	144	-	-	144	72	-	Экз
		4	108	72	-	-	72	36	-	Экз
		5	108	72	-	-	72	36	-	Экз
Очно-заочная	4-5	8-9	252/ 7	38	-	-	38	214	-	Экз
		8	108	18	-	-	18	90	-	Экз
		9	144	20	-	-	20	124	-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ФОТОГРАФИЯ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

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.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

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

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

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Знать:
Нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
Показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих
Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения
Профессиональная терминология в области дизайна
Нормы этики делового общения
Уметь:
Применять показатели и средства контроля качества воспроизведения системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве
Выстраивать эффективные коммуникации с технологами производства по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
Работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
Оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
Владеть:
Выбор показателей, необходимых для проверки качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих

Выбор средств контроля качества воспроизведения системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих
Проведение проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям
Подготовка заключения по результатам проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучени	кур с	семест р	Трудоемкость дисциплины в часах	Форма итогово

я			**Всего час./ зач. ед.**	**Аудиторных часов (контактная работа)**	**Лекции**	**Практические занятия**	**Лабораторные работы**	**Самостоятельная работа**	**Контроль (промежуточная аттестация)**	**го контроля**
Очная	3	5,6	216 / 6	144			144	72	-	экз
Очно-заочная	3	5,6	216 / 6	36			36	180	-	экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО МАСТЕРСТВА»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины являются практические навыки создания образной системы, существующей в аналоговой и цифровой средах, ознакомить студентов с разнообразием интерактивных технологий в графическом дизайне, разнообразием их применения и их соответствием с понятием проектной задачи и проектного решения.
Задачи дисциплины:
- научить бакалавра соотносить этапы проектирования с различными видами проектной активности,
- научить соотносить выбор инструмента проектирования с поставленной задачей,
- дать первичные навыки создания интерактивного продукта,
- развить презентационные навыки,
- научить развивать плоскостную композицию в сюжетно-временную.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».
Дисциплина «Основы производственного мастерства» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:
В базовой части Блока 1:
— Маркетинг в дизайне.
В вариативной части Блока 1:
— Компьютерные технологии в графическом дизайне;
— Психологические аспекты в дизайне;
— Менеджмент в мультимедиа;
— Основы предпринимательской деятельности в сфере малого бизнеса.
В блоке 2 (Практики)
— Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности;
— Преддипломная практика
В блоке 3 (Государственная итоговая аттестация)
— Защита выпускной квалификационной работы, включая продготовку к процедуре зашщиты и процедуру защиты

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Знать:

— различные способы образно-пластической выразительности

— отличия и преимущества аналоговой и цифровой формы реализации проекта

— широкий спектр программ и инструментов для создания интерактивного продукта

Уметь:

— организовывать работу над проектом согласно последовательным этапам

— соотносить проектную задачу и способы технической реализации

— формулировать технические задачи для дальнейшего делегирования

Владеть:

— основными типами метафоры для создания и реализации проектной идеи

— навыками эскизного проектирования интерактивного продукта

— навыками презентации проектной идеи

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	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	3	5-6	180/5	108	—	—	108	72	—	Экзамен
	3	5	72	36	—	—	36	36	—	Экзамен
	3	6	108	72	—	—	72	36	—	Экзамен
Очно-заочная	3	5-6	216/6	36	—	—	36	180	—	Экзамен
	3	5	108	20	—	—	20	88	—	Экзамен
	3	6	108	16	—	—	16	92	—	Экзамен

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«АВТОРСКОЕ ПРАВО»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения дисциплины «Авторское право» являются: изучение основ правового регулирования отношений в области российского и зарубежного авторского права; формирование у студентов необходимых знаний о правовой охране объектов авторского права, правовой культуры, формах и способах их использования в своей профессиональной деятельности.
Задачами при изучении дисциплины «Авторское право являются: выработка и закрепление профессиональных компетенций в области авторского права и смежных с ним прав в объеме, достаточном для успешной реализации в профессиональной деятельности; усвоение будущими специалистами навыков защиты своих авторских прав при возникновении конфликтных ситуаций.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».
Знания и практические навыки, полученные из курса «Авторское право», используются при изучении следующих дисциплин: «Основы производственного мастерства», «Научно-исследовательская работа», «Преддипломная практика».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины «Авторское право» студенты должны:
Знать:
• основные принципы и нормы права интеллектуальной собственности, авторского права, международных конвенции и соглашения по авторскому праву;
• основы Российского законодательства в области охраны прав на результаты интеллектуальной деятельности;
• правовые средства обеспечения и защиты авторских прав;
• историю, проблемы и направления совершенствования авторского законодательства.
Уметь:
• ориентироваться в системе и источниках права интеллектуальной собственности;

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

Владеть:

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

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

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	4	7	72/2	28	14	14	-	44	-	За
Очно-заочная	4	7	72/2	18	10	8	-	54	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ИЛЛЮСТРАЦИЯ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная цель освоения дисциплины «Иллюстрация»:
создание представления об иллюстрации как о виде графического искусства, имеющего собственный выразительный язык, крайне разнообразные выразительные средства, и самым плотным образом интегрированного с содержательной, композиционной и пластической стороны в контекст объекта графического дизайна; получение навыков построения концепции иллюстрирования в соответствии с особенностями иллюстрируемого материала и функционально-эстетическими требованиями к конечному объекту графического дизайна и/или мультимедиа.
Основная задача освоения дисциплины «Иллюстрация»: формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности графического дизайнера мультимедиа в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».
Изучение дисциплины «Иллюстрация» базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:
- Рисунок
- Живопись
- Шрифт
- Теория композиции
- История и теория дизайна
- История и теория фотографии
- Дизайн-проектирование
- Фотография

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины «Иллюстрация» студенты должны:

Знать: теорию зрительного восприятия изобразительной поверхности; основы психологии художественного творчества
Уметь: изобразительными средствами представить эскиз и объяснить процесс создания произведения; собрать фактический материал и сформулировать выводы; дать профессиональную консультацию, провести анализ художественного явления или отдельного произведения в области изобразительного искусства, книгоиздания, полиграфии и мультимедиа
Владеть: технологическими процессами и приемами при создании графического произведения в печатных техниках и мультимедиа; методиками работы с изобразительным и текстовым материалом при создании произведения печатной продукции, иллюстрировании печатного издания, а также в научно-исследовательской работе

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очно-заочная	3	5-6	216/6	36	-	-	36	180	-	Экз
		5	108	22	-	-	22	86	-	Экз
		6	108	14	-	-	14	94	-	Экз
Очная	3-4	5-8	324/9	240	-	-	240	84	-	Экз
		5	108	72	-	-	72	36	-	Экз
		6	81	72	-	-	72	9	-	Экз
		7	65	56	-	-	56	9	-	Экз
		8	70	40	-	-	40	30	-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ВЕБ-ДИЗАЙН»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями освоения бакалаврами дисциплины Б.1.2.3 Web-дизайн являются освоение методологической культуры создания WEB-сайтов и приложений для настольных компьютеров и мобильных устройств, которая определяется тремя факторами – формированием принципов организации и требований к необходимым материалам и инструментам и практической реализации поставленных задач, а также приобретении навыков самостоятельной аналитической, проектной и научно-исследовательской деятельности.

Основными **задачами** изучения дисциплины являются:

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

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

- Компьютерные технологии в графическом дизайне
- Пропедевтика
- Дизайн-проектирование
- Основы производственного мастерства
- Фотография
- Теория композиции

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

- Преддипломная практика
- Государственная итоговая аттестация

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Знать:

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

Уметь:

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

Владеть:

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

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	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	3-4	6-8	324/9	208	-	-	208	116	-	Экз/За
	3	6	72						-	За
	4	7	56						-	Экз
	4	8	80							
Очно-заочная	4-5	8-9	288/8	36	-	-	36	252	-	Экз/За
	4	8	18						-	Экз
	5	9	18						-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями освоения бакалаврами дисциплины Основы режиссуры являются освоение искусства видеомонтажа, построения кадра, сцены, освещения, внутрикадрового ритма средствами компьютерной графики. Ключевой целью дисциплины является получение навыков работы с динамически изменяющимся темпоральным пространством сцены.
Основными задачами изучения дисциплины являются: создание графического сценария; формирование характера и материально-технического оснащения монтажной площадки; получение навыков работы с монтажной аппаратурой, работа со сценическим 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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

Настоящая дисциплина относится к числу дисциплин по выбору студента Блока 1 образовательной программы 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».
Ее изучение базируется на следующих дисциплинах:
• Компьютерные технологии в графическом дизайне
• Дизайн-проектирование
• Основы производственного мастерства
• Фотография

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины «Основы режиссуры» студенты должны:
знать:
− основы производственного процесса с видеопроектами, основы монтажа и видеосъемки.
− принципы монтажных сочетаний, организации видеоряда и нахождения черт сочетаемости смежных кадров
уметь:
− обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе
− производить монтаж видео опираясь на различные методики.

владеть:
− инструментами планирования, навыками проектной работы, основами работы с видео
− инструментами монтажа и видеосъемки.

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения			**Трудоемкость дисциплины в часах**							**Форма итогового контроля**
	курс	**семестр**	**Всего час/ зач.ед.**	**Аудиторных часов (контактная работа)**	**Лекции**	**Семинарские (практические) занятия**	**Лабораторные работы**	**Самостоятельная работа**	**Контроль (промежуточная аттестация)**	
Очная	4	7-8	144/4	96	-	-	96	48	-	За/Экз
	4	7	72	56	-	-	56	16	-	Экз
	4	8	72	40	-	-	40	32	-	Экз
Очно-заочная	3-4	6-7	216/ 6	36	-	-	36	180	-	Экз
	3	6	108/3	18	-	-	18	90	-	За
	4	7	108/3	18	-	-	18	90	-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ТЕОРИЯ КОМПОЗИЦИИ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью дисциплины — подготовить квалифицированного специалиста дизайнера-мультимедиа со знанием теоретической и методической основы дисциплин специальности как тенденции художественной школы, сохраняющей наследие Вхутемаса; освоение студентом теоретической базы знаний; систематизированное изложение проблем изобразительного искусства, необходимый объем знаний для профессиональной практической работы в области мультимедийного дизайна.
Задачи дисциплины:
формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера-мультимедиа в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

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

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины «Теория композиции» студенты должны:
знать:
- теории построения композиции и зрительного восприятия изображения в картинной плоскости;
- теорию композиционного строя художественного оформления печатного издания; теорию зрительного восприятия картинной плоскости и основы психологии художественного творчества;
- основные методы наблюдения, анализа и обобщения явлений окружающей действительности через художественные образы;
- основные этапы и тенденции развития теорий изобразительного искусства в контексте мировой истории культуры;
- лучшие работы художников в этой области, как мирового, так и национального значения;
уметь:
- сформулировать и изложить свой творческий замысел, его идею и процесс создания произведения;
- провести анализ художественного явления или отдельного произведения в области изобразительного искусства, книгоиздания, полиграфии;

- наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области оформления печатной продукции;
- разбираться в качестве графических и вспомогательных материалов, применяемых в творческом процессе дизайнера-мультимедиа;
владеть:
- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;
- формальным анализом графических работ в контексте визуальной культуры;
- культурой мышления, знанием исторических и современных технологических процессов;
- при создании авторских произведений искусства;
- методиками работы с изобразительным и текстовым материалом при создании произведений графического дизайна.

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	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	-	Экз
Очно-заочная	2	4	108/3	18	10	8	-	90	-	Зачет

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«СОЗДАНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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

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

2.МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

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

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

– Рисунок,

– Шрифт

– Типографика

– Дизайн-проектирование,

– Фотография

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Знать:

– комплекс теоретических и практических дисциплин, необходимых для создания авторского произведения в области графического дизайна мультимедиа на высоком художественном уровне.

Уметь:

– создать оригинальное графическое и композиционное решение проекта в области графического дизайна мультимедиа.

Владеть:

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

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

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

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ТЕХНИЧЕСКИЙ РИСУНОК»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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

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

2.МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

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

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

– Рисунок,

– Шрифт

– Типографика

– Проектирование,

– Фотография

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины «Технический рисунок» студенты должны:

Знать:

– комплекс теоретических и практических дисциплин, необходимых для создания авторского произведения в области графического дизайна мультимедиа на высоком художественном уровне.

Уметь:

– создать оригинальное графическое и композиционное решение проекта в

области графического дизайна мультимедиа.
Владеть:
– графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе, пластическими и композиционными приемами при создании графического произведения.

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

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

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«МЕНЕДЖМЕНТ В МУЛЬТИМЕДИА»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины «Менеджмент в мультимедиа» - формирование у студентов представлений о структуре рекламных коммуникаций, выработка навыков и умений, необходимых для эффективной творческой деятельности в условиях рекламного менеджмента.
Задачи дисциплины «Менеджмент в мультимедиа»: представить систематизированным образом процесс становления и структуру рекламной деятельности, ее творческие компоненты, социально - психологические и экономические условия эффективных коммуникаций; определить роль рекламной деятельности в системе маркетинговых коммуникации; сформировать навыки качественного анализа менеджмента рекламы; представить суть и смысл рекламного сообщения, его композиции, а также основных методов воздействия в рекламе; освоить творческие концепции создания рекламных продуктов; научить основным методам оценки эффективности рекламного сообщения, показать роль и значение творчества при разработке рекламного текста и рекламного проектирования в целом.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

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

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Знать:

— как работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия

— принципиальные особенности руководства проектной и бизнес-деятельностью в сфере мультимедиа

Уметь:

— работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия

— организовывать и осуществлять руководство проектной и бизнес-деятельностью в сфере мультимедиа.

Владеть:

— навыками и способностью работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия

— способностью эффективно организовывать и осуществлять руководство проектной и бизнес-деятельностью в сфере мультимедиа

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	3	6	72/2	28	18	10	-	44	-	За
Очно-заочная	3	6	72/2	18	10	8	-	54	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ОСНОВЫ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СФЕРЕ МАЛОГО БИЗНЕСА»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Основной задачей изучения дисциплины является овладение мето д а м и : оценки внешней среды; оценки собственных возможностей и способностей ведения предпринимательской деятельности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

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

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах

- Авторское право

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Знать:

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

Уметь:

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

Владеть:

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

- навыками работы в команде;

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	3	6	72/2	28	18	10	-	44	-	За
Очно-заочная	3	6	72/2	18	10	8	-	54	-	За

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«ЭЛЕКТИВНЫЕ КУРСЫ ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ»

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2022 год набора)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

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

2.МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП

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

3.ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате освоения ОП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине «Элективные курсы по физической культуре и спорту»:
Знать:
- социально-биологические основы физического воспитания;
- основы здорового образа жизни;

- методические основы организации самостоятельных занятий физическими упражнениями;
- способы оценки и контроля физического развития и физической подготовленности;
- способы организации, оценки и контроля профессионально-прикладной физической подготовки.

Уметь:

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

Владеть:

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

4. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	1-3	2-6	328/0	328	-	328	-	-	-	За
	1	2	68	68	-	68	-	-	-	За
	2	3	68	68	-	68	-	-	-	За
		4	68	68	-	68	-	-	-	За
	3	5	68	68	-	68	-	-	-	За
		6	56	56	-	56	-	-	-	За