Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 11.10.2023 12:40:35
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 специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целью дисциплины является:
- формирование у обучающихся представлений об основных процессах и явлениях всемирной истории.

Задачами дисциплины являются:
- заложить основы понимания обучающимися основных этапов всеобщей истории с древнейших времен до наших дней;
- на основе исторического анализа и проблемного подхода осмыслить процессы и явления в России и в мировом сообществе в их динамике и взаимосвязи, руководствуясь принципами научной объективности, историзма и толерантности;

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к базовой части и обеспечивает общекультурные знания и компетенции в рамках специальности: 54.05.03 «Графика».

Изучение данной дисциплины взаимосвязано со следующими дисциплинами:

- История графического дизайна
- История искусства и материальной культуры
- История и теория печатно-графического искусства
- Правоведение и авторское право в медиаиндустрии
- Экономика и маркетинг медиаиндустрии.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины "История" студенты должны:
знать:
- основные события и процессы мировой и российской истории.
уметь:
- анализировать, обобщать и воспринимать информацию ставить цель и формулировать задачи по её достижению.
владеть:
- принципами исторического мышления

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	18	18	-	36	-	Экз

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

«Философия»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целью дисциплины является:
- формирование представлений об основах философского анализа действительности.
Задачами дисциплины являются:
- осознание места и роли философии в осмыслении человеком окружающей действительности;
- систематизированное изучение основных этапов истории философии, важнейших направлений и школ философии; постижение опыта решения узловых философских проблем.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к базовым дисциплинам и обеспечивает общекультурные знания и компетенции в рамках специальности: 54.05.03 «Графика».

Изучение данной дисциплины взаимосвязано со следующими дисциплинами

и практиками:

- История (история России, всеобщая история)
- История графического дизайна
- Правоведение и авторское право в медиаиндустрии
- Теория композиции

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины "Философия"" студенты должны:
знать:
- основные принципы философского подхода к осмыслению действительности;
- важнейшие течения и направления философии.

уметь:
- анализировать, обобщать и воспринимать информацию;
- ставить цель и формулировать задачи по её достижению

владеть:
- навыками философского анализа историко-культурного материала и современной действительности.

4.Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							
			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	-	За

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

«Безопасность жизнедеятельности»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целями дисциплины являются:
- 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.

Задачей дисциплины является:

- 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

Дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика», профиль «Художник анимации и компьютерной графики.

Изучение данной дисциплины базируется на дисциплинах, изучаемых в школьной программе.
Дисциплина взаимосвязана с прохождением практик:

- Технологическая практика.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» студенты должны:
Знать:

- основы экологической и производственной безопасности

Уметь:

- нести профессиональную и этическую ответственность за принятые решения в области экологической и производственной безопасности

Владеть:

- навыками несения профессиональной и этической ответственность за принятые решения в области экологической и производственной безопасности

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)	
	3	5	72/2	36	18	8	10	36	-	За

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

«Иностранный язык»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целью дисциплины является:
- овладеть навыками чтения и устной речи на английском языке, что обеспечит адекватное понимание и полноценное общение на языке.
Задачами дисциплины являются:
- изучить тесты на иностранном языке, рассказывающие о современном положении отрасли;
- получить и обобщить знания о состоянии полиграфической отрасли на сегодняшний день в нашей стране и за рубежом,
- сформировать навыки общения, ведения диалога на языке, развивать личность, способную уверенно общаться с иностранными коллегами на профессиональные темы

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Иностранный язык» относится к числу учебных дисциплин

базовой части образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по профилю «Художник-график (Оформление печатной продукции)».
Дисциплина взаимосвязана с изучением следующих дисциплин и прохождением практик:

- История графического дизайна

- История искусства и материальной культуры

- ;

- Композиционное проектирование;

- Искусство фотографии;

- Пленэрная практика

- Художественно-проектная практика

- Технологическая практика

- Преддипломная практика;

- Подготовка ВКР

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;

- основные грамматические конструкции.
Уметь:
- излагать мысли в письменной и устной формах на русском и иностранном языках;
-представлять монологическую, диалогическую речь по изучаемым темам дисциплины.
Владеть:
- способностью к коммуникации в устной и письменной формах;

4.Объём дисциплины и виды учебной работы

	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	1-6	432/12	216	-	216	-	216	-	

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)

			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	-	За

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

«Физическая культура и спорт»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целью дисциплины 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.

Задачей дисциплины является:
- формирование мотивационно-ценностного отношения к физической культуре и спорту, установки на здоровый стиль жизни, физическое совершенствование и самовоспитание привычки к регулярным занятиям физическими упражнениями и спортом в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина относится к базовой части Блока 1 специальности 54.05.03 «Графика» по профилю: «Художник анимации и компьютерной графики».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения ОП специалитета 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

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

«Введение в проектную деятельность»

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

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 изучения дисциплины "Введение в проектную деятельность" студенты должны:

знать:

- Способы разработки проекта с учётом специфики;
- правила разработки проекта в пределах профессии

уметь:

- 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
- Участвовать в разработке проекта, с учётом направления подготовки.

владеть:

- 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
- навыками графического отображения информации

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

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

«Перспектива»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины:

Целью дисциплины является:
- получение студентом профессиональных знаний о построении изобразительного пространства на плоскости необходимые в его профессиональной деятельности.

Задача дисциплины является:
- научить основам изобразительной грамотности, необходимой для последующей профессиональной деятельности.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к базовой части и обеспечивает общекультурные знания и компетенции в рамках специальности: 54.05.03 «Графика».

Изучение данной дисциплины взаимосвязано со следующими дисциплинами:
- Рисунок;
- Пластическая анатомия;
- Искусство иллюстрации;

- История искусства и материальной культуры

- ;

- Композиционное проектирование;

- Искусство фотографии;

- Пленэрная практика

- Художественно-проектная практика

- Технологическая практика

- Преддипломная практика

- Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины студент должен:

знать:

- основные законы зрительного восприятия реальности и произведения искусства;
- закономерности композиционного решения изобразительной плоскости;
- технику и технологию графических материалов;
- анатомию человека;
- основы теории перспективы;

уметь:

- найти оптимальное композиционное решение на изобразительной поверхности;
- создать трехмерную структуру изображаемого на плоскости;
- соблюдать сходство изображения и натуры, её конструктивные и анатомические параметры;
- найти наиболее выразительные графические средства для решения образных задач;
- применять на практике знания техники и технологии графических художественных материалов;

владеть:

- владеть навыками выполнения эскиза;
- методикой ведения длительного рисовального процесса;
- владеть технологическими и техническими приемами, графическими средствами при создании произведения искусства;

4. Объем 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
	1	2	72/2	36	18	18	-	36	-	За

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

«Искусство шрифта»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения дисциплины является:
- приобретение студентами теоретических знаний в области истории, морфологии и эстетики шрифта,
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

Дисциплина относится к базовой части и обеспечивает общекультурные знания и компетенции в рамках специальности: 54.05.03 «Графика».
Изучение данной дисциплины взаимосвязано со следующими дисциплинами и прохождением практик:

- История графического дизайна

- История искусства и материальной культуры

- Композиционное проектирование

- Компьютерные технологии в графическом дизайне

- Теория композиции

- Техники эстампа

- Художественно-проектная практика
- Технологическая практика
- Преддипломная практика
- Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Искусство шрифта» студент должен:
Знать:
историю развития шрифтовой формы; историко-морфологическую классификацию шрифтовых форм; возможности и технологические особенности современных цифровых шрифтов; современное состояние отрасли, а также основные направления развития шрифтовых технологий.
Уметь:
создавать на высоком художественном уровне авторские произведения в различных видах шрифтовой графики: каллиграфии, наборном и рисованном шрифте.
Владеть:
основными приемами проектирования надписей, шрифтовых знаков, логотипов.

4.Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форм а итого вого контр оля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
очная	1-2	1-3	288/8	216	-	216	-	72	-	Экз/За

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

«Пластическая анатомия»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целью дисциплины является:
- получение студентом профессиональных знаний о построении изобразительного пространства на плоскости необходимые в его

профессиональной деятельности.
Задачей дисциплины является:
- научить основам изобразительной грамотности, необходимой для последующей профессиональной деятельности.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к базовой части и обеспечивает общекультурные знания и компетенции в рамках специальности: 54.05.03 «Графика». Изучение данной дисциплины взаимосвязано со следующими дисциплинами:
- Живопись;
- Рисунок;
- Перспектива;
- Искусство иллюстрации;
- История искусства и материальной культуры
- ;
- Композиционное проектирование;
- Искусство фотографии;
- Пленэрная практика
- Художественно-проектная практика
- Технологическая практика
- Преддипломная практика
- Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины студент должен:

знать:
- основные законы зрительного восприятия реальности и произведения изобразительного искусства;
- законы композиционного решения изобразительной плоскости;
- технику и технологию графических материалов;
- перспективу;
- анатомию человека;

уметь:
- применять знания законов композиции, перспективы и пластической анатомии в своей практической деятельности;
- применять на практике знания техники и технологии художественных и вспомогательных материалов при работе над созданием художественного произведения;

- уметь мыслить образно и нестандартно;

владеть:

- владеть графическими средствами при создании художественного произведения;
- техниками и технологическими приемами творческого процесса при создании художественного произведения;
- методами анализа процесса создания произведений искусства;

4. Объем 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)	
	3	5	72/2	36	18	18	-	36	-	За

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

«Искусство иллюстрации»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целью освоения дисциплины является:

- подготовка квалифицированного специалиста художника-графика по профилю «Художник анимации и компьютерной графики», способного иллюстрировать различные виды книжных и периодических изданий.

Задачей дисциплины является:

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

2. Место дисциплины в структуре ОП

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

- Живопись

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

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Искусство иллюстрации» студенты должны:

знать:

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

уметь:

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

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

4.Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форм а итого вого контр оля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
очная	1-3	1-6	504/14	432	-	432	-	72	-	Экз/За
	1	1				72			-	За
		2				72			-	Экз
	2	3				72			-	Экз
		4				72			-	Экз
	3	5				72			-	Экз
		6				72			-	Экз

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

«Композиционное проектирование»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

К основным целям освоения дисциплины «Композиционное проектирование» следует отнести:
— формирование системных навыков практической деятельности в области проектирования печатных и электронных изданий, а также навыков проектной деятельности, объединения в рамках единого проекта различных технологий и медиа, творческого использования их специфических особенностей, умения добиваться композиционной и структурной логики, эстетической цельности и функциональности проектов в области визуализации информации.
К основным задачам освоения дисциплины «Композиционное проектирование» следует отнести формирование у обучающихся следующих знаний и практических навыков:
— освоение выразительных возможностей искусства графики в печатной и цифровой

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

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

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

— освоение навыков творческого подхода к шрифтовому оформлению проекта;

— освоение принципов анализа особенностей современных материалов и технологий, способных влиять на эстетическую выразительность проекта;

— получение знаний об истории и логике развития печатно-графического искусства, о причинах трансформации художественного языка;

— овладение профессиональной терминологией, получение навыков её корректного использования в письменной и устной форме;

— получение навыка развернутой профессиональной оценки художественно-технического оформления проекта, создания визуального отчета о проделанной практической и аналитической работе.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Композиционное проектирование» относится к числу учебных дисциплин специализации базовой части Блока 1 образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по специализации №4 «Художник анимации и компьютерной графики.

Дисциплина «Композиционное проектирование» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В базовой части блока 1:

— Искусство иллюстрации,
— Художественные материалы и технологические процессы,
— Техники эстампа,
— Компьютерные технологии в графическом дизайне

В блоке 2 (Практики):

— Художественно-проектная практика,

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Композиционное проектирование» студенты должны:

Знать:

— возможности и основные свойства материалов, техник и технологий, используемых в различных видах визуальных искусств;
— методы организации творческого процесса дизайнера

— профессиональную терминологию в области дизайна;
Уметь:
— проследить зависимость художественной выразительности произведения от использованных материалов, техник и технологий;
— работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации
— обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений;
Владеть:
— выразительными возможностями материалов, техник и технологий и их сочетаний для достижения необходимой визуальной выразительности авторского произведения
— навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации
— навыком визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ
— навыком проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

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	1–3	1–6	504/14	432	-	432		72	-	Экз
	1	1				72			-	Экз
		2				72			-	Экз
	2	3				72			-	Экз
		4				72			-	Экз
	3	5				72			-	Экз
		6				72			-	Экз

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

«Компьютерные технологии в графическом дизайне»

основной образовательной программы высшего образования – программы

специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

К **основным целям** освоения дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» следует отнести:

- формирование способности создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения и способности формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания;
- формирование способности освоения и использования современных технологий и компьютерных программ для достижения профессиональных целей.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Компьютерные технологии в графическом дизайне» следует отнести:

- изучение правил и получение опыта разработки принципиальных макетов;
- ознакомление с правилами технического редактирования;
- ознакомление с правилами верстки;
- ознакомление и приобретение практических навыков создания векторных изображений в графических редакторах;
- ознакомление и приобретение практических навыков создания растровых изображений в графических редакторах;
- ознакомление с терминами и способами цветокоррекции;
- изучение цветоделения и освоение навыков настройки профилей;
- изучение основ грамотной подготовки документов и изображений к печати (Пре-пресс);
- изучение технологий работы с интерактивными мультимедийными изданиями;
- изучение основ видеомонтажа и анимации;
- изучение программпакета CC (19): 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 базовой части (Б1) основной образовательной программы специалитета. «Компьютерные технологии в графическом дизайне» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ООП:

В базовой части базового цикла (Б1):

- Живопись;
- Рисунок;
- Теория композиции;
- Техники эстампа;
- Художественные материалы и технологические процессы в графике;
- Искусство фотографии;
- Искусство иллюстрации;
- Искусство шрифта;

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 блоке дисциплин специализации №4 "Художник анимации и компьютерной графики" базового цикла, формируемой участниками образовательных отношений (Б1.2):

- ;
- Иллюстрирование издания;
- История и теория печатно-графического искусства;
- Композиция издания;
- Леттеринг и проектирование шрифта;
- Режиссура;
- Создание авторской книжки-картинки;

В блоке элективных дисциплин базового цикла (Б1):

- Комиксы и рисованные истории;
- Создание авторского комик-стрипа;

В блоке практик базового цикла (Б2):

- художественно-проектная практика;
- 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:

- цветоделение;
- термины и способы цветокоррекции;
- препресс;
- Способы создания и редактирования изображений с помощью компьютера
- Способы создания и редактирования мультимедиапродукции;
- правила технического редактирования;
- правила разработки принципиальных макетов;
- правила верстки

уметь:

- выбирать необходимые технологические параметры для создания различных типов PS и PDF файлов;
- разрабатывать принципиальные макеты компьютерными средствами
- выбирать необходимые технологические параметры для создания различных типов файлов для мультимедиа;
- создавать оптимальные алгоритмы работы и комбинировать решения в различных программах
- 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

владеть:

- подготовкой оригиналов для печати и брошюровочно-переплетных работ
- подготовкой оригиналов для мультимедиа-пространств
- версткой материалов разной степени сложности;
- программамиAdobe пакета CC19: Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller

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	1-3	1-6	360/9	216	-	-	216	108	-	зачет
	1	1					36		-	зачет
		2					36		-	зачет
	2	3					36		-	зачет
		4					36		-	зачет
	3	5					36		-	зачет
		6					36		-	зачет

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Художественные материалы и технологические процессы в графике»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целями дисциплины является:

- изучение основ компьютерной обработки текстовой и изобразительной информации.
- формирование у студентов теоретических основ знаний различных технологий печатного процесса полиграфических книжных изданий, газетно-журнальной периодики, рекламно-сувенирной и коммерческо-акцидентной

продукции, упаковочной и этикеточной;
- освоение профессиональной терминологии в области указанных процессов.
- формирование у студентов теоретических основ технологий изготовления полиграфических изданий, рекламно-сувенирной продукции с использованием послепечатных и отделочных процессов,

Задачами дисциплины являются:
- ознакомление с особенностями полиграфического оформления различных печатных изданий и с выбором параметров их полиграфического оформления;

- ознакомление с основами обработки изобразительной информации, растрированием, цветоделением, видами коррекций изобразительной информации;
- ознакомление с основными видами и способами печати.
- формирование представлений о способах производства полиграфических изданий, рекламно-сувенирной и акцидентной, упаковочной и этикеточной продукции с использованием различных технологий печатных процессов, характеристиках полиграфической и упаковочной продукции и применяемом оборудовании;
- овладение способами и средствами обработки запечатанных поверхностей бумаги и других материалов в процессе печатного производства;
- освоение методов оперативного контроля отпечатанной продукции при использовании различных технологических процессов печати.
- формирование представлений о методах производства полиграфических изданий, рекламно-сувенирной продукции с использованием послепечатных и отделочных процессов, характеристиках и конструкции полиграфической продукции и применяемом оборудовании;
- овладение методами и средствами обработки запечатанной бумаги и других материалов в процессе послепечатного производства.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина относится к базовой части специальности: 54.05.03 «Графика».
Изучение данной дисциплины взаимосвязано со следующими дисциплинами:
- Искусство шрифта

- Искусство иллюстрации

- Искусство фотографии.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Художественные материалы и технологические процессы в графике» студенты должны:

знать:
- издательско-полиграфическую систему измерений, полиграфические шрифты, в том числе компьютерные, их классификацию и характеристику;
- основное допечатное оборудование, основные виды и способы печати.
- основные принципы технологии печати печатной продукции, критерии выбора

различных технологий печати для продукции разнообразного предназначения;
- общие положения базовых требований типографий, предъявляемых заказчикам при сдаче заказов в типографию в производство;
- допустимые международными и российскими стандартами нормы допусков и отклонений по основным показателям норм контроля печатного процесса при оценке качества отпечатанных оттисков.
- потребительские, эксплуатационные, технологические, экономические, эстетические и др. требования к продукции (изданиям, рекламно-сувенирной продукции);

уметь:
- использовать издательско-полиграфическую систему измерений при компьютерном макетировании;
- анализировать изобразительную информацию, выбирать способ репродуцирования.
- производить оценку качества запечатываемых поверхностей полуфабрикатов и оценивать возможные изменения и градационные искажения в цветопередаче в оттисках готовой продукции, в зависимости от характеристик полуфабрикатов запечатываемых поверхностей;
- анализировать и исправлять возможные причины возникновения брака в печатном процессе, при подготовке изданий к печати в соответствии с правилами, предъявляемыми типографиями.
- анализировать и выбирать основные варианты технологии обработки материалов и полуфабрикатов.

владеть:
- методами набора компьютерной гранки текста в текстовом редакторе; верстки базовой и шаблонных полос издания в программе верстки;
- методами градационной, селективной и частотной коррекции при обработке изобразительной информации.
- методами и методиками оценки качества отпечатанной полиграфической и упаковочной продукции.
- специальной терминологией в области технологии послепечатных и отделочных процессов;

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	4-6	324/9	144	72	-	72	180	-	За
	2	4					36			За

	3	5					36			За
	3	6					72			За

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

«Техника эстампа»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целью освоения дисциплины является:

- подготовка квалифицированного специалиста художника-графика по профилю «Художник анимации и компьютерной графики», способного иллюстрировать различные виды книжных и периодических изданий.

Задачами дисциплины является:

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

2. Место дисциплины в структуре ОП

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

- История искусства и материальной культуры
- Рисунок,
- Живопись,
- Искусство иллюстрации;
- История и теория печатно-графического искусства,
- Искусство шрифта,
- Перспектива,
- Пластическая анатомия,
- Композиционное проектирование,

- Художественные материалы и технологические процессы в графике

- Пленэрная практика

- Художественно-проектная практика

- Технологическая практика

- Преддипломная практика

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Техника эстампа» студенты должны:
знать:
- различные изобразительные и печатные техники;
- основные законы и принципы изобразительных и пластических искусств;
уметь:
- профессионально выполнять в материале поставленные творческие задачи;
- творчески выражать в эскизах к заданиям навыки работы с различными материалами;
владеть:
- средствами, техниками и технологиями печатной графики;
- основными инструментами и материалами для воплощения творческих идей в техниках печатной 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	2-4	3-8	324/ 9	216	-	-	216	108	-	Экз/ За
	2	3					36		-	За
		4					36		-	За
	3	5					36		-	За
		6					36		-	За
	4	7					36		-	За
		8					36		-	Экз

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Искусство фотографии»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целью освоения дисциплины «Искусство фотографии» является:

- комплексное формирование практических и теоретических знаний и навыков в области фотографии как современного технологического вида искусства и одного из видов современной визуальной коммуникации.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина относится к базовой части Блока 1 специальности 54.05.03

«Графика» по специализации: «Художник анимации и компьютерной графики». Дисциплина взаимосвязана с изучением следующих дисциплин и прохождением практик:

- Искусство иллюстрации
- История (история России, всеобщая история)
- История графического дизайна
- История искусства и материальной культуры
- Композиционное проектирование
- Перспектива
- Пластическая анатомия
- Теория композиции
- Философия
- Пленэрная практика
- Художественно-проектная практика
- Технологическая практика
- Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины "Искусство фотографии" студенты должны:

- знать:
- исторически сложившиеся наиболее распространенные формы создания фотографического изображения предметно-пространственной среды: аналоговую фотографию, фотограмму, цифровую фотографию;
- основы монтажного мышления, и его воплощения как аналоговыми, так и

цифровыми средствами;
- прямую и документально-репортажную фотографию, конструктивистскую фотографию, концептуальную фотографию.
уметь:
- создать фотографическое изображение аналоговыми и цифровыми средствами;
- создать фотографическое изображение в разных жанрах;
- обработать фотографическое изображение для использования в печатном издании;
- выстроить пластический и концептуальный фотографические ряды (последовательности).
владеть:
- навыками работы с визуальной информацией;
- визуальным систематическим мышлением.

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	108/3	54	-	-	54	54	-	За

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

«История графического дизайна»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

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

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «История графического дизайна» относится к числу учебных дисциплин специализации вариативной части Блока 1 образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по профилю

«Художник анимации и компьютерной графики.
«История графического дизайна» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Искусство фотографии
- Искусство шрифта
- История (история России, всеобщая история)
- История искусства и материальной культуры
- Композиционное проектирование
- Теория композиции
- История и теория печатно-графического искусства
- Композиция издания

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «История графического дизайна» студенты должны:

знать:
- исторические, технологические, пластические, функциональные и эстетические факторы, влияющие на художественный язык и основные принципы в типографике, искусстве печатной графики и графическом дизайне в целом.

уметь:
- применять исследовательский подход в освоении теоретического и практического материала, выявлять основные принципы типографики как процесса художественного формообразования в искусстве печатной графики и визуальных коммуникациях;;

владеть:
- навыками теоретического обоснования и практического использования мирового опыта по истории и теории дизайна.

4. Объем 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	5	9	72/2	36	36		-	36	-	Экз

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

«Живопись»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целью дисциплины являются:

- становление композиционного мышления;

- усвоение закономерностей построения цветовых отношений в

решении колористических задач при выполнении учебно-творческих заданий.

Задачей дисциплины являются:

- дать представление о дисциплине «Живопись» как самостоятельном аспекте изобразительного творчества и как необходимой основе формирования художественной культуры в различных видах изобразительной деятельности;
- позволить учащимся приобрести опыт творческого отношения к

натуре и её интерпретации в ходе решения различных художественных задач, выполняемых в различных живописных материалах и техниках.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к блоку дисциплин, обеспечивающих профессиональную подготовку.

Изучение дисциплины «Живопись» взаимосвязано с изучением следующих дисциплин и прохождением практик:

- Рисунок;

- Перспектива;

- Пластическая анатомия;

- Искусство иллюстрации;
- История искусства и материальной культуры;
-
- Иллюстрирование издания
- История и теория печатно-графического искусства
- Композиция издания
- Леттеринг и проектирование шрифта
- Режиссура
- Создание авторской книжки-картинки
- Пленэрная практика
- Художественно-проектная практика
- Технологическая практика
- Преддипломная практика;
- Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины студент должен:

знать:

- основные законы зрительного восприятия реальности и произведения искусства;
- закономерности композиционного решения изобразительной плоскости;
- технику и технологию живописных материалов;
- основы теории перспективы анатомии человека
- основные законы зрительного восприятия произведения искусства;
- законы композиционного решения изобразительной плоскости;
- технику и технологию живописных материалов;
- основы теории перспективы и пластической анатомии.

уметь:

- найти оптимальное композиционное решение на изобразительной поверхности;
- создать трехмерную структуру изображаемого на плоскости;
- соблюдать сходство изображения с натурой, передавать её конструктивные и анатомические параметры;
- найти наиболее выразительные живописные средства для решения

образных задач;

- применять на практике знания техники и технологии живописных художественных материалов;
- проводить анализ композиционного построения художественного произведения;
- проводить анатомический анализ изображаемой модели;
- проводить анализ пространственных построений художественного произведения;

владеть:

- владеть навыками выполнения эскиза;
- методикой ведения длительного живописного процесса;
-владеть технологическими и техническими приемами, живописными средствами при создании произведения искусства;
- владеть навыками создания этюда с натуры;
- методикой ведения длительного живописного процесса;
- методиками перспективных построений;
- применять знания законов композиции, цветоведения, перспективы и пластической анатомии в своей практической и творческой работе;
- выражать свой творческий замысел средствами живописи;
- применять на практике знания техники и технологии художественных и вспомогательных материалов при работе над художественным произведением;
- соблюдать технологические процессы в творчестве;
- уметь передать в эскизах творческий замысел своего произведения и овладеть технологиями процесса его создания;

4. Объем 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	1-5	1-10	864/24	720	-	720	-	144	-	Экз
	1	1				72			-	Экз
		2				72			-	Экз
	2	3				72			-	Экз
		4				72			-	Экз
	3	5				72			-	Экз

		6				72			-	Экз
	4	7				72			-	Экз
		8				72			-	Экз
	5	9				72			-	Экз
		10				72			-	Экз

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

«Рисунок»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целями дисциплины являются:

- становление композиционного мышления и изобразительной грамотности - обязательных и основополагающих качеств, для последующей профессиональной деятельности выпускников;
- воспитание вариативности композиционного мышления,
- становление изобразительной грамотности и культуры;

Задачами дисциплины являются:

- профессиональная «постановка глаза» учащегося;
- дать представление об основных изобразительных системах, существующих в мировом изобразительном искусстве. - дать опыт творческого отношения к натуре и её интерпретации в условиях различных художественных задач, выполняемых в различных графических материалах.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к блоку дисциплин базовой части, обеспечивающих профессиональную подготовку.

Дисциплина взаимосвязана с изучением следующих дисциплин и прохождением практик:

- Живопись;
- Перспектива;
- Пластическая анатомия;
- Искусство иллюстрации;
- История искусства и материальной культуры;
- ;

- Композиционное проектирование;
- Искусство фотографии;
- Пленэрная практика
- Художественно-проектная практика
- Технологическая практика
- Преддипломная практика

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины «Рисунок» студенты должны:

знать:

- основные закономерности зрительного восприятия реальности и произведения искусства;
- закономерности композиционного решения изобразительной плоскости;
- технику и технологию графических материалов;
- основы теории перспективных построений и анатомии человека;
- основные законы зрительного восприятия произведения искусства;
- законы композиционного решения изобразительной плоскости;
- технику и технологию графических материалов;
- основы теории перспективы и пластической анатомии;

уметь:

- найти оптимальное композиционное решение на изобразительной поверхности;
- создать убедительную трехмерную структуру изображаемого на плоскости;
- соблюдать сходство изображения с натурой, как фактор объективной оценки изображения;
- применять на практике знания техники и технологии графических художественных материалов;
- проводить анализ композиционного построения художественного произведения;
- проводить анатомический анализ изображаемой модели;
- проводить анализ пространственных построений художественного произведения;

владеть:

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

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	1–5	1–10	1548\43	1296		1296		252		Экз/Зачет
	1	1				144				Зачет
		2				144				Экз
	2	3				144				Экз
		4				144				Экз
	3	5				144				Экз
		6				144				Экз
	4	7				144				Экз
		8				72				Экз
	5	9				144				Экз
		10				72				Экз

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

«История искусства и материальной культуры»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целью освоения дисциплины является:
- подготовка квалифицированного специалиста художника-графика по профилю «Художник анимации и компьютерной графики», обладающего знаниями в области истории зарубежного искусства и культуры.

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

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «История искусства и материальной культуры» относится к числу учебных дисциплин базовой части образовательной программы специалитета
54.05.03 «Графика» по профилю «Художник анимации и компьютерной

графики».
Дисциплина взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:
- История графического дизайна,

- Рисунок,

- Живопись,

- История и теория печатно-графического искусства,

- Техника эстампа,

- Искусство шрифта,

- Перспектива,

- Пластическая анатомия,

- Композиция изданий,

- Композиционное проектирование

- Теория композиции;

- Философия;

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «История зарубежного искусства и культуры» студенты должны:
знать:
- художественные особенности и исторические аспекты развития стилевых течений (ренессанс, классицизм, барокко, рококо, готика) в архитектуре, театре, изобразительном искусстве;
- основные способы работы с информацией.
уметь:
- выбирать необходимые методы исследования;
- собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий
- организовать свой труд, самостоятельно анализировать результаты своей профессиональной деятельности, проводить самостоятельную работу
владеть:
- способностью к системному анализу (пониманию) художественных особенностей и исторических аспектов развития стилевых течений;
- способностью использовать знания в области мировой истории искусства и материальной 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	2-5	2-9	828/23	396	306	90	-	432	-	Экз/За

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

«Теория композиции»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения дисциплины является:

- изучение композиционных проблем изобразительного искусства в системе подготовки квалифицированного специалиста художника-графика по профилю «Оформления печатной продукции», основанной на теории композиции В.А. Фаворского и традициях художественной школы, сохраняющей наследие Вхутемаса.

Задачей дисциплины является:

- формирование теоретической базы изобразительного искусства, необходимой в профессиональной деятельности художника-графика в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Теория композиции» относится к числу обязательных учебных дисциплин вариативной части образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по профилю «Художник анимации и компьютерной графики. Дисциплина взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- История искусства и материальной культуры,
- Рисунок,
- Живопись,
- История и теория печатно-графического искусства,
- Техника эстампа,
- Искусство шрифта,

- Перспектива,
- Пластическая анатомия,
- Композиционное проектирование,
- Пленэрная практика
- Художественно-проектная практика
- Технологическая практика
- Преддипломная практика
- Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Теория композиции» студенты должны:
знать:
- основные законы и принципы анализа и синтеза
- основные положения теории композиции изобразительного искусства

уметь:
- применять анализ и синтез в области проблем теории композиции
- выявлять и анализировать проблемы в области теории композиции;
- применять на практике знания в области теории композиции;
- проявлять креативность композиционного мышления

владеть:
- представлением об аналитических методах в области теории композиции;
- представлением об актуальных тенденциях развития теории композиции;
- выразительными средствами изобразительного 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	5	9-10	180/5	108	62	46	-	72	-	За/экз

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

«Правоведение и авторское право в

медиаиндустрии»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целями дисциплины являются:
- формирование у обучающихся целостного представления о системе, структуре, предмете и методе правового регулирования основных отраслей российского права;
- выработка навыков разрешения юридических проблем, в том числе — в ситуациях, связанных с профессиональной деятельностью.
- изучение основ правового регулирования отношений в области российского и зарубежного авторского права и формирование у студентов необходимых знаний о правовой охране объектов авторского права, правовой культуры, формах и способах их использования в своей профессиональной деятельности.

Задачами дисциплины являются:
- формирование у обучающихся представлений о системе и структуре права;
- получение обучающимися базовых знаний об основных понятиях и терминах российского права, а также об источниках российского права и их юридической силе;
- получение обучающимися навыков анализа и применения нормативных правовых актов;
- формирование знаний в области авторского права и смежных с ним прав в объеме;
- приобретение обучающимися навыков защиты своих авторских прав для разрешения конфликтных ситуаций.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к базовым дисциплинам и обеспечивает общекультурные знания и компетенции в рамках специальности: 54.05.03 «Графика».
Изучение данной дисциплины взаимосвязано со следующими дисциплинами и практиками:
- История (история России, всеобщая история);
- Философия;
- Экономика и маркетинг медиаиндустрии;
- Безопасность жизнедеятельности

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем в профессиональной деятельности.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины "Правоведение и авторское право в медиаиндустрии" студенты должны:

знать:

- назначение права, функции и сферы применения;
- сущность правоотношений, состав правонарушений, принципы и виды юридической ответственности;
- основы конституционного строя РФ, структуру и полномочия органов государственной власти;
- основные права и свободы человека и гражданина РФ;
- значение законности и правопорядка в обществе;
- основы российского права.
- 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:

- пользоваться нормами конституционного, гражданского, трудового, административного, муниципального, семейного, международного и других отраслей права в сфере профессиональной деятельности.
- 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:

- методами поиска необходимой правовой информации, нормативных правовых актов; навыками анализа правовых источников и их применения в своей практической деятельности.
- навыками правового самообразования, анализа и применения нормативных актов в сфере авторского права,
- навыками составления документов (авторский договор, лицензионный договор) в сфере авторского права.

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	5	10	72/2	36	36		-	36	-	За

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

«Экономика и маркетинг медиаиндустрии»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целями дисциплины являются:
- формирование у обучающихся системы знаний об особенностях хозяйственной деятельности различных субъектов экономических отношений в современных условиях;
- развитие умений и навыков для осуществления эффективной профессиональной деятельности в рыночной экономике,
В соответствии с социально-экономической ситуацией и с требованиями, предъявляемыми ФГОС ВО к выпускникам по специальности «Графика» профилю художник-график с квалификацией «специалист».

Задачами дисциплины являются:
- освоить общие подходы и методы экономического анализа, необходимые для понимания структурных изменений в экономике и окружающем мире;
- сформировать экономическое мышление у обучающихся неэкономического профиля;
- дать представление о видах затрат, связанных с производственной деятельностью организаций, об особенностях формирования цен и факторов, влияющих на политику ценообразования;
- отработать навыки расчета основных экономических показателей;
познакомить с особенностями поведения потребителей и производителей на рынке;
- дать представление о денежно-кредитной, налогово-бюджетной, социально-экономической политике государства;
- показать основные тенденции развития и особенности мировой экономической системы, ее влияния на экономику отдельных стран

2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к базовой части и обеспечивает общекультурные знания и компетенции в рамках специальности: 54.05.03 «Графика». Изучение данной дисциплины взаимосвязано со следующими дисциплинами:

- История (история России, всеобщая история);
- Правоведение и авторское право в медиаиндустрии,
- Правовые аспекты издательского дела;
- Преддипломная практика;
- Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины "Экономика и маркетинг медиаиндустрии" студенты должны знать:

- принципы развития и закономерности функционирования различных экономических агентов;
- основные понятия и термины;
- роль, функции, цели и задачи управления хозяйственной деятельностью в инновационной экономике;
- основные задачи и требования к хозяйственной деятельности организаций с учетом социально-экономической политики страны и с позиции социальной ответственности;
- сущность хозяйственной деятельности организации с учетом требований информационной безопасности и формирования гражданской позиции.
- современные способы организации хозяйственной деятельности экономического субъекта;
- нормативно– правовые документы, методические материалы по вопросам организации хозяйственной деятельности;
- виды и состав затрат, особенности формирования и виды цен в рыночной экономике;
- основные формы воздействия макроэкономической среды на функционирование организаций;
- основные методы исследований ситуации на рынке иповедения потребителей;
- основные направления деятельности государства на внутреннем и внешнем рынках
- основные направления международных экономических отношений и проблемы мировой экономики.
- основные нормативные и правовые документы, регулирующие экономическую деятельность организации;
- основные права и обязанности организаций, закрепленные в законодательстве России;

- основные организационно-правовые формы и методы управления хозяйственной деятельностью;
- особенности использования экономической информации о рынке в хозяйственной деятельности организации;
- принципы развития и закономерности функционирования организации как элемента экономической среды общества;
- основные экономические количественные показатели деятельности организации;
- принципы, методы и способы сбора, обработки, анализа информации из внешней и внутренней среды организации для принятия управленческих решений;
- влияние социально-экономической ситуации на процесс планирования и прогнозирования хозяйственной деятельности организаций;
- способы влияния и корректировки экономических количественных показателей деятельности организации в зависимости от макроэкономической ситуации и конкурентной среды
- направления и особенности внешнеэкономической деятельности субъектов.

уметь:
- обосновывать необходимость учета деятельности организации как социально ответственного субъекта рынка;
- оценивать последствия принятия управленческих решений с позиции социальной ответственности;
- использовать общие и специальные источники информации;
- проводить анализ рынка с целью выявления социально значимых проблем и их влияния на деятельность организации;
- оценивать воздействие макроэкономической среды на функционирование организаций;
- анализировать внешнюю и внутреннюю среду организации, выявлять ее ключевые элементы и оценивать их влияние на деятельность экономического агента;
- применять понятийно-категориальный аппарат;
- формулировать основные принципы экономической политики;
- анализировать последствия принятия управленческих решений для производственной деятельности организации и ее дальнейшего развития как элемента социально-культурной среды общества;
- пользоваться нормативными и законодательными документами в хозяйственной деятельности организаций;
– анализировать информацию из правовых, нормативных и статистических документов;
- анализировать информацию для целей планирования и прогнозирования хозяйственной деятельности, определения уровня развития организации, создаваемой продукции;
- оценивать основные экономические показатели деятельности организации;

Владеть:
- практическими навыками анализа социально-экономических явлений и их влияния

на деятельность организации;
- знаниями об основных документах, регулирующих хозяйственную деятельность организации;
-знаниями видов собственности и особенностей экономических отношений по регулированию и использованию собственности в хозяйственной деятельности организации;
- практическими навыками использования экономических знаний в профессиональной деятельности;
- экономическими методами анализа поведения потребителей, производителей, субъектов рынка, их бизнес-партнеров
- дискуссионными навыками для анализа ситуационных заданий,
- методами анализа текущей ситуации и тенденций развития рынка с целью определения закономерностей исторического развития социально-значимых и культурных процессов общества, влияющих на хозяйственную деятельность организации.
– навыками поиска и анализа нормативных и правовых документов в хозяйственной деятельности организации;
- навыками анализа возможностей и правомерного использования объектов собственности в хозяйственной деятельности организаций;
- навыками извлечения необходимой информации о социально значимых проблемах из профессиональной литературы и других источников, а также из внутренних документов организации.

4.Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час/ зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
очная	5	10	72/2	36	36		-	36	-	За

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

«Управление проектами»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1.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 специалитета.

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 освоения дисциплины студент должен:
знать:

- принципы научной организации своего труда, методики рефлексии результатов своей профессиональной деятельности, основы творческой, методической и научно-исследовательской работы.

уметь:

- применять принципы научной организации своего труда, методики рефлексии результатов своей профессиональной деятельности.

владеть:

- способностью на научной основе организовывать свой труд, самостоятельно

анализировать результаты своей профессиональной деятельности, способностью к проведению самостоятельной творческой, методической и научно-исследовательской работы

4.Объём дисциплины и виды учебной работы

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

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы технологического предпринимательства»

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

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 освоения дисциплины студент должен:

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	18	18	-	36	-	зачет

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

«Проектная деятельность»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели освоения дисциплины

Цель 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 ООП специалитета

Дисциплина «Проектная деятельность» относится к вариативной части (Б.1.2) основной образовательной программы бакалавриата.
Дисциплина «Проектная деятельность» изучается на втором, третьем, четвертом курсах обучения.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины студент должен:
знать:

- Способы разработки проекта с учётом специфики; правила разработки проекта в пределах профессии;
- Основы описания и анализа произведений станковой живописи;
- Процессы и явления в сфере современного изобразительного искусства.

уметь:

- 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
- Участвовать в разработке проекта, с учётом направления подготовки.
- Использовать знания и навыки описания и анализа произведений станковой живописи в своей творческой и педагогической практике;
- Использовать методики по оценке художественных произведений и явлений в

современном изобразительном искусстве и художественном творчестве.

владеть:

- 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.
- Навыками графического отображения информации
- Способностью оценивать художественное произведение или явление в современном изобразительном искусстве и художественном творчестве;
- Способностью постоянно совершенствовать свои умения по проведению профессиональных оценок и консультаций.

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	1-5	2-9	684/19	342	-	-	342	342	-	За/Экз
	1	2		36			36		-	За
	2	3		36			36		-	За
		4		54			54		-	За
	3	5		36			36		-	За
		6		54			54		-	За
	4	7		36			36		-	За
		8		54			54			За
	5	9		36			36			За

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

«Цифровая иллюстрация»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целью освоения дисциплины является:

подготовка квалифицированного специалиста художника-графика по профилю «Художник анимации и компьютерной графики», способного иллюстрировать различные виды книжных и периодических изданий.

Задачей дисциплины является:

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

Место дисциплины в структуре ОП

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

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

Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины «Цифровая иллюстрация» студенты должны:

знать:

- способы композиционных и пластических построений, необходимых для создания авторского произведения в области оформления печатной продукции и книгоиздания на высоком художественном уровне;

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

уметь:

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

владеть:

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

2.Объём дисциплины и виды учебной работы

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

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

«Концептуальный графический дизайн»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения дисциплины являются: изучение принципов управления проектами, отделами и организациями на примере творческого коллектива,

формирование навыков управленческой работы и ответственности за принятые решения и сотрудников.

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

2. Место дисциплины в структуре ОП

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

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

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины студенты должны:
Знать:
общепринятые правила участия в творческих мероприятиях
основные методы, приемы и правила ведения научной и профессиональной дискуссии.
принципы структурирования и организации материала, основы дизайн-мышления и проектного подхода.
Уметь:
подготовить проект для участия в творческом мероприятии
выдвигать гипотезы, выстраивать для их верификации последовательную и непротиворечивую цепочку аргументов.
использовать полученные знания в композиции, на основе художественно-эстетического анализа существующего материала обосновать целесообразность своего проекта.
Владеть:
опытом участия в творческих мероприятитях
научной и профессиональной терминологией.
методами художественно-эстетического анализа, материалами, техниками и технологиями создания объектов графического дизайна.

4.Объём дисциплины и виды учебной работы

			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	4,5	7,9	216/6	144		144		72	-	Экз/ За
	4	7				72		72		за
	5	9				72		72		экз

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

«Проектирование интерфейсов»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

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

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

2. Место дисциплины в структуре ОП

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

История искусства и материальной культуры
Рисунок
Теория композиции
Философия
Анимация

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины студенты должны:
Знать:
графические принципы и технологии организации информации в сети Интернет.
конструктивные особенности организации WEB-сайтов принципы организации информации, поисковой индексации и выдачи;
принципы потребления информации пользователем, особенности управления его вниманием и психологией взаимодействия человек-компьютер
Уметь:
выявлять необходимые и достаточные технические средства для реализации проекта.
Анализировать характер аудитории, составлять персонажей-пользователей и соотносить их и проектируемый продукт.
подготовить прототип и дизайн-макет на основе аналитических исследований и технических особенностей;
создавать сценарии, прототипы, макеты и сайты различными инструментами
Владеть:
инструментами и сервисами WEB-дизайна
инструментами анализа данных, открытыми источниками статистики.
навыками самостоятельной исследовательской, аналитической и творческой работы

4.Объём дисциплины и виды учебной работы

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

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

«Анимация»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения дисциплины «Анимация» являются изучение свойств графики в различных видах анимации, обучение работе с различными видами анимации, изучение свойств различных медиа и их влияние на качество и характер анимации, формирование аналитического и оценочного суждения относительно уже существующих образцов анимационной графики в определенном контексте с целью выработки осмысленного и технически обусловленного подхода к разработке графической составляющей современных анимационных медиа.

Задачи освоения дисциплины:

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

2. Место дисциплины в структуре ОП

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

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

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

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины студенты должны:

Знать:

основы создания сценариев, исторические подходы и типы раскадровок и фазовок

Уметь:

создавать сценарии, прототипы, макеты и сайты различными инструментами

Владеть:

инструментами и сервисами анимационной графики

4.Объём дисциплины и виды учебной работы

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

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

«Основы операторского мастерства»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

Целями освоения бакалаврами дисциплины Основы операторского мастерства являются освоение искусства видеосъемки, построения кадра, сцены, освещения, внутрикадрового ритма средствами видеосъемки. Ключевой целью дисциплины является получение навыков работы с динамически изменяющимся темпоральным пространством кадра.

Основными **задачами** изучения дисциплины являются:

1. Создание графического сценария;
2. Формирование характера и материально-технического оснащения съемочной площадки;
3. Получение навыков работы со съемочной аппаратурой, съемка на местности, работа с внутрикадровыммонтажем, лайфами, шумами, внутрикадровыми и закадровыми звуками, формирующими сцену;
4. Создание линейного монтажа непосредственно на съемочной аппаратуре;
5. Определение, выделение и работа с ритмообразующими внутрикадровыми элементами с целью придания или подчеркивания в кадре художественного-образной выразительности.

6. Место дисциплины в структуре ОП

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

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:
История искусства и материальной культуры
Композиционное проектирование
Теория композиции
Анимация

7. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины студенты должны:
Знать:
основы производственного процесса с видеопроектами, основы монтажа и видеосъемки.
принципы монтажных сочетаний, организации видеоряда и нахождения черт сочетаемости смежных кадров
Уметь:
обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе
производить монтаж видео опираясь на различные методики
Владеть:
инструментами монтажа и видеосъемки
инструментами планирования, навыками проектной работы, основами работы с видео.

8.Объём дисциплины и виды учебной работы

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

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

«Видеосценография»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

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

2. Место дисциплины в структуре ОП

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

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

3. Требования к результатам освоения дисциплины

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

4.Объём дисциплины и виды учебной работы

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

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

«Видеоарт»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

1. Цели и задачи дисциплины

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

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

2. Место дисциплины в структуре ОП

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

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

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины студенты должны:
Знать:
принципы монтажного мышления, и его воплощения фотографическими средствами;
исторически сложившиеся наиболее распространенные методы создания фотографического и видео изображения;
формы репрезентации фотографического произведения, или видео-проекта.
Уметь:
различать жанры фотографических произведений; анализировать метод построения пластического и концептуального фотографических рядов (последовательностей);
выбрать визуальный стиль и сформулировать концепцию и методику работы для создания фото/видео ряда/коллажа/интерактива/медиа-проекта.
сформулировать и защитить на уровне концепции идею для фото/видео-проекта.
Владеть:
навыками работы с визуальной информацией, обладать визуальным систематическим

мышлением; инструментами и сервисами для создания фото и видеоконтента. способностью создания визуального (фотографического) текста из множества фотоизображений.

4.Объём дисциплины и виды учебной работы

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

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

«Элективные курсы по физической культуре»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2022 год набора)

2. Цели и задачи дисциплины

Целью дисциплины 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.

3. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к вариативной части к дисциплинам по выбору и обеспечивает общекультурные знания и компетенции в рамках специальности: 54.05.03 «Графика».

Изучение данной дисциплины взаимосвязано со следующими дисциплинами:

- Физическая культура и спорт
- Философия

4. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины студент должен:

знать:
- научно-практические основы физической культуры и здорового образа жизни;

уметь:
- использовать творчески средства и методы физического воспитания для профессионально-личностного развития, физического самосовершенствования, формирования здорового образа и стиля жизни;

владеть:
- средствами и методами укрепления индивидуального здоровья, физического самосовершенствования, ценностями физической культуры личности для успешной социально-культурной и профессиональной деятельности

5.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			328	328	-	328	-	-	-	За