Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 09.10.2024 18:40:15
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», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Цель освоения дисциплины «История России» состоит в формировании у студентов базы знаний об основных этапах и закономерностях исторического и социокультурного развития российского общества.

Задачами освоения дисциплины и планируемыми результатами обучения по «Истории России» являются:

- получение научного знания о движущих силах и основных закономерностях развития российского государства и общества в контексте всемирно-исторического процесса, роли человека в историческом процессе, экономической и социально-политической организации общества;
- формирование широкого представления о многообразии культур и цивилизаций в их взаимодействии, многовариантности исторического процесса;
- выработка навыков самостоятельной работы с источниками открытых данных и базами знаний; способность к эффективному поиску информации и критике источников для проблемного осмысления социокультурных явлений российской и мировой истории;
- формирование способности на основе исторического анализа и проблемного подхода преобразовывать информацию в знание, осмысливать процессы, события и явления в России и мировом сообществе в их динамике и взаимосвязи,
- воспитание уважения к историческому прошлому и культурно-историческому наследию страны, его сохранению и преумножению
- формирование понимания у студентов места и роли специалиста высшей школы в общественном развитии, взаимосвязи с другими социальными институтами;

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы (ООП специалитета)

Дисциплина «История» входит в Блок 1. Дисциплины (модули). Базовая часть» и взаимосвязана с освоением других дисциплин этого блока. Она расширяет представления о многообразии современного мира через осмысление его эволюции в пространстве и времени, а также способствует пониманию развития отдельных отраслей хозяйственной деятельности человека и мотивирующих ее факторов. Это обеспечивает внутри и междисциплинарную логическую связь данной дисциплины с другими дисциплинами в структуре образовательной программы.

Изучение дисциплины «История России» опирается на ключевые образовательные компетенции, полученные в средней общеобразовательной школе: ценностно-смысловые, учебно-познавательные, общекультурные, информационные, коммуникативные, социально-трудовые, способы и навыки личностного самосовершенствования.

Задачей дисциплин гуманитарного цикла является, наряду с формированием общекультурных компетенций, является опосредованное воздействие на становление профессиональной идентичности. Последнюю можно охарактеризовать как осознание выпускником Вуза своей роли в меняющейся социокультурной системе координат, месте инженерного, управленческого труда в развитии общества. Для этого необходимо сформировать у будущего инженера (экономиста) представление о том по каким законам и функционирует общество, что определяет его развитие. Для достижения указанных задач содержание курса истории – при сохранении хронологического принципа изложения учебного материала (история делается,

«творится» в определенном пространстве и потоке времени) - должно быть выстроены следующим образом:

1. Главная сфера человеческой жизнедеятельности – экономическая. Задача курса истории показать роль ремесленника, технолога, инженера, управленца экономическими процессами в создании орудий труда, освоении способами преобразования предметов труда, использовании источников энергии в создании материальных и нематериальных ценностей, которые удовлетворяют базовые потребности человека.

2. Распределение созданных в экономической сфере ресурсов осуществляется в социальной сфере. Задача курса истории показать: каким образом производственные отношения, возникающие в процессе создания базовых ценностей между исполнителем (работником), технологом (инженером) и собственником формируют социальную структуру общества. Выявить тенденцию возрастания роли творца (технолога, инженера, управленца) при эволюции социума от доиндустриального к постиндустриальному обществу.

3. Политическая система общества – сфера отношений между субъектами общественных отношений по вопросу завоевания, осуществления и удержания власти с целью занятия должного места в распределительной системе. Задача курса истории показать каким образом совершенствование механизмов и технологий: создает предпосылки для перехода от догосударственных к институциональным формам политического бытия; определяет развитие политических коммуникаций; место технических специалистов в политической стратификации общества на разных этапах развития человеческой цивилизации.

4. Способы и технологии преобразования (очеловечивания) природной среды определяют характерные черты материальной культуры, которая в свою очередь опосредует и духовную сферу существования человеческого общества. Задача курса истории показать каким образом совершенствование механизмов и технологий, труд инженеров определяли тенденции социокультурного развития (развитее науки и техники, социокультурной динамики и межкультурных коммуникаций).

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

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

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	ИУК-5.1. Анализирует и интерпретирует события, современное состояние общества, проявления его межкультурного разнообразия в социально-историческом, этическом и философском контекстах ИУК-5.2. Осознает систему общечеловеческих ценностей, понимает значение для развития цивилизаций исторического наследия и социокультурных традиций различных социальных групп, этносов и конфессий, а также мировых религий, философских и этических учений ИУК-5.3. Взаимодействует с людьми с учетом социокультурных особенностей в целях успешного выполнения

	профессиональных задач и социальной интеграции

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы (144 академических часа). Аудиторные часы – 120, в том числе лекции – 68, семинары – 52. Самостоятельная работа студентов – 24. Вид итогового контроля – Зачет: 1 курс, 1 семестр; Экзамен; 1 курс, 2 семестр

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			1 семестр	2 семестр
1	**Аудиторные занятия**	**120**	**48**	**72**
	В том числе:			
1.1	Лекции	68	32	36
1.2	Семинарские/практические занятия	52	16	36
1.3	Лабораторные занятия	-	-	-
2	**Самостоятельная работа**	**24**	8	16
	В том числе:			
2.1	Подготовка и защита лабораторных работ	-	-	-
2.2	Самостоятельное работа студентов	24	8	16
3	**Промежуточная аттестация**			
	Зачет/зачет/экзамен		зачет	экзамен
	Итого	**144**	**56**	**88**

3.1.2. Заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			1 семестр	2 семестр
1	**Аудиторные занятия**	**58**	**22**	**36**
	В том числе:			
1.1	Лекции	30	10	20
1.2	Семинарские/практические занятия	28	10	18
1.3	Лабораторные занятия			
2	**Самостоятельная работа**	**86**	**30**	**56**
	В том числе:			
2.1	Подготовка и защита лабораторных работ			
2.2	Самостоятельное работа студентов			
3	**Промежуточная аттестация**			
	Зачет/зачет/экзамен		зачет	экзамен
	Итого	**144**	**52**	**92**

«Философия»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2024 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							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	-	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», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К основным целям освоения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» следует отнести следующие:

Цели освоения модуля 1 «Безопасность жизнедеятельности»:

- формирование у студентов общего представления о неразрывном единстве эффективной профессиональной деятельности с требованиями к безопасности и защищенности человека. Реализация этих требований гарантирует сохранение работоспособности и здоровья человека, готовит его к действиям в экстремальных условиях.

К основным задачам освоения модуля 1 «Безопасность жизнедеятельности» следует отнести:

- формирование базовых знаний об имеющихся угрозах окружающей среды, ее негативных факторах;
- изучение моделей поведения в ситуациях, угрожающих жизни и здоровью человека;
- использование современных методов предупреждения опасностей;
- формирование навыков оказания первой медицинской помощи и обеспечения безопасности человека;

- изучение правил и положений обеспечения безопасности жизнедеятельности человека.

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

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
УК-8. Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	ИУК-8.1. Анализирует и идентифицирует факторы вредного влияния на жизнедеятельность элементов среды обитания (технических средств, технологических процессов, материалов, зданий и сооружений, природных и социальных явлений), а также опасные и вредные факторы в рамках осуществляемой деятельности ИУК-8.2. Понимает важность поддержания безопасных условий труда и жизнедеятельности, сохранения природной среды для обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе возникновения опасных или чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов ИУК-8.3. Разъясняет правила поведения при возникновении чрезвычайных ситуаций природного и техногенного происхождения и военных конфликтов, описывает способы участия в восстановительных мероприятиях

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» относится к числу учебных дисциплин обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» и входит в образовательную программу подготовки специалистов по всем направлениям подготовки для всех форм обучения.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость модуля 1 «Безопасность жизнедеятельности» составляет 1 зачетных(е) единиц(ы) (36 часов).

- Виды учебной работы и трудоемкость

3.1.1. Очная форма обучения
Модуль 1. «Безопасность жизнедеятельности»

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			6	
1	**Аудиторные занятия**	**18**	18	
	В том числе:			
1.1	Лекции	6	6	

1.2	Семинарские/практические занятия	6	6	
1.3	Лабораторные занятия	6	6	
2	**Самостоятельная работа**			
	В том числе:	**18**	18	
2.1	Реферат			
3	**Промежуточная аттестация**			
	Зачет/диф.зачет/экзамен	**зачет**	зачет	
	Итого	**36**	36	

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы военной подготовки»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Цели освоения модуля «Основы военной подготовки»:

- формирование у студентов знаний, умений и навыков, необходимых для становления обучающихся образовательных организаций высшего образования в качестве граждан способных и готовых к выполнению воинского долга и обязанности по защите своей Родины в соответствии с законодательством Российской Федерации.

К основным задачам освоения модуля «Основы военной подготовки» следует отнести:

- формирование у обучающихся понимания главных положений военной доктрины Российской Федерации, а также основ военного строительства и структуры Вооруженных Сил Российской Федерации (ВС РФ);
- формирование у обучающихся высокого общественного сознания и воинского долга;
- воспитание дисциплинированности, высоких морально-психологических качеств личности гражданина - патриота;
- освоение базовых знаний и формирование ключевых навыков военного дела;
- раскрытие специфики деятельности различных категорий военнослужащих ВС РФ;
- ознакомление с нормативными документами в области обеспечения обороны государства и прохождения военной службы;
- формирование строевой подтянутости, уважительного отношения к воинским ритуалам и традициям, военной форме одежды;
- изучение и принятие правил воинской вежливости;
- овладение знаниями уставных норм и правил поведения военнослужащих.

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

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
УК-8. Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и	ИУК-8.1. Анализирует и идентифицирует факторы вредного влияния на жизнедеятельность элементов среды обитания (технических средств, технологических процессов, материалов, зданий и сооружений, природных и социальных явлений), а также опасные и

военных конфликтов	вредные факторы в рамках осуществляемой деятельности ИУК-8.2. Понимает важность поддержания безопасных условий труда и жизнедеятельности, сохранения природной среды для обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе возникновения опасных или чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов ИУК-8.3. Разъясняет правила поведения при возникновении чрезвычайных ситуаций природного и техногенного происхождения и военных конфликтов, описывает способы участия в восстановительных мероприятиях

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы военной подготовки» относится к числу учебных дисциплин обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» и входит в образовательную программу подготовки специалистов по всем направлениям подготовки для всех форм обучения.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость модуля «Основы военной подготовки» составляет 1 зачетную единицу, т.е. 36 академических часа.

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость

3.1.1. Очная форма обучения

Модуль 2. «Основы военной подготовки»

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			6	
1	**Аудиторные занятия**	**18**	18	
	В том числе:			
1.1	Лекции	6	6	
1.2	Семинарские/практические занятия	12	12	
1.3	Лабораторные занятия	-	-	
2	**Самостоятельная работа**	**18**	18	
	В том числе:			
2.1	Реферат	18	18	
3	**Промежуточная аттестация**			
	Зачет/диф.зачет/экзамен	**зачет**	зачет	
	Итого	**36**	36	

«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», 2024 год набора)

- Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К **основным целям** освоения дисциплины «Иностранный язык» следует отнести:
комплексное развитие сформированных на предыдущих ступенях образования коммуникативных навыков студентов, необходимых для эффективного повседневного и профессионального общения, а также знакомство студентов с цифровыми инструментами, которые как способствуют формированию необходимых иноязычных коммуникативных компетенций, так и облегчают устное и письменное взаимодействие с зарубежными коллегами.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Иностранный язык» следует отнести:
- освоение необходимого лексического минимума для общения в повседневных и профессиональных целях;
- развитие навыков правильного использования грамматических конструкций, обеспечивающих коммуникацию без искажения смысла;
- развитие умения воспринимать иностранную речь на слух как в реальной жизни, так и в форме видеолекций и видеороликов в Интернете;
- развитие навыков чтения и понимания общетехнической, технической и научной литературы на иностранном языке по своему направлению подготовки;
- развитие умения грамотно выражать свои мысли в устной и письменной форме;
- развитие навыка использования цифровых инструментов для формирования необходимых иноязычных коммуникативных компетенций (онлайн толковые и двуязычные словари, инструменты для перевода текстов, исправления письменной речи, запоминания новых слов)
- формирование адекватного речевого поведения в повседневных и профессионально ориентированных ситуациях;
- формирование и развитие навыков самостоятельной работы (работы с иноязычными источниками, поиска и анализа необходимой информации, критического мышления) в том числе с привлечением цифровых инструментов (например: документы Google, сервисы для создания презентаций и т.д.).

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

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
УК-4: способность осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном языке	ИУК-4.1. Учитывает особенности деловой коммуникации на государственном и иностранном языках в зависимости от особенностей вербальных и невербальных средств общения ИУК-4.2. Умеет вести обмен деловой информацией в устной и письменной формах на государственном и иностранном языках с учетом своеобразия стилистики официальных и неофициальных писем, а также социокультурных различий в формате корреспонденции ИУК-4.3. Выполняет перевод профессиональных текстов с иностранного языка на государственный язык РФ и с государственного языка РФ на иностранный

- Место дисциплины в структуре образовательной программы

Данный курс входит в перечень обязательной части блока Б1 «Дисциплины (модули)». Дисциплина «Иностранный язык» логически, содержательно и методически связана с другими гуманитарными дисциплинами в учебном плане, направленными на расширение кругозора, формирование гуманистического мировоззрения и развитие коммуникативных навыков, а также с информационными технологиями, которые направлены на формирования цифрового сознания студентов.

- Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 10 зачетных единиц (360 часов).

● Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры					
			1	2	3	4	5	6
1	**Аудиторные занятия**	**212**	32	36	36	36	36	36
	В том числе:							
1.1	Лекции	-	-	-	-	-	-	-
1.2	Семинарские/практические занятия	212	32	36	36	36	36	36
1.3	Лабораторные занятия	-	-	-	-	-	-	-
2	**Самостоятельная работа**	**148**	28	24	24	24	24	24
3	**Промежуточная аттестация**							
	Зачет/диф.зачет/экзамен		зачет	диф. зачет	зачет	диф. зачет	зачет	экзамен
	Итого	**360**	60	60	60	60	60	60

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», 2024 год набора)

1. Место дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина Цифровая грамотность относится к обязательной части цикла Б.1 «Дисциплины (модули)».

2. Перечень планируемых результатов изучения дисциплины, соотнесенных с планируемыми результатами освоения

образовательной программы

В рамках освоения основной профессиональной образовательной программы специалитета обучающийся должен овладеть следующими

результатами обучения по дисциплине Цифровая грамотность:

Направление подготовки	Код компе-тенции	Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции
08.05.01 Строительство уникальных зданий и сооружений	ОПК-2	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ИОПК-1. Знает основы информационных технологий ИОПК-2. Умеет выполнять практические работы по настройке компьютерной техники ИОПК-3. Владеет навыками работы с прикладным программным обеспечением
23.05.01 Наземные транспортно-технологические средства 54.05.03 Графика	ОПК-7		
21.05.04 Горное дело	ОПК-21		

3. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость (объем) дисциплины Цифровая грамотность составляет 2 зачетные единицы.

Объём дисциплины по видам учебных занятий (в часах)

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры
		1
Аудиторные занятия (всего)	36	36
В том числе:	-	-
Лекции	18	18
Практические занятия (ПЗ)	18	18
Семинары (С)	-	-
Лабораторные работы (ЛР)	-	-
Самостоятельная работа (всего)	36	36
В том числе:		-
Подготовка к практическим занятиям	18	18
Тестирование	18	18
Вид промежуточной аттестации – зачет	-	-
Общая трудоемкость час / зач. ед.	72/2	72/2

«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», 2024 год набора)

- Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целью освоения дисциплины «Физическая культура и спорт» 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.

Достижение поставленной цели предусматривает решение следующих воспитательных, образовательных, развивающих и оздоровительных **задач**:

- понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности;
- знание биологических, психолого-педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни;
- формирование мотивационно-ценностного отношения к физической культуре, установки на здоровый стиль жизни, физическое совершенствование и самовоспитание привычки к регулярным занятиям физическими упражнениями и спортом;
- овладение системой практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья, психическое благополучие, развитие и совершенствование психофизических способностей, качеств и свойств личности, самоопределение в физической культуре и спорте;
- приобретение личного опыта повышения двигательных и функциональных возможностей, обеспечение общей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту;
- создание основы для творческого и методически обоснованного использования физкультурно-спортивной деятельности в целях последующих жизненных и профессиональных достижений.

Планируемые результаты обучения по дисциплине.
Выпускник должен:
знать:

- научно-практические основы физической культуры и здорового образа жизни.

уметь:

- использовать средства и методы физического воспитания для профессионального и 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.

Обучение по дисциплине «Физическая культура и спорт» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	ИУК-7.1. Грамотно выбирает методы здоровьесбережения для поддержания здорового образа жизни с учетом физиологических особенностей организма и условий реализации профессиональной деятельности ИУК-7.2. Поддерживает оптимальный уровень физической нагрузки для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности ИУК-7.3. Соблюдает нормы здорового образа жизни в различных жизненных ситуациях и в профессиональной деятельности

- Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Физическая культура и спорт» относится к числу учебных дисциплин обязательной части базового цикла (Б1) основной образовательной программы «Компьютерное проектирование оборудования и производств» направления 15.03.05 Конструкторско-технологическое обеспечение машиностроительных производств, квалификация (степень) – бакалавр.

Освоение дисциплины «Физическая культура и спорт» в 1-м семестре необходимо для последующего освоения дисциплин : «История России», «Философия», «Безопасность жизнедеятельности»

- Структура и содержание дисциплины

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

- **Виды учебной работы и трудоемкость**

(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
	Аудиторные занятия	**32**	1	
	В том числе:			

1	Лекции			
2	Семинарские/практические занятия	32	1	
3	Лабораторные занятия			
	Самостоятельная работа	**40**	1	
	В том числе:			
1	С использованием дистанционных образовательных технологий	40	1	
	Промежуточная аттестация			
	Зачет		1	
	Итого	**72**	1	

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», 2024 год набора)

Цели дисциплины

Цель изучения дисциплины «Введение в проектную деятельность» - познакомить обучающихся с основами проектной деятельности с целью дальнейшего применения полученных знаний и умений для решения конкретных практических задач с использованием проектного метода. заданий; развивать способность к коммуникации.

Основные задачи изучения дисциплины:

– получить теоретические знания об основах проектной деятельности; отличать организацию проекта от проведения исследования и запуска производственного цикла.

– определять проблему и её актуальность, классифицировать противоречия, на разрешение которых направлен проект.

– использовать методы коллективной генерации идей; эффективно взаимодействовать с членами команды в процессе работы над проектом.

– ставить цели, определять задачи, планировать ожидаемый результат от реализации проекта.

– планировать деятельность, ресурсы, необходимые для реализации проекта, оценивать риски.

– использовать современные программные средства работы над проектом в сети Интернет.

– оформлять и представлять собственные проекты на публике.

Обучение по дисциплине «Введение в проектную деятельность» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и	ИУК-1.1. Анализирует задачу, выделяя ее базовые составляющие

синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	ИУК-1.2. Осуществляет поиск, критически оценивает, обобщает, систематизирует и ранжирует информацию, требуемую для решения поставленной задачи ИУК-1.3. Рассматривает и предлагает рациональные варианты решения поставленной задачи, используя системный подход, критически оценивает их достоинства и недостатки
УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	ИУК-3.1. Определяет свою роль в команде, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели, учитывая особенности поведения и интересы других участников команды. ИУК-3.2. Планирует и анализирует последствия личных действий, адекватно оценивает идеи и предложения других участников для достижения поставленной цели в командной работе. ИУК-3.3. Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды, соблюдая установленные нормы и правила социального взаимодействия, несет личную ответственность за свой вклад в результат командной работы.
УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	ИУК-6.1. Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей. ИУК-6.2. Определяет приоритеты собственной деятельности, личностного развития и профессионального роста. ИУК-6.3. Демонстрирует готовность к построению профессиональной карьеры и определению стратегии профессионального развития на основе оценки требований рынка труда, предложений рынка образовательных услуг и с учетом личностных возможностей и предпочтений.

1 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина Б.1.7 «Введение в проектную деятельность» относится к обязательной части блока Б1 «Дисциплины (модули)»

Дисциплина «Введение в проектную деятельность» изучается на первом курсе обучения по направлению подготовки 11.03.01 «Радиотехника» профиль «Интеллектуальная радиоэлектроника и промышленный интернет вещей».

Дисциплина непосредственно связана со следующими дисциплинами и практиками ООП:

Основы технологического предпринимательства;

Проектная деятельность;

Управление проектами;

Учебная практика (проектная).

2 Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам занятий и на самостоятельную работу обучающихся)

Общая трудоемкость (объем) дисциплины «Введение в проектную деятельность» составляет 2 зачетные единицы

Объем дисциплины по видам учебных занятий (в часах) – 72 часа.

Дисциплина преподается у всех формы обучения.

Вид промежуточной аттестации (форма контроля): зачет.

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость

Вид учебной работы	**Всего часов**	**Семестр**
		1
3.1.1 Очная форма обучения		
Аудиторные занятия (всего)	**32**	**32**
В том числе:	-	-
Лекции	-	-
Практические занятия (ПЗ)	32	32
Семинары (С)	-	-
Лабораторные работы (ЛР)	-	-
Самостоятельная работа (всего)	**40**	**40**
В том числе:	-	-
Подготовка к практическим занятиям	40	40
Вид промежуточной аттестации – зачет	-	-
Общая трудоемкость час / зач. ед.	**72/2**	**72/2**
3.1.2 Заочная форма обучения		
Вид учебной работы	**Всего часов**	**Семестр**
		1
Аудиторные занятия (всего)	**8**	**8**
В том числе:	-	-
Лекции	-	-
Практические занятия (ПЗ)	8	8
Семинары (С)	-	-
Лабораторные работы (ЛР)	-	-
Самостоятельная работа (всего)	**64**	**64**
В том числе:	-	-
Подготовка к практическим занятиям	64	64
Вид промежуточной аттестации – зачет	-	-
Общая трудоемкость час / зач. ед.	**72/2**	**72/2**

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», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основная цель освоения дисциплины «Перспектива»:

- подготовка квалифицированного специалиста художника-графика по специализации «Художник анимации и компьютерной графики».

- формирование профессиональных знаний о построении изобразительного пространства на плоскости.

Основная задача освоения дисциплины «Перспектива»:

– дать методику и практические навыки изображения пространственных структур.

– усвоение основ изобразительной грамотности, необходимой для последующей профессиональной деятельности.

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

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-1 Способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности, выразительными средствами искусства графики, свободно владеть ими, проявляя, в меру творческих способностей каждого, креативность композиционного мышления	знать: -основные 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;

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Рисунок относится к числу учебных дисциплин специализации базовой части Блока 1 образовательной программы, Б1.1.8 специалитета 54.05.03 «Графика» по специализации «Художник анимации и компьютерной графики».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Рисунок,

- Перспектива,

- Пластическая анатомия,

- История зарубежного искусства,

- История отечественного искусства,

- Искусство иллюстрации,

- Иллюстрирование печатных и электронных изданий,

- Композиция печатных и электронных изданий,

- Прохождение Пленэрных практик.

- Теория композиции

Для освоения учебной дисциплины, студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями ОПК-1

Основные положения дисциплины Перспектива должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин: Рисунок, Живопись, Пластическая анатомия.

Дисциплина Перспектива является предшествующей для дисциплин: Искусство иллюстрации, Иллюстрирование печатных и электронных изданий, Композиция печатных и электронных изданий, Дизайн и мультимедиа, Композиционное проектирование, Фотография, Методика преподавания дисциплин изобразительного искусства.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 24 зачетные единицы (864 часов).

Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Аудиторные занятия	36			36							
	В том числе:											
1	Лекции	18			18							
2	Семинарские/практические занятия	18			18							
3	Лабораторные занятия											
	Самостоятельная работа	36			36							
	Промежуточная аттестация											
	Зачет/диф.зачет/ экзамен	зачет			з							
	Итого	72										

Тематический план изучения дисциплины
(по формам обучения)

3.2.1. Очная форма обучения

П/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
	Раздел 1.						
	Вводная лекция		1				
1	Тема 1.1		2	2			4

2	Тема 1.2		2	3			5
3	Тема 1.3		2	3			5
4	Тема 1.4		2	2			5
5	Тема 1.5		2	2			5
Итого		47	11	12			24
	Раздел 2.						
	Вводная лекция		1				
6	Тема 2.1		2	2			4
7	Тема 2.2		2	2			4
8	Тема 2.3		2	2			4
Итого		25	7	6			12
Итого		72	18	18			36

4. Методические указания студентам

Обязательно начать работу над текущим творческим заданием с набросков, продолжить работой над эскизами и только после утверждения преподавателем одного из эскизов перейти к выполнению задания в конечной его форме.

Студент должен усвоить, что процесс работы над учебными заданиями есть процесс творческий, композиционный. Он требует от студента активного видения натуры, способности выразительно располагать изображение в пределах изобразительной поверхности, учитывая эту поверхность как пространственный и декоративный компонент изображения. В процессе обучения происходит последовательное ознакомление с различными материалами — карандаш, тушь, акварель, уголь, соус и т.п.

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», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения специалистами дисциплины «Искусство шрифта» являются преобретение практических навыков работы в различных видах шрифтовой графики: каллиграфии, наборном и рисованном шрифте, а так же освоение возможностей современного цифрового шрифта.

Основными задачами изучения дисциплины являются:

1. освоение выразительных возможностей различных видов шрифтовой графики;

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

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

Коды компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОПК-2	способность создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические. практические знания и навыки, полученные в процессе обучения	—Знать 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.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Искусство шрифта» относится к числу учебных дисциплин специализации базовой части Блока 1 образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по специализации №4 «Художник-график (Оформление печатной продукции).

Дисциплина «Искусство шрифта» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. Структура и содержание дисциплины
Общая трудоемкость дисциплины составляет 9 зачетных единицы (324 часа).

Виды учебной работы и трудоемкость
3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестр		
			1	2	3
1	Аудиторные занятия	208	64	72	72
	В том числе:				
1.1	Лекции				
1.2	Семинарские/практические занятия	208	64	72	72
1.3	Лабораторные занятия				
2	Самостоятельная работа	116	44	36	36
	В том числе:				
2.1	Изучение литературы по дисциплине		2	2	2
2.2	Выполнение практических заданий		42	34	34
3	Промежуточная аттестация				
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен	экзамен	экзамен
Итого		324	108	108	108

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины
Для подготовки к экзамену, обучающемуся необходимо учитывать следующее:
1. Работа над проектом по дисциплине является достаточно сложной комплексной задачей, требующей учета и согласования нескольких факторов. Основные факторы, которые учитываются при работе над заданиями дисциплины это художественная самостоятельность и соответствие техническим требоваиям. В зависимости от типа задания степень влияния каждого этих факторов на формирование художественной составляющей проекта различна.
2. Художественное (графическое, композиционное и конструктивное) решение проекта должно быть самостоятельным, не должно содержать признаков заимствования, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта.

3. Требования, предъявляемые к проектно-художественному заданию.
Формы проектно-художественных заданий для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, обозначенным в таблице в разделе 6.
Объемы проектно-художественных заданий и количество входящих в него пунктов зависят от проблематики раздела. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.
Художественное (графическое, композиционное и конструктивное) решение проектного задания должно быть самостоятельным, не должно содержать признаков заимствования, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта.
5. Требования к презентации проектно-художественного задания.
Презентация должна соответствовать проекту, отражать его объемные, структурные, образные характеристики; наглядно демонстрировать уникальные особенности графических, композиционных и конструктивных решений; иметь самостоятельные художественные достоинства, в частности, оригинальный сценарий, наглядно раскрывающий особенности художественного замысла проекта, характер функционирования, взаимодействия с целевой аудиторией.
Презентации проектно-художественного задания по дисциплине в зависимости от типа работы могут иметь несколько форм: презентация (комплект слайды в формате *.pdf), экранная презентация или аудиторный просмотр.
Точный формат презентации и шаблон оформления (размер и местоположение информационных надписей) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество слайдов, набор изображений, включаемых в презентацию, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей проекта и его художественного решения, по согласованию с преподавателем.

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», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основная цель освоения дисциплины «Пластическая анатомия»:
подготовка квалифицированного специалиста художника-графика по специализации «Художник анимации и компьютерной графики».
Курс «Пластической анатомии» является необходимым дополнением к курсам «Рисунок» и «Живопись», изучается совместно с ними, образуя методическое целое,

что способствует формированию основ профессионального мышления и позволяет студенту применять на практике получаемые знания.

Основная задача освоения дисциплины «Пластическая анатомия»: - формирование у студентов знаний и практических навыков, становление основ изобразительной грамотности,- необходимых для полноценной подготовки художника-графика (специализация №4 оформление печатной продукции), в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

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

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-1 Способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности, выразительными средствами искусства графики, свободно владеть ими, проявляя, в меру творческих способностей каждого, креативность композиционного мышления	знать: - основные 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;

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Пластическая анатомия» относится к числу учебных дисциплин специализации базовой части Блока 1, Б.1.1.10 образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по специализации №4 «Художник-график (Оформление печатной продукции).

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Рисунок,

- Перспектива,

- Пластическая анатомия,

- История зарубежного искусства,

- История отечественного искусства,

- Искусство иллюстрации,

- Иллюстрирование печатных и электронных изданий,

- Композиция печатных и электронных изданий,

- Прохождение Пленэрных практик.

- Теория композиции

Для освоения учебной дисциплины, студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями: ОПК-1.

3. Структура и содержание дисциплины

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

Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Аудиторные занятия	36					36					
	В том числе:											
1	Лекции	18					18					
2	Семинарские/практические занятия	18					18					

3	Лабораторные занятия											
	Самостоятельная работа	36					36					
	Промежуточная аттестация											
	Зачет/диф.зачет/экзамен	зачет					з					
Итого		72										

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Работа над каждым учебно-творческим заданием начинается с выполнения композиционных эскизов, и после утверждения преподавателем одного из них, можно перейти к выполнению задания в конечной его форме.

Студент должен усвоить, что процесс работы над учебными заданиями есть процесс творческий, композиционный. Он требует от студента активного видения натуры, способности выразительно располагать изображение в пределах изобразительной поверхности, учитывая эту поверхность как пространственный и декоративный компонент изображения. Решая задачу выразительного воспроизведения трехмерности предметного мира, студент получает представление о зависимости формы изображения от характера учебного задания, зрительных качеств натуры, изобразительных материалов.

До начала практической работы студент должен уяснить технологические особенности работы с материалами и их изобразительные возможности. Необходимо выработать профессиональное отношение к графическим материалам и инструментам, к своему рабочему месту.

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», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

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

Программа составлена в 2024 году соответствии с:

Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования специальности 54.05.03«Графика», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1428.

Образовательной программой по специальности 54.05.03 «Графика» по специализации «Художник анимации и компьютерной графики».

Учебным планом по специальности 54.05.03 «Графика».

Основная цель освоения дисциплины «Искусство иллюстрации»:

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

Основная задача освоения дисциплины «Искусство иллюстрации»:

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

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

Код компетенции	**В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать**	**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**
ОПК-2	Способен создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки. полученные в процессе обучения	***Знает:*** – изобразительные способы анализа и творческой интерпретации окружающего мира для последующего создания художественного произведения в области оформления печатной продукции. ***Умеет:*** – создать художественный образ издания в целом; – создать художественные образы персонажей; – создать оригинальные композиции в области оформления печатной продукции на основе собранного материала. ***Владеет:*** – материалами, техниками и технологиями создания художественного произведения в области оформления печатной продукции.
ОПК-3	Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах	***Знает:*** – основные понятия композиционных и пластических средств, необходимых для создания авторского произведения в области оформления печатной продукции и книгоиздания на высоком художественном уровне. ***Умеет:*** – анализировать композиционное решение проекта в области оформления печатной продукции и книгоиздания и

		удачно сформулировать информацию для передачи. ***Владеет:*** – материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Искусство иллюстрации» относится к числу учебных дисциплин специализации базовой части Блока 1 образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по специализации «Художник анимации и компьютерной графики».

«Искусство иллюстрации» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

– Рисунок,
– Живопись,
– История и теория печатно-графического искусства,
– История искусства и материальной культуры,
– Техники эстампа,
– Искусство шрифта,
– Перспектива,
– Пластическая анатомия,
– Композиционное проектирование,
– Художественные материалы и технологические процессы в графике
– Творческая художественно-проектная практика,
– Преддипломная практика,
– Государственная итоговая аттестация

1. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 14 зачетные единицы (504 часов).

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры					
			1	2	3	4	5	6
1	**Аудиторные занятия**	**424**	64	72	72	72	72	72
	В том числе:							
1.1	Лекции							
1.2	Семинарские/практические занятия	424	64	72	72	72	72	72
1.3	Лабораторные занятия							
2	**Самостоятельная работа**	**80**	20	12	12	12	12	12
	В том числе:							

2.1	ПХЗ	80	20	12	12	12	12	12
3	**Промежуточная аттестация**							
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен	экзамен	экзамен	экзамен	экзамен	экзамен
	Итого	**504**	84	84	84	84	84	84

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», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

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.

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

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-3: Способность использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах	Знать: — возможности и основные свойства материалов, техник и технологий, используемых в различных видах визуальных искусств; Уметь: — проследить зависимость художественной выразительности произведения от использованных материалов, техник и технологий; Владеть: — выразительными возможностями материалов, техник и технологий и их сочетаний для достижения необходимой визуальной выразительности авторского произведения
ПК-2: Способность проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: — методы организации творческого процесса дизайнера — профессиональную терминологию в области дизайна; Уметь: — работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации — обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; Владеть: — навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации — 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

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части блока Б1 «Дисциплины (модули)».

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

Б1.1.11. Искусство иллюстрации

Б1.1.13. Компьютерная графика

Б1.1.14. Художественные материалы и технологические процессы в графике

Б1.1.15. Техники эстампа

Б1.2.2. Концептуальный графический дизайн

Б1.2.3. Проектирование интерфейсов

Б2.1.1. Учебная практика (проектная)

Б2.1.4. Производственная практика (художественно-проектная)

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 14 зачетных единиц (504 часа).

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения:

№ п/п	Вид учебной работы	Количе-ство часов	Семестры					
			1	2	3	4	5	6
Аудиторные занятия, в том числе:								
1	Практические занятия	424	64	72	72	72	72	72
Самостоятельная работа, в том числе:								
1	Самостоятельная работа	80	17	9	9	9	9	27
Промежуточная аттестация								
1	Экзамен		Э	Э	Э	Э	Э	Э
Итого:		504	81	81	81	81	81	99

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для освоения дисциплины и подготовки к экзамену обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Работа над проектом в области оформления печатных изданий и изданий в цифровой среде является одной из наиболее сложных комплексных задач, требующей учета и согласования нескольких факторов. Основные факторы, которые учитываются при работе над заданиями дисциплины: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практическим и эстетическим запросам целевой аудитории. В зависимости от типа оформляемой продукции и особенностей печатных и цифровых носителей степень влияния каждого этих факторов на формирование художественной составляющей проекта различна.

2. Работа над композиционным проектированием различных типов продукции проходит четыре основных этапа:

— аналитический (включающий в себя определение целевой аудитории проекта, функциональных задач издания, определение структуры материала и иерархических отношений между её элементами, а также разбор уже реализованных проектов аналогичного типа);

— концептуальный (включающий построение структуры издания на основе выявленной структуры материала и его функциональных задач; выбор и системную организацию композиционных, конструктивных, пластических и технологических приемов, наиболее точно соответствующих выстроенной структуре издания, позволяющих максимально полно реализовать задачи соответствия функциональным требованиям издания, практическим и эстетическим требованиям целевой аудитории

— практический (заключающийся в разработке и выполнении принципиального или полнообъемного макета проектируемого издания)

— презентационный (заключающийся в подготовке презентации проекта (для большинства разделов дисциплины презентация является экранной – см. п. 6), формирующей образ проекта, демонстрирующей общую структуру проекта, наиболее интересные элементы оформления в области композиции, графических, типографических и технологических приемов, использованных материалов).

3. Ключевая задача при проектировании состоит в том, чтобы избежать механического комбинирования общеизвестных дизайнерских приемов, и прийти к пониманию определяющей роли функционального анализа при выборе (самостоятельной разработке) и комбинировании композиционных, пластических и конструктивных приемов.

4. Требования, предъявляемые к ПХЗ:

— Формы ПХЗ для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, обозначенным в таблице в разделе 6.

— Объемы ПХЗ и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Минимальные требования к объему и уровню сложности представлены в приложении № 2 к настоящей программе. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.

— Художественное (графическое, композиционное и конструктивное) решение ПХЗ должно быть самостоятельным, не должно содержать признаков заимствования, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта.

5. Требования к презентации ПХЗ.

— Презентация должна соответствовать ПХЗ, отражать его объемные, структурные, образные характеристики; наглядно демонстрировать уникальные особенности графических, композиционных и конструктивных решений; иметь самостоятельные художественные достоинства, в частности, оригинальный сценарий, наглядно раскрывающий особенности художественного замысла проекта, характер функционирования, взаимодействия с целевой аудиторией.

— Презентации ПХЗ по дисциплине могут иметь две основные формы: плакат (формат в пределах А1–А0) и экранная презентация (видеоролик). Формы презентации для ПХЗ каждого из разделов дисциплины определены в таблице в разделе 6.

— Точный формат плаката-презентации и шаблон оформления (размер и местоположение информационных надписей) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество плакатов, набор изображений, включаемых в плакат-презентацию, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей проекта и его художественного решения, по согласованию с преподавателем.

— Длительность экранной презентации не должна быть меньше 60 секунд или больше 180 секунд.

6. Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-теста (в рамках онлайн-курса по соответствующему разделу дисциплины). Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

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

«Компьютерная графика»

основной образовательной программы высшего образования – программы специалитета (54.05.03 Графика, профиль «Художник анимации и компьютерной графики», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К основным целям освоения дисциплины «Компьютерная графика» 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 в области визуализации информации. 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 «Компьютерная графика» следует отнести формирование у обучающихся следующих знаний и практических навыков:

— 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 и освоение терминов и способов 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 основ 3d-моделирования

— изучение основ применения нейросетей при работе с компьютерной графикой;

— изучение программпакета CC (23): Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, After Effects, Premier Pro, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller, Content Viewer, Media Encoder, а также программой Blender3D.

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

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-3: Способность использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусства	Знать: — цветоделение; — термины и способы цветокоррекции; — пре-пресс; уметь: — выбирать необходимые технологические параметры для создания различных типов PS и PDF файлов; — разрабатывать принципиальные макеты компьютерными средствами владеть: подготовкой оригиналов для печати и брошюровочно-переплетных работ

ОПК-7: Способность понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Знать: — Способы создания и редактирования изображений с помощью компьютера — Способы создания и редактирования мультимедиапродукции; уметь: — выбирать необходимые технологические параметры для создания различных типов файлов для мультимедиа; — создавать оптимальные алгоритмы работы и комбинировать решения в различных программах владеть: — подготовкой оригиналов для мультимедиа-пространств
ПК-3: Способность организовывать работы по выполнению дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: — правила технического редактирования; — правила разработки принципиальных макетов; — правила верстки уметь: — выбирать программу для разработки компьютерного оригинала в зависимости от его назначения; — выбирать необходимые технологические параметры и алгоритмы для создания или обработки изображений в зависимости от назначения, а также технологии нанесения и используемых материалов владеть: — версткой материалов разной степени сложности; — программамиAdobe пакета CC23: Adobe InDesign, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Professional, Adobe Acrobat Distiller, Adobe Content Viewer, Adobe Media Encoder, а также программой Blender3D

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части блока Б1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина «Компьютерная графика» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

Б1.1.7. Введение в проектную деятельность

Б1.1.9. Искусство шрифта

Б1.1.11. Искусство иллюстрации

Б1.1.12. Композиционное проектирование

Б1.1.14. Художественные материалы и технологические процессы в графике

Б1.1.15. Техники эстампа

Б1.1.15. Техники эстампа;

Б1.1.16. Искусство фотографии;

Б1.1.18. Живопись;

Б1.1.19. Рисунок;

Б1.1.21. Теория композиции;

Б1.1.24.2. Проектная деятельность

Б1.2.1. Цифровая иллюстрация

Б1.2.2. Концептуальный графический дизайн

Б1.2.3. Проектирование интерфейсов;

Б1.2.4. Анимация;

Б1.2.5. Основы операторского мастерства;

Б1.2.6. Создание авторской книжки-картинки;

Б.1.2.7. Художественно-техническое оформление печатной продукции

Б1.2.ЭД.1. Видеосценография;

Б1.2.ЭД.1. Видеоарт;

Б2.1.1. Учебная практика (проектная)

Б2.1.3. Производственная практика (технологическая)

Б2.1.4. Производственная практика (художественно-проектная)

Б2.2.1. Производственная практика (преддипломная)

Б3.2. Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 9 зачетных единиц (324 часа).

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения:

№ п/п	Вид учебной работы	Количе-ство часов	Семестры					
			1	2	3	4	5	6
Аудиторные занятия, в том числе:								
1	Лабораторные занятия	212	32	36	36	36	36	36
Самостоятельная работа, в том числе:								
1	Самостоятельная работа	112	22	18	18	18	18	18
Промежуточная аттестация								
1	Зачет		З	З	З	З	З	З
Итого:		324	54	54	54	54	54	54

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для освоения дисциплины и подготовки к экзамену обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Работа над проектом в области оформления печатных изданий и изданий в цифровой среде является одной из наиболее сложных комплексных задач, требующей учета и согласования нескольких факторов. Основные факторы, которые учитываются при работе над заданиями дисциплины: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практическим и эстетическим запросам целевой аудитории. В зависимости от типа оформляемой продукции и особенностей печатных и цифровых носителей степень влияния каждого этих факторов на формирование художественной составляющей проекта различна.
2. Освоение онлайн-курсов по соответствующим разделам дисциплины обязательно, как в практической, так и в теоретической части.
3. КУЗ (комплексы учебных заданий) в рамках лабораторных работ предполагают умение вырабатывать алгоритмы оптимального комбинирования и использования навыков изучения отдельных программ. Задание выдается студенту индивидуально в рамках заданного общего направления работы. Работа допускает агрегацию различного медийного и литературного материала с целью максимально полного раскрытия темы.
4. Презентация работ семестра не только в виде исходника и результата, а с пошаговым отчетом предоставляется на платформе behance, с размещением ссылок в виде отчета в соответствующих курсах ЛМС.
5. Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-теста (в рамках онлайн-курса по соответствующему разделу дисциплины). Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

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», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К основным целям освоения дисциплины «Художественные материалы и технологические процессы в графике» следует отнести:

— изучение специфики технологических процессов и техники, используемых при изготовлении и оформлении печатной и мультимедийной продукции, содержащей графику;

— знакомство с ассортиментом и изобразительными возможностями материалов, применяемых при выпуске печатной продукции;

— знакомство с ассортиментом и изобразительными возможностями техники, применяемой при создании и воспроизведении мультимедийной продукции;

К основным задачам освоения дисциплины «Художественные материалы и технологические процессы в графике» следует отнести формирование у обучающихся следующих знаний и практических навыков:

— выбирать оптимальные технологические процессы производства печатной и мультимедийной продукции, расходные материалы;

— обосновывать характеристики проектируемой печатной и мультимедийной продукции;

— основные технологические процессы производства печатной и мультимедийной продукции;

— виды, конструкцию и характеристики издательской продукции;

— определять оптимальные технологии и экономические показатели для выпуска изданий;

— оценивать качество выпущенных изданий.

К планируемым результатам обучения относятся:

— способность разбираться в материалах, техниках и технологиях, используемых в различных видах визуальных искусств, знание их основных свойств;

— способность прослеживать зависимость художественной выразительности произведения от использованных материалов, техник и технологий;

— способность использовать выразительные возможности материалов, техник и технологий и их сочетания для достижения необходимой визуальной выразительности авторского произведения;

— знание технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;

— способность выстраивать эффективные взаимоотношения с соисполнителями работ по выполнению дизайн-проектов;

— способность распределения работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива;

— способность к координации межфункциональных связей дизайнерской группы (отдела) с другими структурными подразделениями организации;

— способность контролировать сроки выполнения работ по отдельным этапам дизайн-проекта в соответствии с календарным планом;

— владение навыком творческой помощи дизайнерам в работе над дизайн-проектами

Обучение по дисциплине «Художественные материалы и технологические процессы в графике» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-3. Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов. техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах	ИОПК-3.1. Ориентируется в материалах, техниках и технологиях, используемых в различных видах визуальных искусств, знает их основные свойства; ИОПК-3.2. Способен проследить зависимость художественной выразительности произведения от использованных материалов, техник и технологий; ИОПК-3.3. Умеет использовать выразительные возможности материалов, техник и технологий и их сочетания для достижения необходимой визуальной выразительности авторского произведения
ПК-3: Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ИПК-3.1 Знает технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; ИПК-3.2 Умеет выстраивать эффективные взаимоотношения с соисполнителями работ по выполнению дизайн-проектов; ИПК-3.3 Владеет навыком распределения работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива; ИПК-3.4 Владеет навыком координации межфункциональных связей дизайнерской группы (отдела) с другими

	структурными подразделениями организации; ИПК-3.5 Владеет навыком контроля сроков выполнения работ по отдельным этапам дизайн-проекта в соответствии с календарным планом; ИПК-3.6 Владеет навыком творческой помощи дизайнерам в работе над дизайн-проектами

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части блока Б1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина «Художественные материалы и технологические процессы в графике» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В Обязательной части Блока 1:

— Искусство иллюстрации

— Искусство фотографии

— Композиционное проектирование

— Компьютерная графика

— Техники эстампа

В Части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1

— Концептуальный графический дизайн

— Основы операторского мастерства

В блоке 2 (Практики)

— Художественно-проектная практика

— Технологическая практика

В блоке 3 (Государственная итоговая аттестация)

— Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

— Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 9 зачетных единиц (324 часа).

Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество	Семестры

		часов	4	5	6
	Аудиторные занятия	144	36	36	72
	В том числе:				
	Лекции	72	18	18	36
	Лабораторные занятия	72	18	18	36
	Самостоятельная работа	180	72	72	36
	В том числе:				
	Проработка материала лекций, подготовка к занятиям, зачету	54	18	18	18
	Самостоятельное изучение тем с использованием ЭОР	126	54	54	18
	Промежуточная аттестация				
	Зачет/диф.зачет/экзамен		зачет	зачет	зачет
Итого		324	108	108	108

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Изучение основной и дополнительной литературы, подготовка к выполнению лабораторных работ, изучение онлайн-курса

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», 2024 год набора)

- Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основная цель освоения дисциплины «Техники эстампа»:

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

Основная задача освоения дисциплины «Техники эстампа»:

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

Планируемые результаты освоения дисциплины «Техники эстампа»:

-Знает основные законы и принципы изобразительных и пластических искусств.

- Умеет творчески выражать в эскизах к заданиям навыки работы с различными материалами.

- Владеет основными инструментами и материалами для воплощения творческих идей в техниках печатной графики.

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

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-2	Способен создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности. используя теоретические. практические знания и навыки. полученные в процессе обучения
ОПК-3	Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах

- Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части/части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1 «Дисциплины (модули)».

«Техники эстампа» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

– Художественные материалы и технологические процессы в графике

– Перспектива

– Пластическая анатомия

– Рисунок

–Технология печатных процессов

–Искусство иллюстрации

–Иллюстрирование печатных и электронных изданий

–Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности (мастерство)

- Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 9 зачетных единиц (324 часов).

●Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры					
			3	4	5	6	7	8
1	**Аудиторные занятия**	**216**						
	В том числе:							
1.1	Лекции							
1.2	Семинарские/практические							
1.3	Лабораторные занятия	216	36	36	36	36	36	36
2	**Самостоятельная работа**	**108**	18	18	18	18	18	18
	В том числе:							
2.1	Посещение выставок	60	10	10	10	10	10	10
2.2	Изучение специальной литературы	48	8	8	8	8	8	8
3	**Промежуточная аттестация**							
	Зачет/диф.зачет/экзамен		диф.зачет	диф.зачет	диф.зачет	диф.зачет	диф.зачет	экзамен
	Итого	**324**						

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», 2024 год набора)

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

К основным целям освоения дисциплины «Искусство фотографии» следует отнести:

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

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

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

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

Код и наименование компетенций		**Индикаторы достижения компетенций**
ОПК-2.	Способен создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические. практические знания и навыки, полученные в процессе обучения	***Знать*:** ● основные жанры, стили и направления в искусстве фотографии. ● теорию композиции принципы взаимоотношений и взаимосвязи объекта и фона в кадре; ● закон «золотого сечения» и его роль при строении фотоизображения; ● колористику и цветоведение ● основы художественного конструирования и технического моделирования ***Уметь:*** ● разрабатывать авторские художественные произведения в различных жанрах искусства фотографии ***Владеть*:** программами **Adobe пакета CC23**: Adobe Photoshop, Adobe Acrobat Professional
ОПК-3.	Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности	***Знать*:** ● настройки фототехники для выполнения различных художественных задач.

	художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах	***Уметь:*** ● выбирать необходимые настройки фотооборудования для решения различных ху задач

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Искусство фотографии» относится к числу учебных дисциплин специализации обязательной части Блока 1 образовательной программы по специальности 54.05.03 «Графика» специализация №5 «Художник анимации и компьютерной графики».

Дисциплина «Искусство фотографии» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

Искусство иллюстрации
Искусство шрифта
Композиционное проектирование
История искусства и материальной культуры
Рисунок
Техники эстампа
Компьютерная графика

1. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетные единиц 216 часов

1.1 Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	**Аудиторные занятия**													
	В том числе:													
1.1	Лекции													
1.2	Семинарские/практические занятия													
1.3	Лабораторные занятия	108												
2	**Самостоятельная работа**	**54**												
	В том числе:	**54**												
2.1	Изучение литературы по дисциплине									6				

2.2	Выполнение практических									48				
3	**Промежуточная аттестация**													
	Зачет/диф.зачет/экзамен									зачет				
	Итого	**108**												

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, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К основным целям освоения дисциплины «История графического дизайна» следует отнести:

— формирование теоретической подготовки, необходимой для профессиональной практической работы оформителям печатных изданий, представления об исторических парадигмах визуальной культуры; понимание основных методических и эстетических составляющих дизайна, причин возникновения и этапы становления новых видов проектной дизайнерской деятельности, смены стилевых направлений в контексте истории дизайна.

К основным задачам освоения дисциплины «История графического дизайна» следует отнести формирование у учащихся следующих знаний и практических навыков:

— получение теоретических знаний об истории графического дизайна: об основных концепциях, стилях, направлениях, материалах; выдающихся дизайнерских школах, представителях этих школ и их творческих методах;

— освоение и применение метода искусствоведческого анализа при изучении функциональных и эстетических качеств работ из области графического дизайна;

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

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

Код и наименование компетенций		Индикаторы достижения компетенций
ОПК-4	— способностью работать с научной литературой; собирать, обрабатывать, анализировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий.	Знать: — принципы работы с научной литературой; сбора, обработки, анализа информации из различных источников с использованием современных средств и технологий. Уметь: — применять исследовательский подход в освоении теоретического и практического материала; Владеть: — навыками теоретического обоснования и практического использования мирового опыта по истории графического дизайна.

ОПК-5	— способностью свободно ориентироваться в культурно-исторических контекстах развития стилей и направлений в изобразительных и иных искусствах.	Знать: — как ориентироваться в культурно-исторических контекстах развития стилей и направлений в изобразительных и иных искусствах. Уметь: — применять исследовательский подход в освоении теоретического материала, выявлять определенные характеристики объектов дизайна с учетом мирового опыта дизайн-проектирования, классифицировать различные культурно-исторические контексты развития стилей и направлений; Владеть: — навыками теоретического обоснования и практического использования мирового опыта по истории графического дизайна.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «История графического дизайна» относится к числу учебных дисциплин специализации базовой части Блока 1 образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по специализации «Художник анимации и компьютерной графики».

«История графического дизайна» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В базовой части Блока 1:

— История искусства и материальной культуры,

— Теория композиции,

В Блоке 2 (практики):

— Преддипломная практика,

В Блоке 3 (Государственная итоговая аттестация):

— Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

— Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы,

Факультативные дисциплины (модули):

— История литературы.

3. Структура и содержание дисциплины

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

Виды учебной работы и трудоёмкость (по формам обучения)

Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			9	
1	Аудиторные занятия	72	72	
	В том числе:			
1.1	Лекции	36	36	
1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия			
2	Самостоятельная работа	36	36	
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	26	26	
2.2	Выполнение заданий (включая прохождение курса ЭОР)	10	10	

3	Промежуточная аттестация			
	диф. зачёт		диф. зачёт	
Итого		72		

4. Методические рекомендации для обучающихся для освоения дисциплины

Для подготовки к дифференцированному зачёту (т. е. зачёту с оценкой) обучающемуся необходимо учитывать следующее.

Посещение лекционных занятий является обязательным. Пропуск лекционных занятий без уважительных причин и согласования с руководством ИГРИК в объеме более 40% от общего количества предусмотренных учебным планом на семестр лекций влечет за собой невозможность аттестации по дисциплине, так как обучающийся не набирает минимально допустимого для получения итоговой аттестации по дисциплине количества баллов за посещение лекционных занятий.

Допускается конспектирование лекционного материала письменным или компьютерным способом. Также можно скачать презентацию с иллюстративным материалом, которая выкладывается преподавателем в СДО Мосполитеха в день лекции.

Регулярное изучение литературы по каждому разделу в рамках подготовки к промежуточным и итоговым формам аттестации, а также прохождение курса выполнение тестов в СДО, выполнение итогового доклада-презентации, по дисциплине является одним из важнейших видов самостоятельной работы обучающегося в течение семестра.

Требования, предъявляемые к презентации Объем: минимум 20 слайдов (иллюстрации + поясняющие тексты и подписи). Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться повышения уровня сложности. Доклады-сообщения должны быть самостоятельными и должны соответствовать заявленной теме. Презентация должна соответствовать заявленной теме, отражать предмет и объект исследования, стремиться к выявлению научной новизны. Электронные доклады-презентации по дисциплине могут иметь две формы: PoverPoint-презентация или Acrobat-презентация (pdf). В структуре презентации обязателен титульный слайд с ФИО студента, наименованием учебной подгруппы (первый слайд), в конце — вывод (предпоследний слайд) и список литературы (последний слайд).

Проверка теоретических знаний по дисциплине также проводится в формате онлайн-теста (в рамках онлайн-курса по соответствующему разделу дисциплины). Формат теста предполагает выбор правильного ответа на вопросы в контрольном билете.

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», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основная цель освоения дисциплины «Живопись»:

– подготовка квалифицированного специалиста художника-графика по специализации № 4 «Оформление печатной продукции» - формирование профессиональных знаний и общепрофессиональных навыков, в процессе подготовки художника-графика.

Совершенствование композиционного мышления, усвоение закономерностей построения пространственных и колористических отношений в решении живописных задач. Приобрести опыт творческого отношения к натуре и её интерпретации в ходе решения различных художественных задач, выполняемых в различных живописных материалах и техниках.

Основная задача освоения дисциплины «Живопись»: становление композиционного мышления, усвоение закономерностей построения цветовых отношений в решении колористических задач, необходимых в профессиональной деятельности художника-графика в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

Цели и задачи дисциплины «Живопись» достигаются обучающимися под руководством группы преподавателей, её возглавляет и контролирует ход образовательного процесса профессор или доцент. Эта группа преподавателей работает с курсом и ведёт теоретические и практические занятия с первого по пятый год обучения включительно.

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

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-1 Способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности, выразительными средствами искусства графики, свободно владеть ими, проявляя, в меру творческих способностей каждого, креативность композиционного мышления	знать: -основные законы зрительного восприятия реальности и произведения искусства; -закономерности композиционного решения изобразительной плоскости; -технику и технологию живописных материалов;

	- основы теории перспективы анатомии человека 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; владеть: - владеть навыками выполнения эскиза; - методикой ведения длительного живописного процесса; -владеть технологическими и техническими приемами, живописными средствами при создании произведения искусства;
ОПК-2 Способность создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения.	знать: -основные законы зрительного восприятия произведения искусства; -законы композиционного решения изобразительной плоскости; -технику и технологию живописных материалов; - основы теории перспективы и пластической анатомии. уметь: - проводить анализ композиционного построения художественного произведения; -проводить анатомический анализ изображаемой модели; -проводить анализ пространственных построений художественного произведения; владеть: - владеть навыками создания этюда с натуры;

	- методикой ведения длительного живописного процесса; - методиками перспективных построений;

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Живопись» относится к числу учебных дисциплин специализации базовой части Блока 1 образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» Б.1.1.18. по специализации «Художник анимации и компьютерной графики».

Курс «Живопись» взаимосвязан со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Рисунок,

- Перспектива,

- Пластическая анатомия,

- История зарубежного искусства,

- История отечественного искусства,

- Искусство иллюстрации,

- Иллюстрирование печатных и электронных изданий,

- Композиция печатных и электронных изданий,

- Прохождение Пленэрных практик.

- Теория композиции

Для освоения учебной дисциплины, студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями: ОПК-1, ОПК-2.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 24 зачетные единицы (864 часов).

Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Аудиторные занятия	712	64	72	72	72	72	72	72	72	72	72
	В том числе:											
1	Лекции											

2	Семинарские/практические занятия	712	64	72	72	72	72	72	72	72	72	72
3	Лабораторные занятия											
	Самостоятельная работа	152	15,2	15,2	15,2	15,2	15,2	15,2	15,2	15,2	15,2	15,2
	В том числе:											
1	...											
2	...											
	Промежуточная аттестация											
	Зачет/диф.зачет/экзамен	экзамен	э	э	э	э	э	э	э	э	э	э
Итого		864										

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Работа над каждым учебно-творческим заданием начинается с выполнения композиционных эскизов, и после утверждения преподавателем одного из них, можно перейти к выполнению задания в конечной его форме.

Студент должен усвоить, что процесс работы над учебными заданиями есть процесс творческий, композиционный. Он требует от студента активного видения натуры, способности выразительно располагать изображение в пределах изобразительной поверхности, учитывая эту поверхность как пространственный и декоративный компонент изображения. Решая задачу выразительного воспроизведения трехмерности предметного мира, студент получает представление о зависимости формы изображения от характера учебного задания, зрительных качеств натуры, изобразительных материалов.

До начала практической работы студент должен уяснить технологические особенности работы с материалами и их изобразительные возможности. Необходимо выработать профессиональное отношение к материалам и инструментам живописи, к своему рабочему месту.

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, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основная цель освоения дисциплины «Рисунок»:

– подготовка квалифицированного специалиста художника-графика по специализации «Художник анимации и компьютерной графики»

– формирования художественной культуры в различных видах изобразительной деятельности.

Совершенствование композиционного мышления, усвоение закономерностей построения пространственных отношений в решении графических задач. Приобрести опыт творческого отношения к натуре и её интерпретации в ходе решения различных художественных задач, выполняемых в различных графических материалах и техниках.

Основная задача освоения дисциплины «Рисунок»:

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

Цели и задачи дисциплины «Рисунок» достигаются обучающимися студентами под руководством группы преподавателей. Педагогическую группу возглавляет и контролирует ход образовательного процесса профессор или доцент. Преподаватели работают с курсом: ведут теоретические и практические занятия; с первого по пятый год обучения включительно.

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

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-1 Способность собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности, выразительными средствами искусства графики, свободно владеть ими, проявляя, в меру творческих способностей каждого, креативность композиционного мышления	знать: - основные закономерности зрительного восприятия реальности и произведения искусства; - закономерности композиционного решения изобразительной плоскости; - технику и технологию графических материалов; - основы теории перспективных построений и анатомии человека; уметь: - найти оптимальное композиционное решение на изобразительной поверхности; - создать убедительную трехмерную структуру изображаемого на плоскости; - соблюдать сходство изображения с натурой, как фактор объективной оценки изображения;

	- применять на практике знания техники и технологии графических художественных материалов; владеть: - навыками выполнения эскиза; - методикой ведения длительного рисовального процесса; - технологическими и техническими приемами, графическими средствами при создании произведения искусства;
ОПК-2 Способность создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения.	знать: - основные законы зрительного восприятия произведения искусства; - законы композиционного решения изобразительной плоскости; - технику и технологию графических материалов; - основы теории перспективы и пластической анатомии; уметь: - проводить анализ композиционного построения художественного произведения; - проводить анатомический анализ изображаемой модели; - проводить анализ пространственных построений художественного произведения; владеть: - владеть навыками короткого рисунка (наброска) с натуры; - навыками рисования по памяти и представлению; - методикой ведения длительного рисунка; - методиками перспективно-пространственного и анатомического построения;

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Рисунок», в соответствии с учебным планом по направлению подготовки 54.05.03 «Графика», относится к числу учебных дисциплин специализации Блока 1, базовой части, Б.1.1.19, по специализации «Художник анимации и компьютерной графики»

«Рисунок» взаимосвязан со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Рисунок,

- Перспектива,

- Пластическая анатомия,

- История зарубежного искусства,

- История отечественного искусства,

- Искусство иллюстрации,

- Иллюстрирование печатных и электронных изданий,

- Композиция печатных и электронных изданий,

- Прохождение Пленэрных практик.

- Теория композиции

Для освоения учебной дисциплины, студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями: ОПК-1, ОПК-2

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 42 зачетные единицы (1512 часов).

Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Аудиторные занятия	1262	128	144	126	144	144	144	144	72	144	72
	В том числе:											
1	Лекции											
2	Семинарские/практические занятия	1262	128	144	126	144	144	144	144	72	144	72
3	Лабораторные занятия											
	Самостоятельная работа	250	22,2	25,4	25,4	25,4	25,4	25,4	25,4	25	25,4	25
	В том числе:											

1	...											
2	...											
	Промежуточная аттестация											
	Зачет/диф.зачет/экзамен	экзамен	э	э	э	э	э	э	э	э	э	э
Итого		1512										

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Работа над каждым учебно-творческим заданием начинается с выполнения композиционных эскизов, и после утверждения преподавателем одного из них, можно перейти к выполнению задания в конечной его форме.

Студент должен усвоить, что процесс работы над учебными заданиями есть процесс творческий, композиционный. Он требует от студента активного видения натуры, способности выразительно располагать изображение в пределах изобразительной поверхности, учитывая эту поверхность как пространственный и декоративный компонент изображения. В процессе обучения происходит последовательное ознакомление с различными материалами — карандаш, тушь, акварель, уголь, соус и т.п.

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», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основная цель освоения дисциплины «История искусства и материальной культуры» – подготовка квалифицированного специалиста художника-графика по специализации «Художник анимации и компьютерной графики», обладающего знаниями в области истории искусства и материальной культуры.

Основная задача освоения дисциплины «История искусства и материальной культуры» – формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности художника-графика в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

Планируемые результаты обучения студента: он знает основные течения в области искусства; основные законы и принципы изобразительных и пластических искусств; историю развития материальной культуры; принципы стилизации

иллюстрации под основные стилистические направления мирового искусства и материальной культуры. Студент умеет выбирать и использовать знания по истории костюма, мировой материальной культуры и быта в профессиональной работе с учетом характерных особенностей конкретной эпохи. Владеет способностью применять полученные знания в профессиональной работе; ориентироваться в проблематике современной государственной культурной политики Российской Федерации.

Обучение по дисциплине «История искусства и материальной культуры» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
УК-5. Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.	**Знать:** основные течения в области искусства; основные законы и принципы изобразительных и пластических искусств; историю развития материальной культуры; принципы стилизации иллюстрации под основные стилистические направления мирового искусства и материальной культуры **Уметь:** применять полученные знания, навыки и личный творческий опыт в профессиональной, педагогической, культурно-просветительской деятельности и воспитательно-эстетической работе в обществе; анализировать произведения искусства; продемонстрировать наличие знаний истории развития материальной культуры; работать с научной искусствоведческой литературой и научными источниками

	Владеть: способностью использовать знания в области мировой и отечественной истории искусства и материальной культуры; оценкой эстетических взглядов общества в области культуры, графического и изобразительного искусства.
ОПК-5. Способен свободно ориентироваться в культурно-исторических контекстах развития стилей и направлений в изобразительных и иных искусствах.	**Знать:** художественные особенности основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, историю костюма мировую материальную культуру и быт **Уметь:** выбирать и использовать знания по истории костюма, мировой материальной культуры и быта в профессиональной работе с учетом характерных особенностей конкретной эпохи **Владеть:** способностью к системному пониманию художественных особенностей основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, материальной культуры и быта разных эпох

ОПК-6. Способен ориентироваться в проблематике современной государственной культурной политики Российской Федерации.	**Знать:** основные течения мирового и отечественного искусства; формообразующие особенности каждой эпохи и стиля **Уметь:** применять полученные знания в профессиональной работе; ориентироваться в проблематике современной государственной культурной политики Российской Федерации. **Владеть:** способностью использовать знания в области мировой и отечественной истории искусства и материальной культуры в профессиональной работе

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «История искусства и материальной культуры» относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по специализации «Художник анимации и компьютерной графики».

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

– Рисунок
– Живопись
– Искусство иллюстрации
– Техники эстампа
– Искусство шрифта
– Композиционное проектирование
– Учебная практика (проектная)

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 23 зачетные единицы (828 часов).

a. Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры							
			3	4	5	6	7	8	9	10
	Аудиторные занятия	**396**	54	54	36	54	54	54	54	36
	В том числе:									
1	Лекции	296	44	36	36	36	36	36	36	36
2	Семинарские/практические занятия	100	10	18	0	18	18	18	18	0
	Самостоятельная работа	**432**	72	54	36	54	54	72	36	54
	Зачет/диф.зачет/экзамен		диф. зачет	диф. зачет	экзамен	диф. зачет	экзамен	диф. зачет	диф. зачет	экзамен
	Итого	**828**	126	108	72	108	108	126	90	90

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», 2024 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

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

«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», 2024 год набора)

Цели дисциплины

Целью освоения дисциплины «Управление проектами» является изучение и освоение обучающимися теоретических основ и практических навыков в области управления проектами по формированию 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.

Задачи изучения дисциплины

Основные задачи изучения дисциплины:

- 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.

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

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК-4. Способен осуществлять технико-экономическое обоснование проектных решений и техническое задание на разработку	ИПК-4.1 Использует методические приемы технико-экономического обоснования проектных решений; ИПК-4.2 Осуществляет финансово-экономическое планирование инженерного проекта;

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
радиотехнической системы с точки зрения технико-экономических показателей.	ИПК-4.3. Разрабатывает техническое задание на разработку радиотехнической системы с точки зрения технико-экономических показателей.

1 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1 «Дисциплины (модули)». Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1«Дисциплины (модули)» - Б1.2 «Часть, формируемая участниками образовательных отношений».

Дисциплина «Управление проектами» изучается во 2-ом семестре обучения по направлению подготовки 11.03.01 «Радиотехника», профиль «Интеллектуальная радиоэлектроника и промышленный интернет вещей».

Дисциплина непосредственно связана со следующими дисциплинами и практиками ООП:

Введение в проектную деятельность;

Основы технологического предпринимательства;

Проектная деятельность;

Психология делового общения;

Учебная практика (проектная);

Экономическая оценка эффективности инженерного проекта.

2 Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость (объем) дисциплины «Управление проектами» составляет 2 зачетных единицы.

Объем дисциплины по видам учебных занятий (в часах) – 72 часа.

Дисциплина преподается у очной и заочной форм обучения.

Вид промежуточной аттестации (форма контроля): зачет.

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

Вид учебной работы	Всего часов	Семестр
		2
3.1.1 Очная форма обучения		
Аудиторные занятия (всего)	**36**	**36**
В том числе:	-	-
Лекции	-	-
Практические занятия (ПЗ)	36	36
Семинары (С)	-	-
Лабораторные работы (ЛР)	-	-
Самостоятельная работа (всего)	**36**	**36**
В том числе:	-	-
Подготовка к практическим занятиям	36	36
Вид промежуточной аттестации – зачет	-	-
Общая трудоемкость час / зач. ед.	**72/2**	**72/2**
3.1.2 Очно-заочная форма обучения		
Аудиторные занятия (всего)	**18**	**18**

Вид учебной работы	Всего часов	Семестр
		2
В том числе:	-	-
Лекции	-	-
Практические занятия (ПЗ)	18	18
Семинары (С)	-	-
Лабораторные работы (ЛР)	-	-
Самостоятельная работа (всего)	**54**	**54**
В том числе:	-	-
Подготовка к практическим занятиям	54	54
Вид промежуточной аттестации – зачет	-	-
Общая трудоемкость час / зач. ед.	**72/2**	**72/2**

3.1.3 Заочная форма обучения

Вид учебной работы	Всего часов	Семестр
		1
Аудиторные занятия (всего)	**8**	**8**
В том числе:	-	-
Лекции	-	-
Практические занятия (ПЗ)	8	8
Семинары (С)	-	-
Лабораторные работы (ЛР)	-	-
Самостоятельная работа (всего)	**64**	**64**
В том числе:	-	-
Подготовка к практическим занятиям	64	64
Вид промежуточной аттестации – зачет	-	-
Общая трудоемкость час / зач. ед.	**72/2**	**72/2**

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», 2024 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 обуч	**курс**	**семестр**	**Трудоемкость дисциплины в часах**		**Форма ито го**

ен ия										вог о кон тр оля
			Всег о час/ зач. ед.	Аудито рн ых часов (конта кт ная работа)	Лекци и	Сем ин арск ие (прак тичес к ие) заня ти я	Лаб ор атор н ые рабо т ы	Сам ос тоят ел ьная рабо та	Конт р оль (про ме жуто ч ная аттес т ация)	
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)

Цели 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 изучения дисциплины

Основные задачи изучения дисциплины:

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

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

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и	ИУК-3.1. Определяет свою роль в команде, исходя из стратегии сотрудничества для достижения

реализовывать свою роль в команде	поставленной цели, учитывая особенности поведения и интересы других участников команды; ИУК-3.2. Планирует и анализирует последствия личных действий, адекватно оценивает идеи и предложения других участников для достижения поставленной цели в командной работе; ИУК-3.3. Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды, соблюдая установленные нормы и правила социального взаимодействия, несет личную ответственность за свой вклад в результат командной работы.
ПК-1 Способен выполнять расчет и проектирование деталей, узлов и устройств радиотехнических систем в соответствии с техническим заданием, в том числе с использованием средств автоматизации проектирования	ИПК-1.1 Понимает принципы конструирования отдельных деталей, узлов и устройств радиотехнических систем, выбирает системы автоматизированного проектирования радиотехнических систем; ИПК-1.2 Работает с программными средствами с использованием современных прикладных программ по расчету радиотехнических систем; ИПК-1.3 Рассчитывает и проектирует детали, узлы и устройства радиотехнические системы в соответствии с техническим заданием с использованием средств автоматизации проектирования.
ПК-2 Способен выполнять математическое моделирование объектов и процессов по типовым методикам, в том числе с использованием стандартных пакетов прикладных программ	ИПК-2.1 Строить физические и математические модели узлов, блоков и устройств радиотехнических систем; ИПК-2.2 Использует стандартные пакеты прикладных программ для математического моделирования узлов, блоков и устройств радиотехнических систем; ИПК-2.3 Выполняет компьютерное моделирование математических моделей узлов, блоков и устройств радиотехнических систем.

1. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1«Дисциплины (модули)» - Б1.2 «Часть, формируемая участниками образовательных отношений».

Дисциплина «Проектная деятельность» изучается во 2, 3, 4, 5 6, 7 семестрах обучения по направлению подготовки 11.03.01 «Радиотехника», профиль «Интеллектуальная радиоэлектроника и промышленный интернет вещей» в соответствии

Дисциплина непосредственно связана со следующими дисциплинами и практиками ООП:

Введение в проектную деятельность;

Основы технологического предпринимательства;

Производственная практика (преддипломная);

Психология делового общения;

Управление проектами;

Учебная практика (проектная);

Экономическая оценка эффективности инженерного проекта.

2. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость (объем) дисциплины «Проектная деятельность» составляет 14 зачетных единиц.

Объем дисциплины по видам учебных занятий (в часах) – 504 часа.

Дисциплина преподается у всех формы обучения.

Вид промежуточной аттестации (форма контроля): зачет.

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

Вид учебной работы	**Всего часов**	**Семестр**					
		2	3	4	5	6	7
3.1.1 Очная форма обучения							
Аудиторные занятия (всего)	**252**	**36**	**36**	**54**	**36**	**54**	**36**
В том числе:							
Лекции	-	-	-	-	-	-	-
Практические занятия (ПЗ)	252	36	36	54	36	54	36
Семинары (С)	-	-	-	-	-	-	-
Лабораторные работы (ЛР)	-	-	-	-	-	-	-
Самостоятельная работа (всего)	**252**	**36**	**36**	**54**	**36**	**54**	**36**
В том числе:							
Подготовка к практическим занятиям	252	36	36	54	36	54	36
Вид промежуточной аттестации – зачет	-	-	-	-	-	-	-
Общая трудоемкость час / зач. ед.	**504/14**	**72**	**72**	**108**	**72**	**108**	**72**
3.1.2 Заочная форма обучения							
Вид учебной работы	Всего часов	Семестр					
		2	3	4	5	6	7
Аудиторные занятия (всего)	**52**	**8**	**8**	**10**	**8**	**10**	**8**
В том числе:							
Лекции	-	-	-	-	-	-	-
Практические занятия (ПЗ)	52	8	8	10	8	10	8
Семинары (С)	-	-	-	-	-	-	-
Лабораторные работы (ЛР)	-	-	-	-	-	-	-
Самостоятельная работа (всего)	**452**	**64**	**64**	**98**	**64**	**98**	**64**
В том числе:							
Подготовка к практическим занятиям	452	64	64	98	64	98	64
Вид промежуточной аттестации – зачет	-	-	-	-	-	-	-
Общая трудоемкость час / зач. ед.	**504/14**	**72**	**72**	**108**	**72**	**108**	**72**

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», 2024 год набора)

- **Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине**

К основным целям освоения дисциплины «**Цифровая иллюстрация**» следует отнести:

— подготовка квалифицированного специалиста художника-графика по специализации «Художник анимации и компьютерной графики», способного выполнять графические художественные произведения в формате цифровой иллюстрации, для книжных, электронных и периодических изданий..

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

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

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
ПК-2 Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	***Знать:*** — методы организации творческого процесса дизайнера, профессиональную терминологию в области дизайна; ***Уметь***: — работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; ***Владеть:*** — навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ.
ПК-7 (Профиль А) Способен к созданию на высоком профессиональном уровне авторских произведений в области иллюстрирования печатной продукции, в техниках уникальной и печатной графики, используя чувственно-художественное восприятие окружающей действительности, образное и креативное композиционное мышление и умение выражать свой художественно-творческий замысел средствами изобразительного искусства	***Знать:*** – основные принципы применения типографики в иллюстрированном издании. ***Уметь:*** – профессионально разрабатывать принципиальный макет, вёрстку и типографику иллюстрированного издания. ***Владеть:*** – приемами типографики, изобразительными материалами, техниками и технологиями,

	применяемыми в искусстве печатной графики и визуальных коммуникаций.

● Место дисциплины в структуре образовательной программы

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

– Искусство иллюстрации,
– Композиционное проектирование,
– Иллюстрирование изданий

● Структура и содержание дисциплины

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

🌕 Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			7	8
	Аудиторные занятия	**144**		
	В том числе:			
.1	Лекции			
.2	Семинарские/практические занятия	144	72	72
.3	Лабораторные занятия			
	Самостоятельная работа	**72**	36	36
	В том числе:			
.1	…			
.2	…			
	Промежуточная аттестация		Зачёт	Зачёт
	Зачет/диф.зачет/экзамен			
	Итого	**216**	108	108

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», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основные цели освоения дисциплины «Концептуальный графический дизайн»:

формирование системных навыков теоретической и практической деятельности в области современного искусства и дизайна

формирование умения ориентироваться в стилевом многообразии современного мира

Основные задачи освоения дисциплины «Концептуальный графический дизайн»:

анализ тенденций и течений в современном искусстве и на арт-рынке

изучение современных технологий, используемые в сфере дизайна и современного искусства

освоение методологии формирования концепции дизайн-проекта в контексте реалий современного искусства

формирование гипотетического тренда в современной визуальной среде

Обучение по дисциплине «Концептуальный графический дизайн» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-3	Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	— знает технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; — умеет выстраивать эффективные взаимоотношения с соисполнителями работ по выполнению дизайн-проектов; — владеет навыком распределения работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива; — владеет навыком координации межфункциональных связей дизайнерской группы (отдела) с

		другими структурными подразделениями организации; — владеет навыком контроля сроков выполнения работ по отдельным этапам дизайн-проекта в соответствии с календарным планом; — владеет навыком творческой помощи дизайнерам в работе над дизайн-проектами

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Концептуальный графический дизайн» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» профиль «Анимация и компьютерная графика».

Дисциплина «Концептуальный графический дизайн» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП: «Художественные материалы и технологические процессы в графике», «Композиция издания», «Создание авторской книжки-картинки», «Основы операторского мастерства», «Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена», «Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы».

3. Структура и содержание дисциплины

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

Виды учебной работы и трудоемкость

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			7	9
1	Аудиторные занятия	144	72	72
	В том числе:			
1.1	Лекции			
1.2	Семинарские/практические занятия	144	72	72
1.3	Лабораторные занятия			
2	Самостоятельная работа	72	36	36
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	4	2	2

2.2	Выполнение практических заданий	68	34	34
3	Промежуточная аттестация			
	Зачет/диф.зачет/экзамен		зачет	экзамен
Итого		216		

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для подготовки к зачету и экзамену обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Работа над практическими заданиями требует учета и согласования нескольких факторов. Основные факторы, которые учитываются при работе над заданиями дисциплины: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практическим и эстетическим запросам целевой аудитории. В зависимости от типа решаемых задач степень влияния каждого этих факторов на формирование художественной составляющей проекта различна.

2. Изучение дисциплины «Концептуальный графический дизайн» проходит в шесть основных этапов:

— исследовательский (сбор всевозможной информации по исследуемой теме и формирование разнопланового взгляда на решаемую задачу и контекст ее существования)

— аналитический (включающий в себя определение целевой аудитории и функциональных задач проекта, определение его структуры и иерархических отношений между элементами, а также разбор уже реализованных проектов аналогичного типа);

— творческий (формирование множественных решений поставленной задачи различными методами)

— отборочный (выявление наиболее ценных решений в результате многокритериального отбора. Наиболее частыми критериями являются техническая реализуемость, прикладная ценность для пользователя и экономическая выгода для заказчика)

— этап формирования стиля (заключающийся в разработке и выполнении принципиального или функционального стиля в рамках задачи экспонирования)

— презентационный (заключающийся в подготовке презентации проекта (для большинства разделов дисциплины презентация является экранной – см. п. 6), формирующей образ проекта, демонстрирующей общую структуру проекта, наиболее интересные элементы оформления в области композиции, графических, типографических и технологических приемов, использованных материалов).

3. Ключевая задача при выполнении задания на изобретение гипотетического стиля состоит в том, чтобы избежать механического комбинирования общеизвестных стилей, и прийти к пониманию определяющей роли функционального анализа при выборе (самостоятельной разработке) и комбинировании композиционных, пластических и конструктивных приемов.

4. Требования, предъявляемые к практическим заданиям.

Формы практических заданий для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, указанным непосредственно в заданиях.

Объемы практических заданий и количество входящих в них подзаданий зависят от проблематики раздела. Минимальные требования к объему и уровню сложности представлены в фонде оценочных средств. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.

Художественное (графическое, композиционное и конструктивное) решение практических заданий должно быть самостоятельным, не должно содержать признаков заимствования, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта.

5. Требования к презентации практических заданий.

Презентация должна соответствовать практическому заданию, отражать его объемные, структурные, образные характеристики; наглядно демонстрировать уникальные особенности графических, композиционных и конструктивных решений; иметь самостоятельные художественные достоинства, в частности, оригинальный сценарий, наглядно раскрывающий особенности художественного замысла проекта, характер функционирования, взаимодействия с целевой аудиторией.

Презентации практического задания по дисциплине могут иметь несколько основных форм: экранная презентация или видеоролик. Формы презентации для практических заданий каждого из разделов дисциплины определены в рамках непосредственно заданий.

Точный формат презентации и шаблон оформления (размер и местоположение информационных надписей) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество презентаций, набор изображений, включаемых в презентацию, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей проекта и его художественного решения, по согласованию с преподавателем.

Длительность экранной презентации не должна быть меньше 60 секунд или больше 180 секунд.

6. Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-теста (в рамках онлайн-курса по соответствующему разделу дисциплины). Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

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», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

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

Основными задачами изучения дисциплины являются:

Разработка технического задания веб-проекта;

Выявление стилистических особенностей проекта, соотнесенных с характером аудитории и отображаемым материалом;

Формирование концепции его оформления и структуры материала;

Разработка графического облика под различные устройства воспроизведения;

Освоение программно-технической базы с целью грамотного тестирования работы программистов, и ведения списка ошибок и комментариев.

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

Коды компетенции	Результаты освоения ООП Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-1	Способен осуществлять концептуальное проектирование графического пользовательского интерфейса	— знает тенденции в проектировании графических пользовательских интерфейсов; — знает техническую эстетику в рамках визуального дизайна графического пользовательского интерфейса; — умеет эскизировать графические пользовательские интерфейсы; — умеет составлять условные макеты графического пользовательского интерфейса; — владеет навыком проектирования структурной схемы экранов графического пользовательского интерфейса, взаимодействия между экранами, структур наследования свойств и элементов графического пользовательского интерфейса (информационная архитектура);

		— владеет навыком прототипирования графического пользовательского интерфейса.
ПК-4	Способен создавать формальные методики оценки интерфейса	— знает критерии оценки юзабилити- и эргономических характеристик; — знает методы юзабилити-тестирования; — умеет формировать перечень задач юзабилити-исследования — владеет навыком установки предельных и целевых эргономических показателей и организации контроля за их соблюдением;
ПК-5	Способен создавать структурные руководства по проектированию графического пользовательского интерфейса и продуктовых стандартов графического пользовательского интерфейса	— знает стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек - система — умеет разрабатывать руководства по проектированию графического пользовательского интерфейса — владеет навыком формализации продуктовых стандартов графического пользовательского интерфейса; — владеет навыком формализации отработки исключительных ситуаций графического пользовательского интерфейса
ПК-6	Способен разрабатывать проектную документацию по проектированию графических пользовательских интерфейсов	— знает методы проектирования графических пользовательских интерфейсов; — умеет получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию и анализировать ее; — умеет поддерживать обратную связь с заказчиками, представлять на утверждение проект графического пользовательского интерфейса; — владеет навыком анализа задач пользователей графического пользовательского интерфейса — владеет навыком определения характеристик и функций графических пользовательских интерфейсов при проектировании архитектуры программного обеспечения — владеет навыком разработки сценариев использования программного продукта и сценариев пользовательского взаимодействия с ним

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Проектирование интерфейсов» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» профиль «Анимация и компьютерная графика».
Дисциплина «Проектирование интерфейсов» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:
Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена
Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 16 зачетных единиц (576 часов).
Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)
3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры			
			7	8	9	10
1	Аудиторные занятия	378	90	90	90	108
	В том числе:					
1.1	Лекции					
1.2	Семинарские/практические занятия	378	90	90	90	108
1.3	Лабораторные занятия					
2	Самостоятельная работа	198	72	72	18	36
	В том числе:					
2.1	Изучение литературы по дисциплине	48	16	16	8	8
2.2	Выполнение практических заданий	146	56	56	10	24
3	Промежуточная аттестация					
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен	экзамен	экзамен	экзамен
Итого		576				

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для подготовки к экзамену, обучающемуся необходимо учитывать следующее:
1. Работа над проектом по дисциплине является достаточно сложной комплексной задачей, требующей учета и согласования нескольких факторов. Основные факторы,

которые учитываются при работе над заданиями дисциплины: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практическим и эстетическим запросам целевой аудитории. В зависимости от типа задания степень влияния каждого этих факторов на формирование художественной составляющей проекта различна.

2. Работа над разработкой прототипа цифрового носителя различных типов проходит четыре основных этапа:

— аналитический (включающий в себя определение целевой аудитории проекта, функциональных задач издания, определение структуры материала и иерархических отношений между её элементами, а также разбор уже реализованных проектов аналогичного типа);

— концептуальный (включающий построение структуры издания на основе выявленной структуры материала и его функциональных задач; выбор и системную организацию композиционных, конструктивных, пластических и технологических приемов, наиболее точно соответствующих выстроенной структуре издания, позволяющих максимально полно реализовать задачи соответствия функциональным требованиям издания, практическим и эстетическим требованиям целевой аудитории

— практический (заключающийся в разработке и выполнении концептуального или функционального прототипа проектируемого медиа)

— презентационный (заключающийся в подготовке презентации проекта (для всех разделов дисциплины презентация является экранной – см. п. 6), формирующей образ проекта, демонстрирующей общую структуру проекта, наиболее интересные элементы оформления в области композиции, графических, типографических и технологических приемов).

3. Ключевая задача при проектировании состоит в том, чтобы избежать механического комбинирования общеизвестных дизайнерских приемов, и прийти к пониманию определяющей роли функционального анализа при выборе (самостоятельной разработке) и комбинировании композиционных, пластических и конструктивных приемов.

4. Требования, предъявляемые к практической работе.

Формы практической работы для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам.

Объемы практической работы и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.

Художественное (графическое, композиционное и конструктивное) решение практической работы должно быть самостоятельным, не должно содержать признаков заимствования, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта.

5. Требования к презентации практической работы.

Презентация должна соответствовать практической работе, отражать ее объемные, структурные, образные характеристики; наглядно демонстрировать уникальные особенности графических, композиционных и конструктивных решений; иметь самостоятельные художественные достоинства, в частности, оригинальный сценарий, наглядно раскрывающий особенности художественного замысла проекта, характер функционирования, взаимодействия с целевой аудиторией.

Презентации практической работы по дисциплине могут иметь две основные формы: презентация (комплект слайды в формате *.pdf) и экранная презентация (видеоролик).

Точный формат презентации и шаблон оформления (размер и местоположение информационных надписей) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество слайдов, набор изображений, включаемых в презентацию, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей проекта и его художественного решения, по согласованию с преподавателем.

Длительность экранной презентации не должна быть меньше 60 секунд или больше 180 секунд.

6. Требования к эссе.

Эссе — это короткий доклад-исследование, которое проводит студент в рамках выполнения задания, не предусматривающего творческую художественную составляющую. Объем исследования зависит от глубины исследуемой темы и задания. Точный формат шаблон и оформление (размер и местоположение текста) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество страниц, набор изображений, включаемых в доклад-исследование, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей задания, по согласованию с преподавателем. Результаты лучших исследований могут быть объединены в общую исследовательскую работу для последующей публикации в научных журналах с сохранением авторских прав и указанием фамилии и имени студента.

7. Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-теста (в рамках онлайн-курса по соответствующему разделу дисциплины). Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

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», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

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:

Просмотр и анализ наиболее значительных образцов анимационной культуры

Изучение этапов становления современной анимационной графики

Формирование запросов к отрасли с целью выявления необходимых качеств будущей анимационной графики проекта

Разработка собственного анимационного проекта исходя из анализа существующих проектов, запросов отрасли с учетом современного состояния развития индустрии.

Освоение программно-технической и художественной базы с целью разработки собственного проекта.

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

ПК-4	Способен планировать работы по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: Технологический процесс выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Основы менеджмента Профессиональная терминология в области дизайна Уметь: Осуществлять календарно-ресурсное планирование

		Систематизировать и распределять действия подчиненных Проводить презентации дизайн-проектов Использовать компьютерную технику и программное обеспечение, необходимые для планирования работ по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности Владеть: Определение художественной политики дизайнерской организации Определение персонального состава исполнителей дизайн-проектов, формирование творческих групп Презентация дизайн-проектов заказчику Планирование участия дизайнеров в выставках, конкурсах
ПК-5	Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации Уметь: Управлять творческим коллективом Организовывать конструктивное межличностное взаимодействие Внедрять передовые методики творческой работы над дизайн-проектами Распределять задачи по выполнению дизайн-проектов между работниками Подготавливать документацию для участия дизайнеров в выставках и конкурсах Владеть: Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной

		информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации
ПК-6	Способен контролировать изготовление в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: Методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Уметь: Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Владеть: Проведение мониторинга изготовления в производстве объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Определение необходимых корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Анимация» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» профиль «Анимация и компьютерная графика».

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

- Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена
- Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 15 зачетных единиц (540 часов).

Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры			
			7	8	9	10
1	Аудиторные занятия	360	72	90	90	108
	В том числе:					
1.1	Лекции					
1.2	Семинарские/практические занятия	360	72	90	90	108
1.3	Лабораторные занятия					
2	Самостоятельная работа	180	45	45	45	45
	В том числе:					
2.1	Изучение литературы по дисциплине	40	14	10	8	8
2.2	Выполнение практических заданий	140	31	35	37	37
3	Промежуточная аттестация					
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен	экзамен	экзамен	экзамен
Итого		540				

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для подготовки к экзамену обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Выполнение всего объёма обозначенных заданий по дисциплине «Анимация». Также важной составляющей является: базовый уровень теоретических знаний из области истории и теории анимации; владение профессиональной терминологией, соблюдение технологии работы в различных техниках; начальный уровень владения специальными компьютерными программами; качество исполнения и подачи работ для презентации на Behance.

2. Требования, предъявляемые к лабораторной работе:

Формы лабораторной работы для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, обозначенным в таблице в разделе 6.

Объемы лабораторной работы и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.

Художественное (графическое, композиционное и конструктивное) решение лабораторной работы должно быть самостоятельным, не должно содержать признаков заимствования, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта.

3. Требования к презентации лабораторной работы.

Презентация должна соответствовать лабораторной работе, отражать ее объемные, структурные, образные характеристики; наглядно демонстрировать уникальные особенности графических, композиционных и конструктивных решений; иметь самостоятельные художественные достоинства, в частности, оригинальный сценарий, наглядно раскрывающий особенности художественного замысла проекта, характер функционирования, взаимодействия с целевой аудиторией.

Презентации лабораторной работы по дисциплине могут иметь две основные формы: презентация (комплект слайды в формате *.pdf и на платформе Behance) и экранная презентация (видеоролик).

Точный формат презентации и шаблон оформления (размер и местоположение информационных надписей) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество слайдов, набор изображений, включаемых в презентацию, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей проекта и его художественного решения, по согласованию с преподавателем.

4. Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-тестов (в рамках онлайн-курса). Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

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», 2024 год набора)

1. Цели освоения дисциплины

К основным целям освоения дисциплины «Основы операторского мастерства» следует отнести:

формирование навыков построения кадра, сцены, освещения, внутрикадрового ритма, монтажа кадров;

получение навыков работы над формированием развивающейся во времени композиции средствами графики и видео.

К основным задачам освоения дисциплины «основы операторского мастерства» следует отнести формирование у обучающихся следующих знаний и практических навыков:

освоение принципов создания графического сценария;

получение навыков монтажа средствами графики и видео;

освоение возможностей монтажа при создании художественно-образной выразительности изобразительного и видеоряда;

получение навыков создания звукового ряда и совмещения его с видеорядом.

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

Код и наименование компетенций		Индикаторы достижения компетенций
ПК-3	Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: — основы производственного процесса с видеопроектами, основы монтажа и видеосъемки; Уметь: — обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе;

		Владеть: — инструментами планирования, навыками проектной работы, основами работы с видео.
ПК-4	Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования	Знать: — принципы монтажных сочетаний, организации видеоряда и нахождения черт сочетаемости смежных кадров; Уметь: — производить монтаж видео опираясь на различные методики; Владеть: — инструментами монтажа и видеосъемки.
ПК-5	Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: — методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; — типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности; Уметь: — формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; Владеть: — навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; — навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-6	Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по	Знать

	изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Владеть Проведение мониторинга изготовления в производстве объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Определение необходимых корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Уметь Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

2. Место дисциплины в структуре ОП специалитета

Дисциплина «Основы операторского мастерства» относится к числу профессиональных учебных дисциплин формируемой участниками образовательных отношений части (Б.1.2.5) основной образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по специализации № 5 «Художник анимации и компьютерной графики».

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

Концептуальный графический дизайн

Создание авторской книжки-картинки

Композиция издания

Художественные материалы и технологические процессы в графике

Компьютерная графика

Цифровая иллюстрация

Проектирование интерфейсов

Анимация

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы (108 часов).

Виды учебной работы и трудоемкость

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			10
1	Аудиторные занятия	36	
	В том числе:		
1.2	Семинарские/практические занятия	36	
2	Самостоятельная работа	72	
	В том числе:		
2.2	Выполнение практических заданий	72	
3	Промежуточная аттестация		
	Зачет/диф.зачет/экзамен	зачёт	
Итого		108	

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», 2024 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

			Трудоемкость дисциплины в часах		

Форма обучения	курс	семестр								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», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения дисциплины «Анимация» являются изучение пластических и технических особенностей размещения и трансляции видеоконтента на различных медианосителях и форматах, формирование у студента четкой взаимосвязи формата, масштаба, контекста и содержания видеоряда в различных ситуациях.

Задачи освоения дисциплины:

Создание видео на общую тематику, но для различных медиасред, например, для YouTube, видеомэппинга на здании и кинотеатра.

Через масштаб и особенности восприятия изучить какое содержание видеосообщения должно быть.

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

ПК-4	Способен планировать работы по разработке объектов и систем визуальной информации,	Знать: Технологический процесс выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Основы менеджмента

	идентификации и коммуникации	Профессиональная терминология в области дизайна Уметь: Осуществлять календарно-ресурсное планирование Систематизировать и распределять действия подчиненных Проводить презентации дизайн-проектов Использовать компьютерную технику и программное обеспечение, необходимые для планирования работ по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности Владеть: Определение художественной политики дизайнерской организации Определение персонального состава исполнителей дизайн-проектов, формирование творческих групп Презентация дизайн-проектов заказчику Планирование участия дизайнеров в выставках, конкурсах
ПК-5 (профиль Б)	Способен создавать структурные руководства по проектированию графического пользовательского интерфейса и продуктовых стандартов графического пользовательского интерфейса	Знать: Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации Уметь: Управлять творческим коллективом Организовывать конструктивное межличностное взаимодействие Внедрять передовые методики творческой работы над дизайн-проектами Распределять задачи по выполнению дизайн-проектов между работниками Подготавливать документацию для участия дизайнеров в выставках и конкурсах

		Владеть: Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации
ПК-6	Способен контролировать изготовление в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: Методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Уметь: Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Владеть: Проведение мониторинга изготовления в производстве объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Определение необходимых корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Видеоарт» относится к числу дисциплин вариативной части образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по специализации «Художник анимации и компьютерной графики».

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

- «Информационные технологии в дизайне»,
- «Методология дизайн-проектирования»,
- «Дизайн цифровых сред»,
- «Цифровая типографика»
- Полученные компетенции используются в дисциплинах:
- «Арт-дирекшен»

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 15 зачетных единиц (540 часов).

Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры			
			7	8	9	10
1	Аудиторные занятия	360	72	90	90	108
	В том числе:					
1.1	Лекции					
1.2	Семинарские/практические занятия	360	72	90	90	108
1.3	Лабораторные занятия					
2	Самостоятельная работа	180	45	45	45	45
	В том числе:					
2.1	Изучение литературы по дисциплине	40	14	10	8	8
2.2	Выполнение практических заданий	140	31	35	37	37
3	Промежуточная аттестация					
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен	экзамен	экзамен	экзамен
Итого		540				

4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины
Для подготовки к экзамену обучающемуся необходимо учитывать следующее:
1. Выполнение всего объёма обозначенных заданий по дисциплине «Анимация». Также важной составляющей является: базовый уровень теоретических знаний из области истории и теории анимации; владение профессиональной терминологией, соблюдение технологии работы в различных техниках; начальный уровень владения

специальными компьютерными программами; качество исполнения и подачи работ для презентации на Behance.
2. Требования, предъявляемые к лабораторной работе:
Формы лабораторной работы для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, обозначенным в таблице в разделе 6.
Объемы лабораторной работы и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.
Художественное (графическое, композиционное и конструктивное) решение лабораторной работы должно быть самостоятельным, не должно содержать признаков заимствования, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта.
3. Требования к презентации лабораторной работы.
Презентация должна соответствовать лабораторной работе, отражать ее объемные, структурные, образные характеристики; наглядно демонстрировать уникальные особенности графических, композиционных и конструктивных решений; иметь самостоятельные художественные достоинства, в частности, оригинальный сценарий, наглядно раскрывающий особенности художественного замысла проекта, характер функционирования, взаимодействия с целевой аудиторией.
Презентации лабораторной работы по дисциплине могут иметь две основные формы: презентация (комплект слайды в формате *.pdf и на платформе Behance) и экранная презентация (видеоролик).
Точный формат презентации и шаблон оформления (размер и местоположение информационных надписей) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество слайдов, набор изображений, включаемых в презентацию, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей проекта и его художественного решения, по согласованию с преподавателем.
4. Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-тестов (в рамках онлайн-курса). Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

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», 2024 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.

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.

2. 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

3. 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

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			328	328	-	328	-	-	-		За