Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 09.10.2024 18:21:38
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Иностранный язык в научной сфере»

основной образовательной программы высшего образования – программы магистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К **основным целям** освоения дисциплины «Иностранный язык в научной сфере» следует отнести:
- достижение практического владения иностранным языком, позволяющего использовать его в профессиональной, научно-исследовательской и научно-педагогической сферах деятельности;
- формирование и развитие способности осуществления научно-исследовательской работы, связанной с профессиональной подготовкой магистров;
- формирование межъязыковой и межкультурной компетенций, которые вместе с другими дисциплинами способствуют развитию специальных профессиональных умений и навыков студентов.

К основным **задачам** освоения дисциплины «Иностранный язык в научной сфере» следует отнести:
- усвоение студентами знаний и навыков работы с информацией из зарубежных источников, совершенствование и развитие полученных знаний, навыков и умений в различных видах речевой деятельности;
- ознакомление студентов с лексико-грамматическим аспектом научно-технической литературы;
- обеспечение становления профессионального научно-исследовательского мышления студентов;
- формирование навыка самостоятельного представления научно-исследовательских разработок (на базе научной статьи).

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

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
УК-4. Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	ИУК-4.1. Устанавливает и развивает профессиональные контакты, осуществляет академическое и профессиональное взаимодействие с применением современных коммуникативных технологий, в том числе на иностранном языке. ИУК-4.2. Составляет и редактирует документацию с целью обеспечения академического и профессионального взаимодействия, в том числе на иностранном языке. ИУК-4.3. Демонстрирует коммуникативную компетентность в условиях научно-исследовательской и проектной деятельности и презентации ее результатов на различных публичных мероприятиях, включая международные, в том числе на иностранном языке.

УК-5. Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	ИУК-5.1. Анализирует важнейшие идеологические и ценностные системы, сформировавшиеся в ходе исторического развития, и обосновывает актуальность их использования при социальном и профессиональном взаимодействии. ИУК-5.2. Выстраивает социальное и профессиональное взаимодействие с учетом общих и специфических черт различных культур и религий, особенностей основных форм научного и религиозного сознания, деловой и общей культуры представителей других наций и конфессий, различных социальных групп. ИУК-5.3. Обеспечивает создание недискриминационной среды взаимодействия при выполнении профессиональных задач, демонстрируя понимание особенностей различных культур и наций.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Данный курс входит в перечень обязательной части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1 «Дисциплины (модули)». Дисциплина «Иностранный язык в научной сфере» логически, содержательно и методически связана с другими гуманитарными дисциплинами в учебном плане, направленными на формирование коммуникативных навыков для академического и профессионального взаимодействия с использованием информационных технологий, которые направлены на формирования цифрового сознания студентов.

3. Структура и содержание дисциплины

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

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость (по формам обучения)

3.1.1. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестр
			1
1	**Аудиторные занятия**	**14**	14
	В том числе:		
1.1	Лекции	-	-
1.2	Семинарские/практические занятия	14	14
1.3	Лабораторные занятия	-	-
2	**Самостоятельная работа**	**54**	54
3	**Промежуточная аттестация**		
	Зачет/диф.зачет/экзамен		зачет
	Итого	**72**	72

3.2 Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

3.2.1. Очно-заочная форма обучения

№п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1	Семестр 1.						
1.1	Тема 1. Виды, структура и текст научных статей. Заголовок, аннотация и ключевые слова в научной статье.	22		6			16
1.2	Тема 2. Введение, обзор литературы.	20		4			16
1.3	Тема 3. Методы, результаты, заключение и список литературы в научной статье.	20		4			16
Итого	**72**		**14**				

3.3 Содержание дисциплины

1 семестр

Тема 1. Виды, структура и текст научных статей. Заголовок, аннотация и ключевые слова в научной статье.

Основная терминология курса. Классификация научных статей. Международный формат (IMRD) текста научных статей. Структура научной статьи. Язык научных статей. Роль заголовка в научной статьи. Типология заголовков научных статей с примерами. Анализ заголовков на примере реальных научных статей. Цели аннотации в научной статье. Виды аннотаций для различных областей науки с примерами. Структура аннотации научной статьи. Шаги написания аннотации для научной статьи. Анализ аннотации на примере реальной научной статьи. Роль ключевых слов в научной статье. Примеры раздела ключевых слов на примерах реальных научных статей. Способы составления эффективного списка ключевых слов для научной статьи.

Тема 2. Введение и обзор литературы в научной статье.

Цели введения в научной статье. Структура раздела введение в научные статьи. Шаги написания введения для научной статьи. Анализ раздела введения на примере реальной научной статьи. Роль раздела обзор литературы в научной статье. Структура раздела обзор литературы. Шаги написания раздела обзор литературы в научной статье. Анализ раздела обзор литературы на примере реальной научной статьи.

Тема 3. Методы и результаты в научной статье, заключение и список литературы в научной статье.

Цели раздела методы в научной статье. Структура раздела методы в научной статье. Виды получаемых данных в исследовании. Разновидности методов для научной работы. Анализ раздела методы на примере реальной научной статьи. Цели раздела результаты в научной статье. Шаги написания раздела результаты в научной статье. Диаграммы, графики, таблица для отражения результатов на примере реальной научной статьи. Структура раздела заключение в научной статье. Анализ раздела заключения на примере реальной научной статьи. Роль списка литературы в научной статье. Стили для создания списка литературы. Анализ списка литература на примере реальной научной статьи.

3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1. Семинарские/практические занятия

Очно-заочная форма обучения 1 семестр

Тема 1: Виды, структура и текст научных статей. Заголовок, аннотация и ключевые слова в научной статье (6 часа).

Занятие 1. Научная статья. Виды научной статьи. Структура научной статьи. Международный формат (IMRD) текста научных статей. Язык научных статей.

Анализ реальной научной статьи по профессиональной тематике с точки зрения формата IMRD. **Занятие 2**. Роль заголовка и его виды в научной статье. Структура аннотации научной статьи. Роль ключевых слов в научной статье.
Занятие 3. Анализ языка и структуры текста аннотации. Составление аннотации по прочитанной научной статье.

Тема 2. Введение, обзор литературы, методы, результаты, заключение и список литературы в научной статье (4 часа)

Занятие 1. Структура раздела введение в научной статье. Цель раздела обзор литературы в научной статье. Разновидности методов для научной работы. Структурный анализ раздела введение, выявление метода исследования на примере научной статьи по профессиональной тематике.
Занятие 2. Цели раздела результаты в научной статье (диаграммы, графики, таблицы для отражения полученных данных). Структура раздела заключение в научной статье. Стили для создания списка литературы. Анализ списка литература на примере реальной научной статьи. Анализ полученных результатов из реальной научной статьи по профессиональной тематике, поэлементный разбор заключения выбранной статьи.

Тема 3. Методы и результаты в научной статье, заключение и список литературы в научной статье. (4 часа)

Занятие 1. Цели раздела методы в научной статье. Структура раздела методы в научной статье. Разновидности методов для научной работы.

Занятие 2. Структура раздела Заключение в научной статье. Стили для создания списка литературы. Анализ полученных результатов из реальной научной статьи по профессиональной тематике, поэлементный разбор заключения выбранной статьи.

3.5 Тематика Курсовых работ

Не предусмотрено.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Философские проблемы науки и техники»

основной образовательной программы высшего образования – программы магистратуры

(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения дисциплины «Философские проблемы науки и техники» являются:

- расширение и углубление проблемного поля профессиональных и коммуникативных знаний с позиций развития современной науки и техники;
- формирование междисциплинарного мировоззрения, основанного на понимании системных связей развития истории и философии науки и техники, специфики межкультурного академического и профессионального взаимодействия;
- формирование профессиональной культуры мышления в процессе освоения методологии современного научного познания и умении применять ее для решения исследовательских задач.

К основным задачам освоения дисциплины «Философские проблемы науки и техники» следует отнести:

- формирование представлений об истории развития науки и этапах ее эволюции, особенностях современной науки;
- дать знания о науке как о сфере познавательной и ценностной деятельности человека, включающую собственную структуру и динамику развития, научные традиции и школы;
- показать проблемы развития современной науки и техники, специфику технологических вызовов и рисков;
- подготовка магистрантов к использованию полученных знаний и навыков в научно-исследовательской профессиональной деятельности, а также в межкультурном академическом и профессиональном взаимодействии.

Результатами обучения по дисциплине являются следующие:

- понимание специфики развития современной науки и техники;
- владение философскими и общенаучными категориями и методами научного исследования;
- знание и применение современных коммуникативных технологией в области академического и профессионального межкультурного взаимодействия;
- применение навыков в области методологии науки и техники в собственной научно-исследовательской профессиональной деятельности.

Обучение по дисциплине «Философские проблемы науки и техники» направлено на формирование у магистрантов следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	ИУК-1.1 Анализирует проблемную ситуацию как систему, выявляя ее составляющие и связи между ними. ИУК-1.2 Определяет пробелы в информации, необходимой для решения проблемной ситуации, и проектирует процессы по их устранению. ИУК-1.3 Критически оценивает надежность источников информации, работает с противоречивой информацией из разных источников.
УК-5. Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	ИУК-5.1. Знает закономерности и особенности социально-исторического развития различных культур; особенности межкультурного разнообразия общества; правила и технологии эффективного межкультурного взаимодействия ИУК-5.2. Умеет понимать и толерантно воспринимать межкультурное разнообразие общества; анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия ИУК-5.3. Владеет методами и навыками эффективного межкультурного взаимодействия

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

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

Дисциплина «Философские проблемы науки и техники» преподается в 1 семестре. Дисциплина «Философские проблемы науки и техники» связана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами ООП: «Управление инновациями в металлургии», «Менеджмент качества». В процессе изучения данных дисциплин формируются основные универсальные компетенции, направленные на формирование эффективных коммуникативных навыков, культуры научного и философского мышления, способности к углубленному изучению дисциплин специализаций и базовых профессиональных дисциплин. Базовые знания, которыми должен обладать магистрант после изучения дисциплины «Философские проблемы науки и техники» призваны способствовать умению применять коммуникативные технологии и научную методологию в области прикладных научно-исследовательских задач.

Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных(е) единиц(ы) (72 часов).

2.1 Виды учебной работы и трудоемкость (по формам обучения)

2.1.1. Заочная форма обучения

п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
1	**Аудиторные занятия**	**14**	1
	В том числе:		
1.1	Лекции	4	4
1.2	Семинарские/практические занятия	10	10
1.3	Лабораторные занятия		
2	**Самостоятельная работа**	**58**	**58**
	В том числе:		
	Рефераты	5	5
	Эссе.	5	5
	Промежуточная аттестация		
	Зачет/диф.зачет/экзамен	**зачет**	зачет
	Итого	**72**	**72**

2.2 Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

2.2.1. Очно-заочная форма обучения

/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1	Тема 1.Наука в системе культуры		2				8
2	Тема 2. Возникновение и основные этапы развития науки		2				8
3	Тема 3. Основные концепции современной философии науки			2			8
4	Тема 4. Типы научной рациональности			2			8
5	Тема 5. Структура научного знания			2			8
6	Тема 6. Методология науки			2			6
7	Тема 7. Понятие и история развития техники			2			2
8	Тема 8. Философские проблемы техники						10
	Итого	**72**	**4**	**10**			**58**

2.3 Содержание дисциплины

Тема 1. Наука в системе культуры

Понятие науки. Наука как познавательная и ценностная деятельность человека. Основные функции науки. Наука и философия. Науки и религия. Наука и искусство. Наука как профессиональная деятельность. Научные традиции и научные школы.

Тема 2. Возникновение и основные этапы развития науки.

Протонаука и конструирование первых научных моделей мира. Становление теоретической науки. Античная наука. Развитие логических форм и организация науки в средневековье. Развитие методологии науки в новоевропейской культуре. Наука как профессиональная деятельность в немецкой классической философии. Социальные и гуманитарные науки XIX века. Развитие науки в XX веке.

Тема 3. Основные концепции современной философии науки.

Эволюция развития взглядов на науку. Логико-эпистемологический подход к исследованию науки. Позитивистская и постпозитивистская традиции в философии науки. Научный прагматизм. Концепции К. Поппера, И. Лакатоса, Т. Куна, П. Фейерабенда, А. Уайтхеда, Б. Рассела. Социологический, культурологический и ценностный подходы к исследованию развития науки.

Тема 4. Типы научной рациональности.

Понятие научной рациональности. Классический тип научной рациональности и его характеристики. Неклассический тип научной рациональности и его характеристики. Постнеклассический тип научной рациональности и его характеристики.

Тема 5. Структура научного знания.

Эмпирический, теоретический и метатеоретический уровни научного знания. Их характеристики. Методы эмпирического знания. Структурные элементы теоретического знания: проблема, гипотеза, теория, закон. Методы теоретического знания. Виды научного знания.

Тема 6. Методология науки.

Понятие методологии науки. Эмпирический, теоретический и метанаучный уровни познания и их методы. Качественные и количественные научные методы. Различия в методах в области естественных и технических, экономических и социальных наук. Методы в области математического моделирования, машинного обучения и компьютерных технологий.

Тема 7. Понятие и история развития техники.

Понятие техники. Этимология слова техника. Основные исторические периоды развития представлений о технике в истории философии и науки. Современные философские подходы к технике.

Тема 8. Философские проблемы техники.

Предмет философии техники: техника как объект и как деятельность. Три аспекта техники: инженерный, антропологический и социальный. Основные подходы к вопросу о сущности техники. Техника и технология в их взаимосвязи с научным знанием. Проблема новаторства в техническом знании.

Методологические проблемы современной техники и проектно-конструкторской деятельности. Робоэтика и области ее изучения. Технологические вызовы и риски.

2.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

2.4.1. Семинарские/практические занятия

Тема 1. Возникновение и основные этапы развития науки.

Протонаука и конструирование первых научных моделей мира. Становление теоретической науки. Античная наука. Развитие логических форм и организация науки в средневековье. Развитие методологии науки в новоевропейской культуре. Наука как профессиональная деятельность в немецкой классической философии. Социальные и гуманитарные науки XIX века. Развитие науки в XX веке.

Тема 2. Основные концепции современной философии науки.

Эволюция развития взглядов на науку. Логико-эпистемологический подход к исследованию науки. Позитивистская и постпозитивистская традиции в философии науки. Научный прагматизм. Концепции К. Поппера, И. Лакатоса, Т. Куна, П. Фейерабенда, А. Уайтхеда, Б. Рассела. Социологический, культурологический и ценностный подходы к исследованию развития науки.

Тема 3. Типы научной рациональности.

Понятие научной рациональности. Классический тип научной рациональности и его характеристики. Неклассический тип научной рациональности и его характеристики. Постнеклассический тип научной рациональности и его характеристики.

Тема 4. Структура научного знания.

Эмпирический, теоретический и метатеоретический уровни научного знания. Их характеристики. Методы эмпирического знания. Структурные элементы теоретического знания: проблема, гипотеза, теория, закон. Методы теоретического знания. Виды научного знания.

Тема 5. Методология науки.

Понятие методологии науки. Эмпирический, теоретический и метанаучный уровни познания и их методы. Качественные и количественные научные методы. Различия в методах в области естественных и технических, экономических и социальных наук. Методы в области математического моделирования, машинного обучения и компьютерных технологий.

Тема 6. Понятие и история развития техники.

Понятие техники. Этимология слова техника. Основные исторические периоды развития представлений о технике в истории философии и науки. Современные философские подходы к технике.

Тема 7. Философские проблемы техники.

Предмет философии техники: техника как объект и как деятельность. Три аспекта техники: инженерный, антропологический и социальный. Основные подходы к вопросу о сущности техники. Техника и технология в их взаимосвязи

с научным знанием. Проблема новаторства в техническом знании. Методологические проблемы современной техники и проектно-конструкторской деятельности. Робоэтика и области ее изучения. Технологические вызовы и риски.

3.4.2. Лабораторные занятия

Не предусмотрены.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕУЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Актуальные проблемы современного искусства»
основной образовательной программы высшего образования – программымагистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Цель освоения дисциплины «Актуальные проблемы современного искусства»:

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

Задачи освоения дисциплины «Актуальные проблемы современного искусства»:

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

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

Код и наименование компетенций		**Индикаторы достижения компетенций**
УК-6	Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	***Знать:*** ● основные тенденции и проблемы искусства и дизайна на современном этапе ● технологии, используемые в сфере дизайна и современного искусства ● устройство и механизмы арт-рынка ***Уметь:*** ● собирать и обрабатывать информацию по заданной и (или) свободной теме

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

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Актуальные проблемы современного искусства» относится к числу учебных дисциплин специализации базовой части Блока 1 образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Графический дизайн» по специализации «Дизайнер». Дисциплина «Актуальные проблемы современного искусства» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

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

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 4 зачётных единицы (144 часа).

3.1. Виды учебной работы и трудоёмкость (по формам обучения)

3.1.1. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			1	
1	**Аудиторные занятия**	**12**	12	
	В том числе:			
1.1	Лекции	4	4	
1.2	Семинарские/практические занятия	10	10	
1.3	Лабораторные занятия			
2	**Самостоятельная работа**	**130**	130	
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	30	30	
2.2	Выполнение практических заданий	100	100	
3	**Промежуточная аттестация**			
	экзамен		экзамен	
	Итого	**144**		

3.2. Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

3.2.1. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины (темы КУЗ)	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	**Раздел 1.** Истоки и тенденции современного искусства. *Создание видеоролика и презентации нового стиля*	72	2	5			65
2.	**Раздел 2.** Современные средства формообразования и дизайн. *Создание эссе в форме презентации*	72	2	5			65
	Итого	**144**	**4**	**10**			**130**

3.3. Содержание дисциплины

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание темы (раздела)
1.	**Раздел 1.** Истоки и тенденции современного искусства.	Обзор стилей и направлений. Современная визуальная среда в контексте времени. Проникновение и смешение жанров. Метамодернизм — новая парадигма или продолжение постмодерна? Искусство и дизайн – пути пересечения. Развитие синтетических жанров в цифровой среде.
2.	**Раздел 2. Современные средства формообразования и дизайн.**	Возможности цифровых технологий. Цифровая синтетичность и hand-made. Гибридное искусство. Инфантилизация и алгоритмизация художественных процессов. Современные методы проектирования. Перспективы взаимодействия науки и искусства. Концептуальность как основа дизайнерской идеи. Перспективы развития современных визуальных искусств. Диджитализация и геймификация как неотъемлемая часть проектного мышления.

3.4. Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1. Семинарские/практические занятия включают в себя знакомство с теорией и следующих выполнение следующего *комплекса учебных заданий*.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Методология дизайн-проектирования»
основной образовательной программы высшего образования – программымагистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основная цель дисциплины «Методология дизайн-проектирования» — подготовка квалифицированного специалиста по профилю подготовки «Графический дизайн» способного применять методы исследования, анализа и находить проектное решение, используя практический и теоретический инструментарий графического дизайна. Результатом освоения дисциплины является освоение алгоритма, позволяющего минимальными усилиями с минимальным количеством нерезультативных решений провести визуализацию и прототипирование результата задачи, требуемого условиями производственными, проектными и пользовательскими.

Основные задачи:

- Получение навыков действовать в нестандартных ситуациях и при нечетко определенных условиях, а также нести социальную ответственность за принятые решения
- Совершенствование навыков саморазвития, самореализации, владения своим творческим потенциалом
- Развитие навыков самостоятельного обучения новым методам исследования и подготовка к изменению научного и научно-производственной траектории своей профессиональной деятельности
- Использование на практике умений и навыков в организации научно-исследовательских и проектных работ
- Развитие и закрепление навыков проявления творческой инициативы и профессиональной ответственности
- Формирование готовности следить за предотвращением экологических нарушений

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

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
УК-4	Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	**Знать:** исторические этапы развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования **Уметь:** применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач **Владеть:** навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать (разделять задачу на более простые за один или несколько подходов) задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными.
УК-5	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	**Знать:** основные методологические этапы проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация) **Уметь:** применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач **Владеть:** навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые методы анализа при решении творческих задач.
ОПК-2	Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые	**Знать:** популярные тенденции развития дизайн-отрасли в целом и цифрового направления в частности. **Уметь:** выявлять актуальные тенденции в творческой среде и применять их на практике решения творческих проектов**.** Обучаться на опыте других дизайнеров, анализировать их творческий путь и различные решения

	знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения	**Владеть:** Навыками анализа и сбора различной информации при исследовании проектной задачи
ОПК-3	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	**Знать:** методы проведения исследований **Уметь:** проводить научные и проектные исследования **Владеть:** программно-техническим комплексом инструментов и методологией проведения полевых и лабораторных исследований

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Методология дизайн-проектирования» относится к базовой части блока Б1 образовательной программы магистратутры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн».

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

- в Блоке 1: «Современные проблемы дизайна», «Графический дизайн»;
- в Блоке 2: «Учебная практика (педагогическая)», «Учебная практика (научно-исследовательская работа)»;
- в Блоке 3: «Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы».

3. Структура и содержание дисциплины

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

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			1

1	**Аудиторные занятия**	**14**	14
	В том числе:		
1.1	Лекции		4
1.2	Семинарские/практические занятия		10
1.3	Лабораторные занятия		
2	**Самостоятельная работа**	**202**	202
	В том числе:		
2.1	Изучение литературы по дисциплине		42
2.2	Выполнение практических заданий		160
3	**Промежуточная аттестация**		
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен
	Итого	**216**	

3.2 Тематический план изучения дисциплины

№ п/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**Самостоятельная работа**
			Лекции	Семинарские/практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1	Эмпатия		0,5	5			20
2	Фокусировка		0,5	5			20
3	Генерация идей		0,5				20
4	Выбор идеи		0,5				20
5	Прототипирование		0,5				20
6	Тестирование		0,5				20
7	Экология в дизайне		0,5				20
8	Эмпатия		0,5				20
Итого		**144**	**4**	**10**			**160**

3.3 Содержание дисциплины

Что такое дизайн-мышление	Тема раскрывает историю и основные этапы формирования методики дизайн-мышления. Причины и последовательность каждого этапа, а также дает принципиальное понимание места каждого из этапов работы внутри всей методики.
Эмпатия	Как проводить исследования и где брать данные для них при работе над цифровым продуктом. В ходе темы будут рассмотрены такие формы эмпатии в дизайн-мышлении как: ● Фото и видео этнография ● Наблюдения ● Глубинное интервью ● Один день из жизни ● Вторичные методы: ● Анкетирование и массовые опросы ● Поисковые запросы ● Тренды ● Анализ статистики ● Тепловые карты ● Большие данные и сводные отчеты
Фокусировка	В ходе исследований как правило обнаруживается комплекс проблемных зон и перспективных направлений для развития. Тема фокусировки рассматривает методы отбора наиболее перспективных и существенных находок, а также форму их формулировки для успешного начала следующего этапа.
Генерация идей	Генерация идей это раздел качественной проработки поставленных на фокусировке проблем, их детальное рассмотрение и предложение всевозможных вариантов решения от самых банальных до фантастических. Процесс генерации идей не предусматривает критику и детальный анализ. Предпочтительнее если этот этап происходит в групповой работе.
Выбор идеи	После этапа генерации идей у дизайнера на руках остается внушительное количество разных идей и решений. Решить вопрос правильного отбора наиболее удачных и перспективных поможет раздел выбора идеи.
Прототипирование	Раздел отвечает на различные вопросы о прототипировании в цифровой среде: ● Для чего это нужно? ● Какие задачи решает прототип? ● Кто использует прототип в своей работе? ● Какие бывают прототипы? ● С помощью каких программ можно сделать прототип? ● На какие уровни делится прототипирование и какие задачи решаются на каждом?

	● Как правильно создавать прототип?
Тестирование	Раздел отвечает на вопрос: «Как проверить правильность решения изначальной задачи и всех предыдущих шагов?»
Экология в дизайне	Экология в дизайне предусматривает 2 направления развития: Материальная экология (Экодизайн) Бережливое производство, переиспользование ресурсов, увеличение срока эксплуатации, снижение отходов или увеличение скорости их переработки и так далее. Упор экологии в дизайне делается на производство реальных объектов. Цифровая экология (Медиаэкология) Отношение к нематериальной стороне, дизайну цифровых сервисов и выстраиванию коммуникаций. Во время переизбытка информации возникает проблема коммуникации с пользователем. В условиях, когда пользователь перегружен, а поставщик заинтересован в передаче сообщения, дизайнер должен продумывать максимально емкие, экономные и эффективные способы коммуникации.

3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1. Семинарские/практические занятия

тематика раздела	проектно-художественное задание (группа заданий)	допустимые формы отчета
Эмпатия	Исследование различных подходов к дизайн мышлению. Составление сравнительных схем / таблиц / диаграмм для определения принципиальных отличий в подходах Проведение массового анкетирования для определения потребностей потенциальных пользователей при проектировании сервисов / сайтов или приложений. Проведение глубинного интервью с респондентами для определения потребностей потенциальных пользователей при проектировании сервисов / сайтов или приложений Аналитический отчет на основе статистики посещаемости сайта или приложения с целью определения его проблем	Презентация / доклад / эссе

Фокусировка	Определение приоритетных проблем и потенциальных пользователей проектируемого сайта / сервиса или приложения, обнаруженных и выявленных в ходе проведенного исследования на предыдущем этапе	Презентация / доклад / эссе / таблица / график

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Макетирование и прототипирование»

основной образовательной программы высшего образования – программымагистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора)

1. **Цели освоения дисциплины.**

Целями освоения дисциплины «Макетирование и прототипирование» является:

- подготовка студентов к деятельности в соответствии с квалификационной характеристикой магистра по направлению;

- формирование общеинженерных знаний и умений по данному направлению;

- изучение современных технологий аддитивного производства.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Макетирование и прототипирование» относиться:

- овладение теоретическими и практическими методами применения технологий аддитивного производства;

- получение навыков создания прототипов машиностроительных изделий, в т.ч. формообразующих поверхностей инструмента методом быстрого прототипирования.

Следует отметить, что изучение курса «Макетирование и прототипирование» способствует расширению научного кругозора и дает тот минимум фундаментальных знаний, на базе которых сформируется четкое представление о современных технологиях аддитивного производства.

2. **Место дисциплины в структуре ООП.**

Дисциплина «Макетирование и прототипирование» относится к базовой части основной образовательной программы магистратуры по направлению.

Дисциплина «Макетирование и прототипирование» взаимосвязана со следующими дисциплинами ООП:

- Проектирование;
- Трехмерное компьютерное проектирование транспортных средств.

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы.

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

Код компетенции	**В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать**	**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**
ОПК-7	готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы)	***знать:*** - методы использования информационных технологий для создания проектной документации; ***уметь:*** - использовать информационные технологии для создания проектной документации. ***владеть:*** - навыками применения использованием информационных технологий для создания проектной документации.
ПК-6	готовностью демонстрировать наличие комплекса информационно-технологических знаний, владением приемами компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач	***знать:*** - методы использования информационных технологий для создания проектной документации; ***уметь:*** - использовать информационные технологии для создания проектной документации. ***владеть:*** - навыками применения информационных технологий для создания проектной документации.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Современные проблемы дизайна»
основной образовательной программы высшего образования – программымагистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Цель дисциплины «Современные проблемы дизайна» заключается в формировании у обучающихся углублённых знаний в области современного дизайна и его характеристиках; умении ориентироваться в стилях, стилистиках, направлениях и специализациях современного дизайна; приобретении навыков анализа актуальных проблем дизайна: основных позитивных и, возможно, негативных тенденций в его развитии.
Задачи дисциплины «Современные проблемы дизайна» заключаются в формировании у обучающихся знаний, необходимых для осуществления профессиональной деятельности дизайнеров в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

Обучение по дисциплине «Современные проблемы дизайна» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		**Индикаторы достижения компетенций**
УК-6	Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	***Знать:*** – основные законы и принципы анализа и синтеза ***Уметь:*** – выявлять и анализировать современные проблемы дизайна ***Владеть:*** – представлением об аналитических методах в области современного дизайна
ОПК-1	Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом	***Знать:*** – основные принципы саморазвития ***Уметь:***

	контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	– проводить самостоятельные исследования современных проблем дизайна ***Владеть:*** – представлением о методах исследовательской работы

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Современные проблемы дизайна» относится к числу учебных дисциплин профиля базовой части Блока 1 образовательной программы магистратуры направления 54.04.01 Дизайн по профилю «Графический дизайн».

Дисциплина «Современные проблемы дизайна» взаимосвязана со следующими дисциплинами ОП:

— в Блоке 1: «Актуальные проблемы современного искусства», «Арт-дирекшн»;

— в Блоке 2: «Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков (музейная)»;

— в Блоке 3: «Государственная итоговая аттестация».

3. Структура и содержание дисциплины

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

3.1 Виды учебной работы и трудоёмкость (по формам обучения)

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			2	3
1	**Аудиторные занятия**	**36**	18	18
	В том числе:			
1.1	Лекции	16	8	8
1.2	Семинарские/практические занятия	20	10	10
1.3	Лабораторные занятия			
2	**Самостоятельная работа**	**180**	90	90
	В том числе:			

2.1	Изучение литературы по дисциплине	50	25	25
2.2	Выполнение практических заданий/курсовой работы	130	65	65
3	**Промежуточная аттестация**			
	зачёт		зачёт	зачёт
	Итого	**216**	108	108

3.2 Тематический план изучения дисциплины

№ п/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**Самостоятельная работа**
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	**Раздел 1.** Предыстория современного дизайна	72	6	6			60
2.	**Раздел 2.** Дизайн в цифровую эпоху (1980-2020 гг.)	72	5	7			60
3.	**Раздел 3.** Проблемы современного дизайна в России	72	5	7			60
Итого		**216**	**16**	**20**			**180**

3.3 Содержание дисциплины

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание темы (раздела)
1.	**Раздел 1.** Предыстория современного дизайна	1. Три парадигмы дизайн-проектирования (С.Серов). Формирование современной метамодернистской парадигмы. 2. Дизайн в доцифровую эпоху (1850-1980) гг. 2.1. Процесс изменения в понимании характеристики и целей пластических качеств формы дизайн-объектов (общих качеств и качеств отдельных элементов) и его проявление в современном дизайне. Викторианский стиль (Р.Дойл, Ж.Шере). Стиль «Движения искусств и ремёсел» (У.Моррис, С.Имидж, А.Макмёрдо, Г.Стикли). Ар-нуво (П.Ириб, Ч.Макинтош, А. ван де Вельде, К.Мозер, О.Вагнер, Й.Хоффман, У.Брэдли). Плакатстиль (Л.Бернхард, П.Беренс, Г.Эрдт). Экспрессионизм (Э.Нольде, П.Лени). Футуризм (Ф.Маринетти, Ф.Деперо). Дадаизм (Т. Ван Дусбург, Д.Хартфилд). Конструктивизм (В.Татлин, Э.Лисицкий, С.Телингатер, братья Стенберги). Группа «Стиль» (П.Цварт, Л.Мохой-Надь, Г.Ритвельд). Новая типографика (Я.Чихольд, А.Станковский, П.Схёйтема). Швейцарский модернизм (Н.Штёклин, Г.Лойпен). Британский модернизм (Ф.Генрион, А.Геймс). Американский модернизм (П.Рэнд, Л.Билл, Б.Томпсон). Японский модернизм (Ю.Камекура, С.Фукуда, К.Нагаи). Интернациональный (швейцарский) стиль (М.Билл, Й.Мюллер-Брокманн, К.Герстнер). Ар-деко (Ж.Лепап, Ю.Клингер, Т.Пёрвис, Ф.Л.Райт) и стримлайн (У.Д.Тиг, Дж.Лейендекер, Дж.Альберс). Героический реализм (В.С.Климашин, Л.Хольвайн, В.Б.Корецкий). Стиль школы польского плаката (Ф.Старовейский, Р.Цеслевич, Я.Леница). Ривайвл (М.Глейзер, С.Чваст). Поп-дизайн (Э.Уорхолл, Р.Лихтенштейн). Эклектика (Г.Любалин, Б.Като, М.Курланский и студия Pentagram). Психоделический стиль (У.Вилсон, Р.Гриффин, С.Маус). Постмодернизм (Э.Соттсасс и группа «Мемфис», В.Вейнгарт и швейцарский панк, З.Одерматт и Р.Тисси, группа «Грапю», студия «Гипгнозис», студия «Тотал дизайн», Э.Грейман, Д.Фридман, А.Шпигельман). 2.2. Объединения и школы дизайна в XX в. (Венские мастерские, Веркбунд, Строгановская школа, ВХУТЕМАС-МГУП, Баухауз, Базельская и Ульмская школы дизайна). Роль дизайнера в процессе производства. Интеграция дизайнерских объединений в производственную сферу. Роль дизайна в социальной среде (соотношение коммерческой, инновационно-технической и эстетическо-выразительной сторон).

		2.3. Формирование мирового сообщества дизайнеров. Дизайн-журналы (Typografische Monatsblatter, Graphis, Emigre, Octavo). Организации (AGI, Клуб арт-директоров Нью-Йорка (ADCNY), Клуб арт-директоров (ADC), Американский институт графических искусств (AIGA), ICOGRADA, ВНИИТЭ, Королевский колледж искусств в Великобритании, Политехнический институт Милана).
2.	**Раздел 2.** Дизайн в цифровую эпоху (1980-2020 гг.)	1. Процесс изменения в понимании характеристики и целей пластических качеств формы дизайн-объектов в связи с завершением периода постмодернизма и появлением цифрового дизайна. Конец «больших» стилей и рост индивидуализации дизайна (стили отдельных групп или индивидуальные стили дизайнеров). Стиль как выражение дизайнером его взгляда на мир; стиль как выражение смысла отдельной вещи. Поиск смысла в метамодернизме. Синтез дизайнерами накопленного опыта дизайна XX в. Стили прошлого как инструмент, а не цель. 1.1. Стили и направления дизайна 1980-2000 гг. Деконструкция (Н.Броуди, Д.Карсон, Э.Фелла). Эмигре (Р.Вандерланс, З.Личко). Фонтизм (Б.Офулдиш, С.Фаррел). Контролируемый хаос, или «гибридный дизайн» (С.Загмайстер, М.Вудтли, Э.Эдигард, Б.Глаубер). Рейв (И.Свифт, Э.Стодер). Новая простота, или неомодерн («Метадизайн», В.Фрост, М.Бейрут, А.Гельман). 1.2. Стили и направления дизайна 2000-2010 гг. Тенденция к локализации стиля в рамках какого-либо класса объектов дизайна (шрифт, орнамент, веб-дизайн) или определённой тематики (политический дизайн, эко-дизайн), в отличие от практики дизайна XX в., где стиль охватывал все виды объектов дизайна (например, архитектура, книга, визитка в рамках швейцарского стиля создаются по единым стилистическим законам). Неомодернизм (Д.Пирсон, Г.Кулик). Орнаментирование (Л.Фили, Р. де Вик де Кутиш, М.Бантджес). Инфографика (Д.Эггерс, Д.Коваррубиас, студия «MGMT»). Рукописный леттеринг (А.Трочут, Д.Грей, Б.Мейснер). Уличное искусство (Ш.Фейри, П.Шер, компания «SpotCo»). Политический дизайн (Й.Лемел, К.Грин, М.Илич). 1.3. Тенденции дизайна 2010-2020 гг. Прогнозы развития на 2021-2039 гг. 2. Современный российский дизайн. Старшее поколение, дизайнеры 1960-1990 гг. (М.Аникст, А.Троянкер, Б.Трофимов, М.Жуков, В.Акопов, Н.Калинин, А.Коноплёв). Среднее поколение, дизайнеры 1990-х (Ю.Гулитов, И.Гурович, В.Чайка, Ю.Сурков, А.Гусев, А.Логвин, Э.Кагаров, П.Банков, А.Лебедев). Молодое поколение (К.Кавко, П.Темен, сёстры

		Фалдины, В.Лифанов, И.Богданов, Д.Шубин, Т.Латыпов, И.Шапко, М.Воропаев). 3. Веб-дизайн. Тенденции 2010-2020 гг.
3.	**Раздел 3.** Проблемы современного дизайна в России	1. Улучшение связи между дизайном и производством. 1.1. Создание единой платформы для коммуникации между дизайнерами и промышленностью. Нет единой площадки, где были бы представлены все дизайнеры и весь каталог заданий (каталог продукции). В результате высок процент «бумажных дизайнеров»: дизайн-проекты создаются, но остаются на бумаге. 1.2. Налаживание связи между промышленностью и сферой дизайн-образования. 1.3. Определение оптимальной формы организации дизайн-деятельности (студия, фриланс, консультативное агентство, штатный дизайнер). 2. Роль поддержки государства в продвижении российского дизайна. 3. Укрепление связи внутри дизайн-сообщества. 3.1. Создание электронного ресурса (базы данных) о дизайнерах, специализациях, продуктах и услугах, нуждающихся в участии дизайнеров. 3.2. Создание единого информационного портала о дизайн-образовании, о событиях в мире дизайна, о творческих организациях. 3.3. Улучшение образования дизайнеров; проведение конкурсов, которые помогут укрепить связи с зарубежным дизайном. 4. Разработка теории дизайна (искусствоведческие исследования в области дизайна, в частности, систематизация российского и зарубежного опыта, разработка концепции дальнейшего развития дизайна).

3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1. Семинарские/практические занятия: включают в себя знакомство с теоретическим и визуальным материалом и выполнение *устных докладов* (с сопровождающей доклад презентацией) по соответствующим разделам дисциплины, также занятия могут быть построены по форме дискуссии.

3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)

Примерная тематика (её можно уточнять):

1. Роль дизайнера в процессе производства.
2. Проблемы интеграции дизайнерских объединений в производственную сферу.

3. Роль дизайна в социальной среде.
4. Рост индивидуализации дизайна в цифровую эпоху: причины и последствия.
5. Прогноз развития дизайна в России на следующие 20 лет.
6. Дизайн — искусство или бизнес?
7. Значение стандартов в сфере дизайна.
8. Перспективы создания единой платформы для коммуникации между дизайнерами и производством в России.
9. Укрепление связи между производством и сферой дизайн-образования в России.
10. Оптимальная форма организации дизайн-деятельности.
11. Продвижение российского дизайна: помощь государства или частные инвестиции?
12. Пути укрепления связей внутри дизайн-сообщества и перспективы их реализации в России.
13. Опыт зарубежных стран в решении современных проблем в отечественном дизайн-проектировании.
14. «Дизайн-ответственность» и стиль.
15. Стили в современном графическом дизайне и их роль в формировании рекламных образов.
16. Проблемы территориального брендинга в России.
17. Экологические факторы и графический дизайн.
18. Политический графический дизайн и его роль в жизни общества.
19. Проблемы производства современных кириллических шрифтов.
20. Взаимосвязь ИИ-технологий и дизайн-проектирования в современном графическом дизайне.
21. Использование теории трёх эстетик (классика, модернизм, постмодернизм) в решении современных визуально-коммуникативных образов.
22. Проблема заимствования в графическом дизайне.
23. Графическая культура в наружной рекламе России.
24. Генеративная типографика как инструмент современного графического дизайна.
25. Актуальные методы дизайн-проектирования в графическом дизайне мультимедиа.
26. Сравнительный анализ дизайн-образования в России и за рубежом (позитивный и негативный опыт).
27. Проблема доминирования «коммерческого» стиля в графическом дизайне упаковки в России.
28. Качество дизайн-образования на примере ведущих российских вузов.

Для выполнения курсового проекта можно выбрать и любую другую тему, безусловно связанную с дисциплиной «Современные проблемы дизайна», предварительно согласовав её с преподавателем.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Арт-дирекшн»

основной образовательной программы высшего образования – программымагистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

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

Программа составлена в 2024 году в соответствии с:

Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образованиянаправления 54.04.01 «Дизайн», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1004.

Образовательной программой по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилюподготовки «Графический дизайн».

Рабочим учебным планом по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Графический дизайн».

Год начала подготовки: 2024.

К основным целям освоения дисциплины «Арт-дирекшн» следует отнести изучение принципов управления проектами, отделами и организациями на примере творческого коллектива, формирование навыков управленческой работы и ответственности за принятые решения и сотрудников.

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

В результате освоения ОП обучающийся должен овладеть следующимирезультатами обучения по дисциплине (модулю):

Коды компетенции	Результаты освоения ООП Содержание компетенций	Индикаторы достижения компетенции
УК-6	Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основесамооценки	Знает способы проявления творческой инициативы в сфере научного исследования и проектной деятельностимеру ответственности за принятые профессиональные решения Умеет проявлять творческую инициативу в научной и проектнойдеятельности Умеет брать на себя всю полноту профессиональной ответственности впроектной работе Способен проявлять творческуюинициативу Осознает меры ответственности запринятые решения
ОПК-3	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия,товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	Знает способы и методы социальноговзаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера Умеет организовывать взаимодействиедля решения задач и продуктивного общения в творческой, научной, производственной и художественной жизни Способен социально взаимодействовать, использовать личные качества для активного общенияв творческой, научной, производственной и художественной жизни

ОПК-4	Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу	Знает принципы структурирования и организации материала, основы дизайн-мышления и проектного подхода. Умеет использовать полученные знанияв композиции, на основе художественно-эстетического анализа существующего материала обосновать целесообразность своего проекта. Владеет навыками применения художественно-эстетического анализа,материалами, техниками и технологиями создания объектов графического дизайна.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Арт-дирекшн» относится к числу дисциплин вариативной части образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Дизайн цифровых медиа».

Дисциплина «Арт-дирекшн» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В блоке 1:

- Методология дизайн-проектирования;
- Современные проблемы дизайна.
- Технологическое предпринимательство в дизайне;В блоке 2 (Практики):
- Производственная практика (Преддипломная практика);В блоке 3 (Государственная итоговая аттестация):
- Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационнойработы

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы.

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость (по формам обучения)

3.1.1. Очно-заочная форма обучения

п/п	Вид учебной работы	Количество часов, всего	Семестр 4
	Аудиторные занятия	**18**	18
	В том числе:		
.1	Лекции	4	4
.2	Лабораторные занятия	14	14
	Самостоятельная работа	**54**	54
	В том числе:		
.1	Проработка материала лекций, подготовкак занятиям, зачету	14	14
.2	Самостоятельное изучение темс использованием ЭОР	40	40
	Промежуточная аттестация		
	Зачет/диф.зачет/экзамен	**Диф зачет**	Диф зачет
	Итого	**72**	72

3.1.1. Заочная форма обучения

п/п	Вид учебной работы	Количество часов, всего	Семестр 4
	Аудиторные занятия	**12**	12
	В том числе:		
.1	Лекции	6	6
.2	Лабораторные занятия	6	6
	Самостоятельная работа	**60**	60
	В том числе:		
.1	Проработка материала лекций, подготовкак занятиям, зачету	6	6
.2	Самостоятельное изучение темс использованием ЭОР	54	54
	Промежуточная аттестация		
	Зачет/диф.зачет/экзамен	**Диф зачет**	Диф зачет
	Итого	**72**	72

3.1 Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

3.1.1. Очно-заочная форма обучения

	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час		
		Всего	Аудиторная работа	

/п			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	**Самостоятельная работа**
1	Командообразование	44	2		8		34
2	Управление проектами	28	2		6		20
	Итого	**72**	**4**		**14**		**54**

3.1.1. Заочная форма обучения

/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**Самостоятельная работа**
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1	Командообразование	44	4		4		36
2	Управление проектами	28	2		2		24
	Итого	**72**	**6**		**6**		**60**

3.2 Содержание тем (разделов) дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1.	Командообразование	Формирование команд. Подбор персонала. Техника ведения переговоров. Управление человеческими ресурсами. Разработка и принятие управленческих решений. Способы и особенности Design Thinking в сфере графического дизайна. Методы и противоречия. Мозговой штурм. Со-творческий семинар. Анализ и отбор идей. Распределение задач между участниками процесса проектирования.
2.	Управление проектами	Управление проектами. Лидерство. Организационное развитие и управление изменениями. Методы оценки и оптимизации рисков. Управление конфликтами. Методы оптимизации управленческих решений. Систематизация данных. Критерии. Персонаж-моделирование. Маршрут пользователя.

3.3 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

Лабораторная работа 1: Потребности целевого пользователя
Лабораторная работа 2: Айдентика. Элементы и носители

Лабораторная работа 3: Разработка Big Idea

Лабораторная работа 4: Работа с референсами и мудбордом
Лабораторная работа 5: Работа со шрифтом и типографикой

Лабораторная работа 6: Работа с акцидентным шрифтом
Лабораторная работа 7: Работа с брендбуком

3.1 Тематика курсовых проектов/курсовых работ

Не предусмотрена

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕУЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Проектная деятельность»
основной образовательной программы высшего образования – программы магистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями проектной деятельности являются:

— ознакомление студентов с историей развития мировой художественной культуры;

— расширение, систематизации и закрепление знаний в области истории отечественного и зарубежного искусства, его стилей и направлений, осведомленность о произведения национальной и общемировой живописи и графики, использование их при решении профессиональных задач.

Задачами проектной деятельности являются:

— развитие интереса к посещениям временных художественных выставок, а такжепостоянных экспозиций галерей и музеев;
— воспитание эстетического мировоззрения студентов и приобщение к обширномукультурному наследию;
— получение навыков анализа логики формирования выставок и экспозиций, критическогоосмысления функциональных и эстетических принципов формирования экспозиций.
— формирование у студентов знаний в области визуальных искусств, необходимых впрофессиональной деятельности дизайнера цифровых медиа в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

Обучение по «проектной деятельности» направлено на формирование у обучающихсяследующих 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 процессеобучения	***Знать:*** типовые формы проектных заданий на создание системобъектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, методики поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования системвизуальной информации, идентификации и коммуникации, компьютерное

		программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. ***Уметь:*** составлять по типовой форме проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, подбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания на создание системы визуальной информации,идентификации и коммуникации, обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений, проводить презентации дизайн-проектов, использоватьспециальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. ***Владеть:*** методиками подбора и изучения информации, необходимой для разработки проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, составления проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме. А также владеть профессиональной терминологией в области дизайна.
ОПК-3.	Способен использовать в профессиональной деятельности свойстваи возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах	***Знать:*** основные технические, функциональные и эстетические возможности, предоставляемые современным оборудованием и технологиями;актуальные направления и базовые принципы образовательной деятельности, возможности современных информационных технологий. ***Уметь:*** пользоваться возможностями современного оборудования и технологий для достижения оптимального функционального и эстетического эффекта; определять круг целей и задач, формулировать функциональные и эстетические требования, подбирать наиболее эффективные средствареализации. ***Владеть:*** методами координации технических и эстетическихрешений, современными информационными технологиями и навыками их применения.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

«проектной деятельности» относится к числу учебных дисциплин специализации обязательной части Блока 2 образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн».

Дисциплина «проектной деятельности» базируется на следующих дисциплинах:

— Современные проблемы дизайна
— Актуальные проблемы современного искусства

3. Характеристика дисциплины

Дисциплина организуется путем непосредственного выполнения обучающимися определённых видов работ, связанных с будущей профессиональной художественно-проектной деятельностью и умением экспонировать результаты работы, а также составитьотчёт о проделанных этапах и итоге работы.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Графический дизайн»
основной образовательной программы высшего образования – программы магистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 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 2022 году в соответствии с:

Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования направления 54.04.01 «Дизайн», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1004.

Образовательной программой по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Графический дизайн».

Рабочим учебным планом по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Графический дизайн».

К основным ***целям освоения дисциплины*** «Графический дизайн» следует отнести:

- приобретение навыков разработки проектов в области разработки систем визуальной идентификации для предприятий различных отраслей и сфер в мультимедийной среде, принципов управления проектами, отделами и организациями на примере творческого коллектива, формирование навыков управленческой работы и ответственности за принятые решения и сотрудников.

— всестороннее изучение и практическое освоение методик, инструментов и технологий художественно-графического проектирования и разработки систем визуальной идентификации брендов;

— формирования комплексного подхода к проектированию визуально-графического комплекса, имеющего потенциал создания долгосрочных маркетинговых коммуникаций;

— развитие проектно-аналитического мышления, определяющего потенциальные возможности дизайна в решении экономических задач

Основные ***задачи освоения дисциплины*** «Графический дизайн»:

- — приобретение навыков проведения предпроектных исследований,
- — навыков разработки систем визуальной идентификации,
- — практика разработки дизайн проектов рекламного назначения,
- — практика разработки мультимедийных проектов,
- — практика принятии управленческих решений при работе над художественно-графическими проектами.

Обучение по ***дисциплине «Б.1.2.1 Графический дизайн»*** направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования	***Владеть*** "Отслеживание тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Изучение потребностей и предпочтений целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Оформление результатов дизайнерских исследований и формирование предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации" ***Уметь*** "Выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Производить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Анализировать потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Оформлять результаты дизайнерских исследований" ***Знать*** "Методы проведения комплексных дизайнерских исследований Технологии сбора и анализа информации для дизайнерских исследований Методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы проектируемые объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна"
ПК-2 Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной	**Владеть:** Методиками подбора и изучения информации, необходимой для разработки проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

информации, идентификации и коммуникации	Методиками предварительной проработкм эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Методиками составления проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме. **Уметь:** Составлять по типовой форме проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Подбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. Проводить презентации дизайн-проектов Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Знать:** Типовые формы проектных заданий на создание систем объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Профессиональная терминология в области дизайна.
ПК-3 Способен концептуально и художественно-технически разработать дизайн-проекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Владеть:** Методиками разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Техниками визуализация образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработка эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Навыками согласования с возможностями производства воспроизведения системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Навыками подготовки графических материалов по системе визуальной информации, идентификации и коммуникации для передачи в производство. ***Уметь:*** Работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.

	Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов. Презентовать и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. **Знать:** Методы организации творческого процесса дизайнера. Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика. Теорию композиции, типографику, фотографику, мультипликацию. Художественное конструирование и техническое моделирование. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Профессиональнкю терминология в области дизайна.
ПК-4 Способен планировать работы по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Владеть:** Методиками формирования художественной политики дизайнерской организации. Методиками формирования персонального состава исполнителей дизайн-проектов, формирование творческих групп. Навыками презентация дизайн-проектов заказчику. Навыками планирования участия дизайнеров в выставках, конкурсах. **Уметь:** Осуществлять календарно-ресурсное планирование. Систематизировать и распределять действия подчиненных. Проводить презентации дизайн-проектов. Использовать компьютерную технику и программное обеспечение, необходимые для планирования работ по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности.

	Знать: Технологический процесс выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Основы менеджмента. Профессиональная терминология в области дизайна.
ПК-5 Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Владеть:** Методиками распределения работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива. Методиками организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Методиками 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. **Знать:** Методики и принципы организации процесса дизайн-проектирования. Технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности. Профессиональную терминология в области дизайна.
ПК-6 Способен контролировать изготовление в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Владеть:** Методами проведение мониторинга изготовления в производстве объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Методами определения необходимых корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Уметь:** Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем

	визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Знать:** Методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части/части, формируемой участниками образовательных отношений магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн» для всех форм обучения.

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

В базовой части блока 1:

— Методология дизайн-проектирования;
— Современные проблемы дизайна;
— Арт-дирекшн.

В вариативной части Блока 1:

— Технологическое предпринимательство в дизайне;
Копирайтинг.

В блоке 2 (Практики):

— Преддипломная практика;

В блоке 3 (Государственная итоговая аттестация):

— Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 37 зачетных единиц (1 332 часов) для очно-заочной формы обучения.

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры			
			11	12	3	4
1	**Аудиторные занятия**	**320**	**56**	**108**	**84**	**72**

	УВ том числе:					
.1	Лекции	2	2	0	0	0
.2	Семинарские/практические занятия	0				
.3	Лабораторные занятия	318	58	108	84	72
2	**Самостоятельная работа**	**1 012**	**232**	**432**	**276**	**72**
	В том числе:					
.1	Изучение литературы по дисциплине		58	102	80	54
.2	Выполнение практических заданий		170	332	196	40
3	**Промежуточная аттестация**					
	Зачет/диф.зачет/экзамен		-	-	-	-
	Итого	**1332**	**288**	**540**	**360**	**144**

3.2 Тематический план изучения дисциплины
(по формам обучения)

3.2.1. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**Самостоятельная работа**
			Лекции	Семинарские / практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1	**Раздел 1. Основы графического дизайна**	**288**	**2**		**58**		**228**
1	Тема 1. Основы графического дизайна		2		8		28
2	Тема 2. Композиция в графическом дизайне				8		30
3	Тема 3. Цвет в графическом дизайне				9		17
4	Тема 4. Шрифт в графическом дизайне				6		27
5	Тема 5. Типографика				9		17
6	Тема 6. Инфографика				6		17
7	Тема 7. Фотография				6		17
8	Тема 8. Дизайн-проектирование				6		17

	Раздел 2. Графический дизайн в областях и сферах	**540**			**108**		**432**
9	Тема 1. Виды графического дизайна.				27		108
10	Тема 2. Визуальная айдентика				27		108
11	Тема 3. Дизайн упаковки				27		108
12	Тема 4. Дизайн бренд-коммуникаций				27		108
	Раздел 3. Визуальная айдентика	**360**			**84**		**276**
13	Тема 1. Логотип в современной айдентике				21		69
14	Тема 2. Визуальная идентификация бренда компаний и организаций				21		69
15	Тема 3. Визуальная идентификация FMCG бренда				21		69
16	Тема 4. Рекламный контент в визуальных коммуникациях бренда				21		69
	Раздел 4. Мультимедиа дизайн-проектирование, UI-дизайн, дизайн интернет систем коммуникаций и пользовательских интерфейсов, дизайн видеопроектов и интерактивных объектов.	**144**			**54**		**90**
17	Тема 1. Анализ возможностей				11		18
18	Тема 2. Формирование концепции				10		18
19	Тема 3. Разработка проекта				11		18
20	Тема 4. UI kit и компоненты проекта				11		18
21	Тема 5. Презентация проектов				11		18
	Итого	**1332**	**2**		**304**		**1 026**

3.3 Содержание дисциплины

Раздел 1. Основы графического дизайна

Тема 1. Основы графического дизайна

Графический дизайн. Социокультурные основания и специфика. Трактовка понятия дизайн, Социокультурные основания и специфика. Трактовка понятия дизайн. Виды графического дизайна. Реклама как область графического дизайна. Реклама как область графического дизайна. Бренд в графическом дизайне.

Тема 2. Композиция в графическом дизайне

Виды композиции. Типы композиции. Основные приёмы композиции. Художественные тропы. Движение и звук. Монтаж.

Тема 3. Цвет в графическом дизайне

Цвет в дизайне. Цветовые модели.

Тема 4. Шрифт в графическом дизайне

Каллиграфия. Шрифтовая классификация. Выбор шрифта. Леттеринг. Логотип

Тема 5. Типографика

Типографика в графическом дизайне. Макротипографика. Микротипографика

Тема 6. Инфографика

Визуализация данных. Классификации визуальных элементов информации.

Тема 7. Фотография

Виды и функции фотографии. Фотография в графическом дизайне. Фотостиль.

Тема 8. Дизайн-проектирование

Проектная культура. Методы дизайн-проектирования. Прототипирование. Тестирование. Презентация.

Раздел 2. Графический дизайн в областях и сферах

Тема 1. Виды графического дизайна.

Виды графического дизайна. Рынок коммуникационных услуг. Профессиональные ассоциации. Конкурсы в графическом дизайне.

Тема 2. Визуальная айдентика

Основы брендинга, виды визуальной айдентики и тренды в этой области, визуальная айдентика в областях и сферах, проектные работы в области разработки визуальной составляющей бренда, предпроектная подготовка в области разработки визуальной составляющей бренда, особенности проведения дизайн-аудита в проектах разработки визуальной составляющей бренда, метафора и семиотика бренда и ее влияние на разработку визуальной айдентики, визуальные атрибуты бренда, логотип, логоблок в современной айдентике, фотографика и иллюстрация в современной айдентике, формализация визуальных стандартов бренда.

Тема 3. Дизайн упаковки

Задачи дизайна упаковки, как элемента визуальной айдентики, использование художественных средств в дизайне упаковки, ведение проектов разработки дизайна упаковки.

Тема 4. Дизайн бренд-коммуникаций

Особенности дизайна бренд-коммуникаций в мультиканальном мире, дизайн ATL коммуникаций бренда, особенности рекламного дизайна BTL коммуникаций бренда, особенности дизайна digital коммуникаций бренда.

Раздел 3. Визуальная айдентика

Тема 1. Логотип в современной айдентике

Логотип в классической айдентике (графические, текстовые, комбинированные). Логотип в динамической айдентике. Анимированный логотип. Объемный логотип. Логофолио.

Тема 2. Визуальная идентификация бренда компаний и организаций

Элементы визуальной идентификации бренда компаний и организаций. Типографика в брендинге компаний и организаций. Цвет в визуальной идентификации бренда. Знаковая система в современной айдентике.

Тема 3. Визуальная идентификация FMCG бренда

Элементы визуальной идентификации FMCG бренда. Типографика в FMCG брендинге. Цветовое кодирование в FMCG брендинге. Знаковая система в FMCG брендинге. Ключевые рекламоносители FMCG бренда.

Тема 4. Рекламный контент в визуальных коммуникациях бренда

Особенности разработки рекламного контента для компаний и организаций. Особенности разработки рекламного контента для FMCG бренда. Видео контент для компаний и организаций. Видео контент для коммуникационных кампаний FMCG бренда.

Раздел 4. Мультимедиа дизайн-проектирование, UI-дизайн, дизайн интернет систем коммуникаций и пользовательских интерфейсов, дизайн видеопроектов и интерактивных объектов.

Тема 1. Анализ возможностей

Разнообразие мультимедийных возможностей в графическом дизайне. Определение технической возможности и эстетической необходимости digital-составляющей в проекте.

Тема 2. Формирование концепции

Формирование синопсиса нарративной составляющей проекта, а затем и сценария для определения всех аспектов сценария взаимодействия между реципиентом и интерактивной средой.

Тема 3. Разработка проекта

Декомпозиция проекта, определение критериев выполнения и достижения результата каждого этапа, работа с технической и творческой частью проекта.

Тема 4. UI kit и компоненты проекта

Работа с разработчиками и всеми участниками digital-процесса. Умение формулировать задачи, делегировать и принимать их от исполнителей. Создание единой визуальной системы развивающегося проекта.

Тема 5. Презентация проектов

Формирование электронного интерактивного портфолио в социальных сетях профсообщества, шоурил, сайт-портфолио.

3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1. Семинарские/практические занятия

Семинарские и практические занятия не предусмотрены.

3.4.2. Лабораторные занятия

Раздел 1. Основы графического дизайна

Тема 1. Основы графического дизайна

Тема 2. Композиция в графическом дизайне

Тема 3. Цвет в графическом дизайне

Тема 4. Шрифт в графическом дизайне

Тема 5. Типографика

Тема 6. Инфографика

Тема 7. Фотография

Тема 8. Дизайн-проектирование

Раздел 2. Графический дизайн в областях и сферах

Тема 1. Виды графического дизайна.

Тема 2. Визуальная айдентика

Тема 3. Дизайн упаковки

Тема 4. Дизайн бренд-коммуникаций

Раздел 3. Визуальная айдентика

Тема 1. Логотип в современной айдентике

Тема 2. Визуальная идентификация бренда компаний и организаций

Тема 3. Визуальная идентификация FMCG бренда

Тема 4. Рекламный контент в визуальных коммуникациях бренда

Раздел 4. Мультимедиа дизайн-проектирование, UI-дизайн, дизайн интернет систем коммуникаций и пользовательских интерфейсов, дизайн видеопроектов и интерактивных объектов.

Тема 1. Анализ возможностей

Тема 2. Формирование концепции

Тема 3. Разработка проекта

Тема 4. UI kit и компоненты проекта

Тема 5. Презентация проектов

3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)

Темы проектно-художественных заданий (ПХЗ) выполнение которых является критерием прохождения курса и определяет его результат:

— «Разработка концепции системы визуальной идентификации бренда X в сфере Y»,
— «Разработка системы визуальной идентификации бренда коммерческой/некоммерческой компании или организации X в сфере Y»,
— «Разработка системы визуальной идентификации FMCG бренда X »,
— Логофолио (не менее 6 лотипов разных видов),
— «Разработка UI kit для бренда коммерческой/некоммерческой компании или организации X в сфере Y».

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

«Философия бренда»

основной образовательной программы высшего образования – программы магистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целью дисциплины «Философия бренда» является освоение магистрантами понятийных и гуманитарных основ процесс разработки бренда и его восприятия целевыми аудиториями, а также получение навыков профессиональной работы с бренд-айдентикой.

Задачи дисциплины:

1. изучение понятий в сфере брендинга;
2. понимание целей брендинга и его гуманитарных эффектов;
3. формирование умений разработки бренда с учетом его влияния на целевые аудитории.

В результате освоения дисциплины «Философия бренда» 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-3 Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	ИОПК-3.4. Способен определить целевую аудиторию произведения и учитывать ее функциональные и эстетические предпочтения для достижения необходимого коммуникационного эффекта
ОПК-4 Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу	ИОПК-4.1. Способен находить закономерности в явлениях и образах окружающей действительности, определять их соответствие индивидуальным задачам произведения (проекта) и отображать их собственными выразительными средствами вида визуальных искусств;

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Философия бренда» относится к числу элективных дисциплин по базовой части блока Б1. Образовательной программы магистратуры направления 54.04.01 Дизайн.

Дисциплина «Философия бренда» взаимосвязана логически и содержательно-методически с рядом дисциплин и практик основной образовательной программы.

- изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах (в т.ч. читаемых параллельно), прохождении практик:
  - Современные проблемы дизайна;
  -
  - Арт-дирекшн;
  - Методология дизайн-проектирования;
- Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин (практик):
  - «Преддипломная практика;
  - «Государственная итоговая аттестация».
- Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин (практик):
  - «Преддипломная практика;
  - «Государственная итоговая аттестация».

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет **2** зачетные единицы (72 академических часа)

.

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость

(по формам обучения)

3.1.1. Очно-заочная и заочная формы обучения

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час./ зач. ед	Аудиторных часов	Лекции	Практические (семинарские) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Заочная	2	4	72/2	8	-	8	-	64	4	**Экзамен**
Очно-заочная	2	4	72/2	18	4	14	-	54	4	**Экзамен**

Для очно-заочной формы обучения:

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры	
		-	4
Аудиторные занятия (всего)	**18**	-	18
В том числе:	-	-	-
Лекции	4	-	4
Практические (семинарские) занятия (ПЗ)	14	-	14
Лабораторные работы (ЛР)	-	-	-
Самостоятельная работа (всего)	**54**	-	54
В том числе:	-	-	-
Курсовой проект (работа)	-	-	-
Расчетно-графические работы	-	-	-
Реферат	-	-	-
Прочие виды СРС	-	-	-
Вид промежуточной аттестации 3 сем. – экзамен	**4**	-	4
Общая трудоемкость час / зач. ед.	**72/2**	**-**	**72**

Для заочной формы обучения:

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры	
		-	4
Аудиторные занятия (всего)	**8**	-	8
В том числе:	-	-	-
Лекции	-	-	-
Практические (семинарские) занятия (ПЗ)	8	-	8
Лабораторные работы (ЛР)	-	-	-
Самостоятельная работа (всего)	**64**	-	64
В том числе:	-	-	-
Курсовой проект (работа)	-	-	-
Расчетно-графические работы	-	-	-
Реферат	-	-	-
Прочие виды СРС	-	-	-
Вид промежуточной аттестации 3 сем. – экзамен	**4**	-	4
Общая трудоемкость час / зач. ед.	**72/2**	**-**	**72**

3.2. Тематический план изучения дисциплины

(по формам обучения)

3.2.1. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	

1	Тема 1. Понятие бренда, этимология и применение в международном и российском бизнесе	5,5	0,5	1			4
2	Тема 2. Бренд как образ и символ	5,5	0,5	1			4
3	Тема 3. Бренд как набор преимуществ и ценностей компании и продукта	8,5	0,5	2			6
4	Тема 4. Субъективность бренда и его целевые аудитории	10,5	0,5	2			8
5	Тема 5. Методы оценки бренда и его эффективности	10,5	0,5	2			8
6	Тема 6. Бренд-айдентика как инструмент построения образа бренда	10,5	0,5	2			8
7	Тема 7. Бренд-коммуникации как инструмент построения образа бренда	10,5	0,5	2			8
8	Тема 8. Влияние потребительского опыта на восприятие бренда	10,5	0,5	2			8
	Экзамен	4					
	Итого	**72**	**4**	**14**			**54**

3.2.2. Заочная форма обучения

№ п/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**Самостоятельная работа**
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1	Тема 1. Понятие бренда, этимология и применение в международном и российском бизнесе	14		1			8
2	Тема 2. Бренд как образ и символ	14		1			8
3	Тема 3. Бренд как набор преимуществ и ценностей компании и продукта	14		1			8
4	Тема 4. Субъективность бренда и его целевые аудитории	14		1			8
5	Тема 5. Методы оценки бренда и его эффективности	14		1			8
6	Тема 6. Бренд-айдентика как инструмент построения образа бренда	14		1			8
7	Тема 7. Бренд-коммуникации как инструмент построения образа бренда	14		1			8
8	Тема 8. Влияние потребительского опыта на восприятие бренда	14		1			8
	Экзамен	4					
	Итого	**72**		**8**			**64**

Тема 1. Понятие бренда, этимология и применение в международном и российском бизнесе

Этимология, происхождение и история применения понятия «бренд». Современная трактовка и практика применения понятия «бренд» в международной практике. Трактовка и практика применения понятия «бренд» в российском бизнесе.

Брендинг как услуга и бренд как продукт на b2b рынке.

Тема 2. Бренд как образ и символ

Способность бренда выделять и отличать продукт и компанию на рынке. Способность бренда символизировать и нести смыслы. Бренд как часть массовой культуры и взаимовлияние культуры и бренда.

Бренд и архетип.

Тема 3. Бренд как набор преимуществ и ценностей компании и продукта.

Структура бренда как носителя смыслов, преимуществ и ценностей компании и продукта. Пирамида бренда, колесо бренда, позиционирование бренда и бренд-стратегия.

Тема 4. Субъективность бренда и его целевые аудитории.

Бренд в глазах его создателей, бренд в глазах разработчиков, стратегов и дизайнеров. Бренд в глазах целевых аудиторий.

Тема 5. Методы оценки бренда и его эффективности

Целеполагание бренда и критерии оценки. Методы выявления образа и оценки эффективности бренда. Картирование текущего позиционирования бренда. Выбор основания для позиционирования

Тема 6. Бренд-айдентика как инструмент построения образа бренда.

Проектирование бренда: подходы, методики, школы и инструменты. Бренд-бук и гайд-лайн как документы по применению бренд-айдентики

Тема 7. Бренд-коммуникации как инструмент построения образа бренда.

Коммуникационная платформа бренда. Медийные кампании по выходу бренда на рынок, по ребрендингу и поддержки бренда.

Тема 8. Влияние потребительского опыта на восприятие бренда

Бренд как инструмент влияния на отношение к продукту и бренд как объект влияния опыта работы с продуктом.

3.3. Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.3.1. Семинарские/практические занятия

№ п/п	Наименование занятия, тема	Метод интерактивного обучения
1	Тема 1: Что такое бренд	Технология тематической дискуссии;
2	Тема 2: Как изучить бренд, если это образ	Технология тематической дискуссии; Технология case-study (кейс-технология)
3	Тема 3: Как изучить бренд, если это набор преимуществ и ценностей	Технология case-study (кейс-технология),

4	Тема 4: Как изучить целевые аудитории	Проблемный семинар; «Технология case-study (кейс-технология)
5	Тема 5: Как оценить эффективность бренда	Технология тематической дискуссии;
6	Тема 6: Как проектировать бренд-айдентику	Технология case-study (кейс-технология).
7	Тема 7: Как разрабатывать стратегию коммуникации бренда	Технология тематической дискуссии;
8	Тема 8: Как потребление продукта формирует образ бренда	Технология тематической дискуссии;

3.4.2. Лабораторные занятия

Лабораторные занятия не предусмотрены.

3.5. Тематика курсовых работ

Курсовые работы не предусмотрены.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Копирайтинг»
основной образовательной программы высшего образования – программы магистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора).

1. Цели и задачи дисциплины:

Цель дисциплины «Копирайтинг» – освоение обучающимися магистратуры теоретических знаний, практических навыков и формирование профессиональных компетенций применительно к научно – исследовательской деятельности в профессиональной сфере, формирование профессиональных знаний и умений в области копирайтинга необходимых в работе дизайнера.

Задачи дисциплины «Копирайтинг»

- Дать знания, касающиеся основных принципов и методов порождения эффективных рекламных обращений.
- Ознакомить обучающихся с концепциями ведущих мировых рекламных школ в области копирайтинга.
- Представить обучающимся современные рекомендации по составлению рекламных текстов.
- Ознакомить обучающихся с языково-стилистическими ресурсами современного русского языка и дать представление о возможностях каждой из групп языковых единиц отражать в текстах те или иные рекламные интенции.
- Показать специфику вербального отражения рекламной идеи в слогане или заголовке, раскрыть возможности представления основной части рекламного текста в языковой, визуальной или графической форме.
- Показать специфику взаимодействия вербального и визуального компонентов.
- Дать знания в области работы с текстами, учитывая специфику целевой аудитории и возможности, в зависимости от носителя.
- Дать знания о применении копирайтинга в дизайне

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

Коды компетенции	**Результаты освоения ООП** *Содержание компетенций**	**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине****
ПК-1	Готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности.	Знать: - способы проявления творческой инициативы в сфере научного исследования и проектной деятельности - методы творческого подхода к выполнению профессиональной деятельности - меру ответственности за принятые профессиональные решения Уметь: - проявлять творческую инициативу в научной и проектной деятельности - брать на себя всю полноту профессиональной ответственности в научной работе Владеть: - способностью проявлять

Коды компетенции	**Результаты освоения ООП** *Содержание компетенций**	**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине****
		творческую инициативу - способностью осознавать меру ответственности за принятые решения - методами творческого подхода при выполнении практических подготовительных работ; - способностью брать на себя всю полноту профессиональной ответственности
ПК-3	Способность социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни	Знать: - способы и методы социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системнодеятельностного характера Уметь: - организовывать взаимодействие для решения задач и продуктивного общения в творческой, научной, производственной и художественной жизни Владеть: - навыками социального взаимодействия для активного общения в творческой, научной, производственной и художественной жизни

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Копирайтинг» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана обеспечивающих подготовку обучающихся магистратуры направления 54.04.01 "Дизайн".

Изучение дисциплины «Копирайтинг» базе ранее изученных дисциплин бакалавриата и магистратуры.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин (практик):

- Научно-исследовательская работа
- «Преддипломная практика»;
- «Государственная итоговая аттестация».

Знания, полученные в результате изучения данного курса, могут быть использованы также для написания и защиты магистерской, кандидатской и докторской диссертаций.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы (72 академических часа).

3.1 Виды учебной работы и трудоёмкость (по формам обучения)

3.1.1 Очно-заочная форма обучения

	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры			
			4			
1	**Аудиторные занятия**	18	18			
	В том числе:	-	-		-	-
	Лекции	4	4			
	Практические занятия (ПЗ)					
	Семинары (С)					
	Лабораторные работы (ЛР)	14	14			
2	**Самостоятельная работа**	54	54			
	В том числе:				-	-
	Курсовой проект (работа)					
	Расчетно-графические работы					
	Реферат					
	Эссе					
	Контрольная работа					
	Другие виды самостоятельной работы	54	54			
3	**Промежуточная аттестация**					
	Итого	72/2	72/2			

3.1.2. Заочная форма обучения

	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры			
			4			
1	**Аудиторные занятия**	8	8			
	В том числе:	-	-		-	-
	Лекции					
	Практические занятия (ПЗ)					
	Семинары (С)					
	Лабораторные работы (ЛР)	8	8			
2	**Самостоятельная работа**	64	64			
	В том числе:				-	-
	Курсовой проект (работа)					
	Расчетно-графические работы					
	Реферат					
	Эссе					
	Контрольная работа					
	Другие виды самостоятельной работы	64	64			
3	**Промежуточная аттестация**					
	Итого	72/2	72/2			

3.2. Тематический план дисциплины (по формам обучения)

3.2.1. Очно-заочная форма обучения

Очно-заочная						
№	Наименование тем (разделов)	Всего часов	Контактная работа, часы			Самостоя_тельная работа
			Лекции	Лабора-торные работы	Практи-ческие занятия, семинары	
1	Копирайтинг как прикладная дисциплина, цель которой – выразить в речевой форме рекламные интенции (намерения), направленные на решение маркетинговых задач. Концепции мировых рекламных школ, касающиеся проблем копирайтинга	18	1	4		13
2	Последовательность подачи вербального и визуального материала в процессе порождения рекламного обращения. Копирайтинг в дизайне.	18	1	4		13

3	Объекты деятельности копирайтера. Структурные элементы рекламного обращения	18	1	3		14
4	Приемы и методы составления рекламных материалов	18	1	3		14
	Итого	72	4	14		54

3.2.2. Очно-заочная форма обучения

Очно-заочная						
№	Наименование тем (разделов)	Всего часов	Контактная работа, часы			Самостоя_тельная работа
			Лекции	Лабораторные работы	Практические занятия, семинары	
1	Копирайтинг как прикладная дисциплина, цель которой – выразить в речевой форме рекламные интенции (намерения), направленные на решение маркетинговых задач. Концепции мировых рекламных школ, касающиеся проблем копирайтинга	2		2		16
2	Последовательность подачи вербального и визуального материала в процессе порождения рекламного обращения. Копирайтинг в дизайне.	2		2		16
3	Объекты деятельности копирайтера. Структурные элементы рекламного обращения	2		2		16
4	Приемы и методы составления рекламных материалов	2		2		16
	Итого	72		8		64

3.3. Содержание дисциплины

Тема 1. **Копирайтинг как прикладная дисциплина, цель которой – выразить в речевой форме рекламные интенции (намерения), направленные на решение маркетинговых задач.**
Концепции мировых рекламных школ, касающиеся проблем копирайтинга

Копирайтинг как прикладная дисциплина, цель которой – выразить в речевой форме рекламные интенции (намерения), направленные на решение маркетинговых задач. Предмет и объект копирайтинга. Рекламный текст как объект исследования. Отличие рекламного текста от текстов художественных, публицистических, научных и официально-деловых. Роль языковой функции воздействия, которая отличает рекламные обращения от объявлений.

Школа Дэвида Огилви «Имидж торговой марки». Главное – сформировать образ торговой марки. То, что вы говорите, важнее того, как вы это скажете.
Школа Уильяма Бернбаха. «Мастерство исполнения». Исполнение может стать содержанием.

Школа Лео Барнета. «Талант общения». Впервые был введен в рекламный телевизионный ролик коммуникатор, вокруг которого строится все рекламное обращение.

Школа Россера Ривеса. «Уникальное торговое предложение». До создания рекламного текста должны проводиться маркетинговые исследования, на базе которых выделяется уникальное торговое предложение, отражающее в полной мере желания целевой аудитории. Данное УТП становится основой для создания слоганов и заголовков, не изменяемых в ходе всей рекламной кампании.

Тема 2. **Последовательность подачи вербального и визуального материала в процессе порождения рекламного обращения. Копирайтинг в дизайне.**

Сущность рекламной формулы AIDA. Речевые стратегии. Убеждение, восприятие, аргументация. Связь вербального и визуального, факторы, оказывающие влияние на восприятие текста и графики. Профессиональная реализация копирайтерских текстов в графической концепции.

Тема 3. **Объекты деятельности копирайтера. Структурные элементы рекламного обращения**

Структурные элементы рекламного обращения – слоганы и заголовки, основная часть рекламного текста, эхо-фраза, иллюстративные и графические элементы в печатной рекламе, а также техники представления рекламной идеи в языковой форме и характеристика языковых ресурсов современного русского языка, в которые входят понятие нормы языка, вопрос о допустимости включения в рекламный текст языковых средств, находящихся за пределами языковой нормы и стилистические ресурсы современного русского языка. Кроме того, объектами деятельности копирайтера являются особенности включения метафор, сравнений, синонимов, антонимов и паронимов и т.д., в текст рекламного обращения, необходимость соблюдения законов благозвучия в рекламе, вопрос о целесообразности использования рифмы в рекламе, языково-стилистические средства, организующие основной текст рекламы, иллюстративные и графические элементы как части единой семиотической системы языковых средств выражения в рекламной практике. В фокусе внимания копирайтера также находится представление о фирменном стиле, торговом знаке, слогане, заголовке, типе шрифта и цветовой гамме как основных элементах фирменного стиля на протяжении всей рекламной кампании, а также рекомендации классиков рекламной деятельности относительно представления в языковой форме слоганов, заголовков, эхо-фраз и основных текстов рекламного обращения и методика предварительной оценки эффективности базовых структурных элементов рекламного текста.

Тема 4. **Приемы и методы составления рекламных материалов**

Рекламная идея как основа для создания слоганов и заголовков. Работа копирайтера над оптимизацией внешней структуры рекламного обращения и над содержанием рекламного посыла. Выбор нужного языкового средства в ходе порождения рекламного текста.

3.4. Темы (разделы) дисциплины и междисциплинарные связи с обеспечиваемыми (последующими) дисциплинами, практиками

№ п/п	Наименование обеспечиваемых (последующих) дисциплин	№ № разделов данной дисциплины, необходимых для изучения обеспечиваемых (последующих) дисциплин											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Научно-исследовательская работа	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2	Преддипломная практика	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
3	Государственная итоговая аттестация	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

5.4. Лабораторный практикум

№ п/п	№ раздела дисциплины	Тематика лабораторных занятий	Трудо-емкость (час.)
1.	Тема. 1. **Копирайтинг как прикладная дисциплина, цель которой – выразить в речевой форме рекламные интенции (намерения), направленные на решение маркетинговых задач. Концепции мировых рекламных школ, касающиеся проблем копирайтинга**	Предмет и объект копирайтинга. Рекламный текст как объект исследования. Отличие рекламного текста от текстов художественных, публицистических, научных и официально-деловых. Роль языковой функции воздействия, которая отличает рекламные обращения от объявлений. Школа Дэвида Огилви Школа Уильяма Бернбаха. Школа Лео Барнета. Школа Россера Ривеса.	4
2.	Тема 2. **Последовательность подачи вербального и визуального материала в процессе порождения рекламного обращения. Копирайтинг в дизайне.**	Сущность рекламной формулы AIDA. Речевые стратегии. Убеждение, восприятие, аргументация. Связь вербального и визуального, факторы, оказывающие влияние на восприятие текста и графики. Профессиональня реализация копирайтерских текстов в графической концепции.	4

3.	Тема 3. **Объекты деятельности копирайтера. Структурные элементы рекламного обращения**	Структурные элементы рекламного обращения а также техники представления рекламной идеи в языковой форме и характеристика языковых ресурсов современного русского языка. Фонетические и лексические средства, иллюстративные и графические элементы как части единой семиотической системы языковых средств выражения в рекламной практике.	3
4.	Тема 4. **Приемы и методы составления рекламных материалов**	Рекламная идея как основа для создания слоганов и заголовков. Работа копирайтера над	3
		оптимизацией внешней структуры рекламного обращения и над содержанием рекламного посыла. Выбор нужного языкового средства в ходе порождения рекламного текста.	
	Всего:		72

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

«Учебная практика (научно-исследовательская работа)»

основной образовательной программы высшего образования – программы магистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями учебной практики (научно-исследовательская работа) являются:

— подготовка профессионала по профилю подготовки «Графический дизайн» образовательно-квалификационного уровня «магистр», способного применять на практике научные методы исследования, анализировать аналоги и находить, и обосновывать оптимальные проектные решения, используя теоретический и практический инструментарий в области графического дизайна.

— расширение и закрепление теоретических и практических навыков при решении образно-эстетических и художественно-проектных задач средствами графического дизайна.

Задачами дисциплины являются:

— освоение возможностей современных технических средств, обеспечивающих создание актуальных произведения графического дизайна;

— развитие способности к аналитической, научно-исследовательской, художественно-проектной, редакторской работе в условиях реальной профессиональной деятельности графического дизайнера.

Обучение по «Учебной практике (научно-исследовательской работе)» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		**Индикаторы достижения компетенций**
ОПК-2	Способность работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения	***Знать:*** — правила поиска, хранения и обработки информации, требования к основным форматам представления информации, возможности современных информационных, компьютерных и сетевых технологий. ***Уметь:*** — подбирать и осмысливать актуальную научную литературу; искать, обрабатывать, анализировать и систематизировать информацию, представлять её в требуемом формате, в том числе в виде электронной презентации с учетом адаптации формата под требуемую целевую аудиторию. ***Владеть:***

		— навыками поиска, обработки и анализа информации, представления её в требуемых форматах, в том числе в виде выступления, доклада, выдвижения гипотезы и защиты проектной концепции с использование популярных и профессиональных методов ведения дискуссии.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

«Учебная практика (научно-исследовательская работа)» относится к числу учебных дисциплин специализации обязательной части Блока 2 образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн».

Дисциплина «Учебная практика (научно-исследовательская работа)» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:
В Блоке 1:

— Методология дизайн-проектирования;

В Блоке 3:
— Государственная итоговая аттестация.

3. Характеристика практики

Практика организуется путем непосредственного выполнения обучающимися следующих видов работ, связанных с умением анализировать и систематизировать работы профессионалов в области графического дизайна: написание (для дальнейшей публикации) научной статьи или реферата на определенную тему, связанную с современным графическим дизайном или тенденциями его развития на каком-либо историческом этапе. Также приобретение навыка создания доклада-презентации (с обязательным иллюстративным материалом и сопровождающими подписями/комментариями по теме статьи или реферата).

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Учебная практика (педагогическая)»

основной образовательной программы высшего образования – программы магистратуры

(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора)

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

«Производственная практика (технологическая)»

основной образовательной программы высшего образования – программы магистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями технологической практики являются:

— расширение, систематизация и закрепление теоретических знаний и практических навыков использования технических возможностей современных средств реализации функциональных и технологических решений в области дизайна цифровых медиа;

— расширение и закрепление практических навыков решения образно-эстетических задач заданными техническими средствами.

Задачами технологической практики являются:

— освоение возможностей современных технических средств, обеспечивающих создание и функционирование произведения дизайна цифровых медиа;

— освоение методики разработки проекта с определенными техническим заданием эстетическими и функциональными параметрами с учетом освоенных технических возможностей.

Обучение по «Производственной практике (технологической)» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		Индикаторы достижения компетенций
ОПК-7	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	***Знать:*** основные технические, функциональные и эстетические возможности, предоставляемые современным оборудованием и технологиями; актуальные направления и базовые принципы образовательной деятельности, возможности современных информационных технологий. ***Уметь:*** пользоваться возможностями современного оборудования и технологий для достижения оптимального функционального и эстетического эффекта; определять круг

		целей и задач, формулировать функциональные и эстетические требования, подбирать наиболее эффективные средства реализации. ***Владеть:*** методами координации технических и эстетических решений, современными информационными технологиями и навыками их применения.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

«Производственная практика (технологическая)» относится к числу учебных дисциплин специализации обязательной части Блока 2 образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн».

Дисциплина «Производственная практика (технологическая)» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:
В Блоке 1:

— Методология дизайн-проектирования;
— Арт-дирекшн;

В Блоке 3:
— Государственная итоговая аттестация.

3. Характеристика практики

Практика организуется путем непосредственного выполнения обучающимися определённых видов работ, связанных с будущей профессиональной художественно-проектной деятельностью и умением экспонировать результаты работы, а также составить отчёт о проделанных этапах и итоге работы.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Производственная практика (проектная)»
основной образовательной программы высшего образования – программы магистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями производственной (проектной) практики являются:

— ознакомление студентов с историей развития мировой художественной культуры;

— расширение, систематизации и закрепление знаний в области истории отечественного и зарубежного искусства, его стилей и направлений, осведомленность о произведения национальной и общемировой живописи и графики, использование их при решении профессиональных задач.

Задачами производственной (проектной) практики являются:

— развитие интереса к посещениям временных художественных выставок, а также постоянных экспозиций галерей и музеев;
— воспитание эстетического мировоззрения студентов и приобщение к обширному культурному наследию;
— получение навыков анализа логики формирования выставок и экспозиций, критического осмысления функциональных и эстетических принципов формирования экспозиций.
— формирование у студентов знаний в области визуальных искусств, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера цифровых медиа в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

Обучение по «Производственной практике (производственной (проектной))» 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:*** типовые формы проектных заданий на создание систем объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, методики поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

		Уметь: составлять по типовой форме проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, подбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений, проводить презентации дизайн-проектов, использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. ***Владеть:*** методиками подбора и изучения информации, необходимой для разработки проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, составления проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме. А также владеть профессиональной терминологией в области дизайна.
ОПК-3.	Способен использовать в профессиональной деятельности свойства и возможности художественных материалов, техник и технологий, применяемых в изобразительных и визуальных искусствах	***Знать:*** основные технические, функциональные и эстетические возможности, предоставляемые современным оборудованием и технологиями; актуальные направления и базовые принципы образовательной деятельности, возможности современных информационных технологий. ***Уметь:*** пользоваться возможностями современного оборудования и технологий для достижения оптимального функционального и эстетического эффекта; определять круг целей и задач, формулировать функциональные и эстетические требования, подбирать наиболее эффективные средства реализации. ***Владеть:*** методами координации технических и эстетических решений, современными информационными технологиями и навыками их применения.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

«Производственная практика (проектная)» относится к числу учебных дисциплин специализации обязательной части Блока 2 образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн».

Дисциплина «Производственная практика (производственная (проектная))» базируется на следующих дисциплинах:

— Современные проблемы дизайна
— Актуальные проблемы современного искусства

3. Характеристика практики

Практика организуется путем непосредственного выполнения обучающимися определённых видов работ, связанных с будущей профессиональной художественно-проектной деятельностью и умением экспонировать результаты работы, а также составить отчёт о проделанных этапах и итоге работы.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Учебная практика (проектная)»
основной образовательной программы высшего образования – программы магистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями учебной практики (проектной) являются:

— Систематизация, закрепление, расширение теоретических знаний и практических умений по специальности 54.03.01 «Дизайн» и использование их при решении профессиональных задач.

— расширение и закрепление теоретических и практических навыков при решении образно-эстетических и художественно-проектных задач средствами графического дизайна.

— подготовка профессионала по профилю подготовки «Графический дизайн» образовательно-квалификационного уровня «магистр», способного выполнить комплекс художественно-проектных задач, связанных с профессиональной деятельностью дизайнера-мультимедиа, используя теоретический и практический инструментарий в области графического дизайна.

Задачами дисциплины являются:

— закрепление теоретической подготовки обучающихся, приобретение практических навыков и компетенций

— освоение возможностей современных технических средств, обеспечивающих создание актуальных произведения графического дизайна;

— развитие способности к аналитической, научно-исследовательской, художественно-проектной, редакторской работе в условиях реальной профессиональной деятельности графического дизайнера.

Обучение по «Учебной практике (научно-исследовательской работе)» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		**Индикаторы достижения компетенций**
ОПК-2	Способность работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную	***Знать:*** — правила поиска, хранения и обработки информации, требования к основным форматам представления информации, возможности

	информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения	современных информационных, компьютерных и сетевых технологий. ***Уметь:*** — подбирать и осмысливать актуальную научную литературу; искать, обрабатывать, анализировать и систематизировать информацию, представлять её в требуемом формате, в том числе в виде электронной презентации с учетом адаптации формата под требуемую целевую аудиторию. ***Владеть:*** — навыками поиска, обработки и анализа информации, представления её в требуемых форматах, в том числе в виде выступления, доклада, выдвижения гипотезы и защиты проектной концепции с использование популярных и профессиональных методов ведения дискуссии.

1. Место дисциплины в структуре образовательной программы

«Учебная практика (проектная)» относится к числу учебных дисциплин специализации обязательной части Блока 2 образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн».

Дисциплина «Учебная практика (проектная)» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:
В Блоке 1:

— Методология дизайн-проектирования;

В Блоке 3:
— Государственная итоговая аттестация.

2. Характеристика практики

Практика организуется путем непосредственного выполнения обучающимися следующих видов работ, связанных с умением анализировать и систематизировать работы профессионалов в области графического дизайна: написание (для дальнейшей публикации) научной статьи или реферата на определенную тему, связанную с современным графическим дизайном или тенденциями его развития на каком-либо историческом этапе. Также приобретение навыка создания доклада-презентации (с обязательным иллюстративным материалом и сопровождающими подписями/комментариями по теме статьи или реферата).

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ
«Производственная практика (преддипломная)»
основной образовательной программы высшего образования – программы магистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты прохождении практики

Основная *цель* проведения Производственной практики (преддипломной): формирование у магистрантов навыков профессиональной преддипломной работы в рамках направления Дизайн, профиля «Графический дизайн», решение в процессе работы над ВКР комплекса исследовательских и художественно-проектных задач, связанных с профессиональной деятельностью графического дизайнера, а также расширение, систематизация и закрепление теоретических знаний и практических умений по специальности 54.04.01 «Дизайн», использование их при решении профессиональных задач.

Задачи Производственной практики (преддипломной) направлены на выявление степени готовности студентов к аналитической, проектной, редакторской и творческой работе в условиях реальной профессиональной деятельности а также на координацию и коррекцию полученных в процессе обучения навыков, окончательное формирование и закрепление способности к самостоятельной аналитической и художественно-проектной работе.

Планируемые результаты проведения Производственной практики (преддипломной):

Способность искать, обрабатывать и анализировать информацию, представлять её в требуемом формате, в том числе в виде электронной презентации с учетом адаптации формата под требуемую целевую аудиторию;

Владение выразительными средствами изобразительного искусства, способами и приемами их комбинирования для достижения желаемого выразительного эффекта;

Способность использовать базы данных, библиотечные и интерактивные ресурсы для подготовки лекционных и практических занятий, сформулировать свою позицию к дизайн-проекту исходя из объективности суждения, подготовить презентацию в рамках лекционного занятия, фиксировать результаты образовательного процесса, использовать интерактивные методы взаимодействия и контроля с участниками учебного процесса

Знание общих учебно-творческих задач, позволяющих решать поставленные задачи, на практике показать и исправить их ошибки, обучить практическому владению

техниками, технологиями и материалами, применяемыми в профессиональной деятельности

Практика организуется путем непосредственного выполнения обучающимися следующих видов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью: разработка плана проведения занятия в соответствии с рабочей программой дисциплины, проведение занятия в присутствии руководителя практики (или ведущего преподавателя дисциплины) по составленному плану занятия

Компетенции обучающегося, формируемые в результате прохождения Производственной практики (преддипломной)»:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
ПК-1 Способен определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующие задачам пользователей	***Знать*** методы проведения комплексных дизайнерских исследований, технологии сбора и анализа информации для дизайнерских исследований, проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, а также критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы проектируемые объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации ***Уметь*** выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, производить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, анализировать потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, а также оформлять результаты дизайнерских исследований. ***Владеть*** методами отслеживания тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, изучения потребностей и предпочтений целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, оформления результатов дизайнерских исследований и формирование предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. А также владеть профессиональной терминологией в области дизайна.
ПК-2 Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации,	**Знать** типовые формы проектных заданий на создание систем объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, методики поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

идентификации и коммуникации	**Уметь** составлять по типовой форме проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, подбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений, проводить презентации дизайн-проектов, использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Владеть** методиками подбора и изучения информации, необходимой для разработки проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, составления проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме. А также владеть профессиональной терминологией в области дизайна.
ПК-3 Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	***Знать*** методы организации творческого процесса дизайнера, основы академического рисунка, техники аналоговой и компьютерной графики, теорию композиции, типографику, фотографику, мультипликацию, художественное конструирование и техническое моделирование, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ***Уметь*** работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории, использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов, презентовать и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. ***Владеть*** методами 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, проработкой эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, способами согласования с возможностями производства воспроизведение системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, методами

	подготовки графических материалов по системе визуальной информации, идентификации и коммуникации для передачи в производство, а также владеть профессиональной терминологией в области дизайна.
ПК-4 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования	***Знать*** технологический процесс выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, основы менеджмента. ***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*** методами определения художественной политики дизайнерской организации, определения персонального состава исполнителей дизайн-проектов, формирования творческих групп, презентации дизайн-проектов заказчику, планирования участия дизайнеров в выставках, конкурсах, а также владеть профессиональной терминологией в области дизайна.
ПК-5 Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	***Знать*** методику и принципы организации процесса дизайн-проектирования, технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, профессиональную терминология в области дизайна. ***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*** методиками распределения работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива, организации работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, организации участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации.
ПК-6 Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению	***Знать*** методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации,

в производстве 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*** методиками проведения мониторинга изготовления в производстве объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, определения необходимых корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

2. Место практики в структуре образовательной программы

Практика относится к обязательной части блока Б2 «Практика».

Дисциплина «Производственная практика (преддипломная)» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

Методология дизайн-проектирования, Арт-дирекшен

— Технологическое предпринимательство в дизайне

— Графический дизайн

— Технологическая практика

— Педагогическая практика

— Производственная практика

Дисциплина «Преддипломная практика» используется в качестве основы для следующих дисциплин: Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. Характеристика практики

Практика организуется путем непосредственного выполнения обучающимися определённых видов работ, связанных с будущей профессиональной художественно-проектной деятельностью и умением экспонировать результаты работы, а также составить отчёт о проделанных этапах и итоге работы. Преддипломная практика проводится для выполнения выпускной квалификационной работы.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы»

основной образовательной программы высшего образования – программы магистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты по дисциплине «Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы»

Целью дисциплины является поэтапная подготовка к процедуре защиты и защита двухчастной выпускной квалификационной работы (ВКР) во время государственной итоговой аттестации (ГИА) обучающихся (магистрантов) по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» и профилю подготовки «Графический дизайн», а также проверка качества освоения выпускниками образовательной программы в соответствии с ее целью и задачами, а также подтверждение освоения всех компетенций и способности к комплексному решению круга профессиональных задач. Планируемый результат — прохождение ГИА и успешная защита ВКР.

Задачи дисциплины, тесно связаны с *задачами* ГИА:

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

— определение готовности выпускника магистратуры по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн профиля «Графический дизайн» к следующим видам профессиональной деятельности: художественно-проектной, информационно-технологической, организационно-управленческой, научно-исследовательской;

— выявление соответствия образовательно-квалификационному уровню «магистр» по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн профиля «Графический дизайн» к решению профессиональных задач на высоком квалификационном уровне;

— определение уровня успеваемости и степени подготовки выпускников по результатам освоения ими учебных программ магистратуры и отражающегося на качестве исполнения двухчастной ВКР.

К государственной итоговой аттестации допускаются обучающиеся, освоившие следующие универсальные, общепрофессиональные, профессиональные компетенции. При прохождении ГИА (защите ВКР) обучающийся (магистрант) должен подтвердить освоение вышеназванных компетенций.

Особое внимание в ходе изучения дисциплины «Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы» уделено следующим *профессиональным компетенциям*:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
ПК–1. Способность проводить предпроектные дизайнерские исследования	**Владеть:** методами отслеживания тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; методами изучения потребностей и предпочтений целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; методами оформления результатов дизайнерских исследований и формирование предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Уметь:** выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; производить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; анализировать потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; оформлять результаты дизайнерских исследований. **Знать:** методы проведения комплексных дизайнерских исследований; технологии сбора и анализа информации для дизайнерских исследований; методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы проектируемые объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Профессиональная терминология в области дизайна.
ПК–2. Способность разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации,	**Владеть:** методами подбора и изучение информации, необходимой для разработки проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; методами предварительной проработка эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; методами составления проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме.

идентификации и коммуникации	**Уметь:** составлять по типовой форме проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; подбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. Проводить презентации дизайн-проектов; использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Знать:** типовые формы проектных заданий на создание систем объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методики поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; профессиональную терминологию в области дизайна.
ПК–3. Способность концептуально и художественно-технически разработать дизайн-проекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Владеть:** методиками разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; технологиями визуализация образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработка эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыками согласования с возможностями производства воспроизведение системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыками подготовки графических материалов по системе визуальной информации, идентификации и коммуникации для передачи в производство. **Уметь:** работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов; презентовать и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. **Знать:** методы организации творческого процесса дизайнера;

	иметь знания в области академического рисунка, техники графики, компьютерной графики, теории композиции, типографики, фотографики, мультипликации, художественного конструирования и технического моделирования, компьютерного программного обеспечения, используемого в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; профессиональную дизайнерскую терминологию.
ПК-4. Способность планировать работы по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Владеть:** методами определения художественной политики дизайнерской организации; принципами определения персонального состава исполнителей дизайн-проектов, формирование творческих групп; навыками презентации дизайн-проектов заказчику, планирования участия дизайнеров в выставках, конкурсах. **Уметь:** осуществлять календарно-ресурсное планирование систематизировать и распределять действия подчиненных; проводить презентации дизайн-проектов; использовать компьютерную технику и программное обеспечение, необходимые для планирования работ по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности. **Знать:** технологический процесс выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; основы менеджмента; профессиональную терминология в области дизайна.
ПК–5. Способность организовывать работы по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Владеть:** методиками распределения работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива, а также методами организации работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыками организации участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации. **Уметь:** управлять творческим коллективом; организовывать конструктивное межличностное взаимодействие; внедрять передовые методики творческой работы над дизайн-проектами; распределять задачи по выполнению дизайн-проектов между работниками; подготавливать документацию для участия дизайнеров в выставках и конкурсах. **Знать:** методику и принципы организации процесса дизайн-проектирования; технологии выполнения дизайн-

	проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности; профессиональную терминологию в области дизайна.
ПК-6. Способность контролировать изготовление в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Владеть:** методами проведения мониторинга изготовления в производстве объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; методами определения необходимых корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Уметь:** контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. **Знать:** методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.

2. Место дисциплины «Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы» в структуре образовательной программы

Дисциплина «Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы», согласно академическому учебному плану на 2024–2025 уч. г. по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, профилю «Графический дизайн», очно-заочной формы обучения, осваивается в 5 семестре и относится к завершающему образовательную программу Блоку 3 — «Государственная итоговая аттестация»; опирается на компетенции (знания, умения и навыки), сформированные всеми дисциплинами и практиками, пройденными в магистратуре, а именно:

БЛОК 1. Дисциплины (Модули), относящиеся к Обязательной части:

— Иностранный язык в научной сфере

— Философские проблемы науки и техники

— Актуальные проблемы современного искусства

— Методология дизайн-проектирования

— Макетирование и прототипирование

— Современные проблемы дизайна

—Арт-дирекшн

Модуль «Проекты и проектная деятельность»:

— Проектная деятельность

Часть, формируемая участниками образовательных отношений.

Для обязательного изучения:

— Графический дизайн

— Философия бренда

— Копирайтинг

БЛОК 2. Практика.

Обязательная часть:

— Учебная практика (научно-исследовательская работа)

— Учебная практика (педагогическая)

— Производственная практика (технологическая)

Модуль «Проекты и проектная деятельность»:

— Учебная практика (проектная)

— Производственная практика (проектная)

Часть, формируемая участниками образовательных отношений:

— Производственная практика (преддипломная)

3. Структура и содержание дисциплины «Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы»

3.1. Виды учебной работы и трудоёмкость

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

в 5-м семестре и включает три этапа:

	Разделы дисциплины **(этапы работы)**	**Виды работ по дисциплине, включая самостоятельную работу магистрантов**	**Трудоёмкость** **(в зачётных единицах, часах)**

1.	**Этап 1. 0–25% готовности ВКР** Начало работы над ВКР	Доработка текста ВВЕДЕНИЯ и ГЛАВЫ 1, уже начатых на Практике НИР (по утвержденной на кафедре структуре) и начало работы над практической частью ВКР. *Консультация и контроль:* 1) защита темы ВКР. 2) заполнение бланков задания и календарного плана ВКР.	1 зачётная единица, т. е. **36 часов**
2.	**Этап 2. 50% готовности ВКР:** работа над научно-исследовательской и практической частями ВКР	Работа над текстом диссертации по заданной структуре (50% = 40–50 стр.) и работа над дизайн-проектом на основе выводов из теоретической части ВКР. Практическое решение функциональных и эстетических задач графического дизайна. *Консультация и контроль*: — выполнение половины диссертации и части проекта.	3 зачётных единицы, т. е. **108 часов**
3.	**Этап 3. 100% готовности ВКР:** завершение работы над ВКР	Завершение работы: оформление всех материалов к ГИА. *Консультация и контроль:* — завершение проекта (практической части ВКР); — создание видеоролика или электронной презентации ВКР, где кратко раскрываются основные положения теоретической части и демонстрируется практическая (она же — художественно-проектная часть ВКР);	1,83 зачётных единицы, т. е. **66 часов**

		— завершение работы над текстом магистерской диссертацией (80–85 стр.) и её распечатка; — комплектование пакета документов к защите ВКР.	
4.	**Этап 4. ГИА:** защита ВКР	В результате проделанной работы студентом демонстрируется: — *видеоролик или экранная презентация* (ЭП); — *магистерская диссертация* (т. е. теоретическая часть ВКР). — *графическая реализация проекта* (*макет*), (т. е. практическая часть ВКР).	0,167 зачётной единицы, т. е. **6 часов**

3.2. Тематический план изучения дисциплины «Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы»

Тема 1: «Теоретическая часть ВКР и её характеристики».

Специфика научно-исследовательской работы и структура магистерской диссертации подробно изложены в п. 6 «Методические рекомендации» данной учебной программы.

Тема 2.: «Практическая часть ВКР: особенности создания графического дизайн-проекта».

Для изучения дисциплины рекомендуется пройти следующий онлайн-курс:
И. С. Самойленко., Е. И. Тулин «Графический дизайн 4 модуль»
https://online.mospolytech.ru/local/crw/course.php?id=12308

В частности, в фокусе 4 модуля курса «Графический дизайн» рассматриваются вопросы проектной работы графического дизайнера на примере проектной части ВКР и на основе магистерской диссертации. Применение всех навыков, накопленных в ходе обучения в собственном дизайнерском проекте. ЭОР состоит из трех разделов:

Раздел 1. Подход к работе. Изучение подходов к работе, выявление проблематики и качеств проектируемого продукта;

Раздел 2. Работа над проектом. Методология решения проектных задач, построение графика работы над проектом, ситуационный анализ в зависимости от выбранного типа решаемой проектной задачи. Работа над собственным проектом;

Раздел 3. Презентация проекта. Формирование итогового вида собственного дизайнерского проекта и подготовка его презентации).

Тема 3: «Государственная итоговая аттестация: защита ВКР» (детали см. в п. 6 «Методические рекомендации»).

3.3. Содержание дисциплины «Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы»

Дисциплина «Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы» предназначена для системной и поэтапной подготовки к государственной итоговой аттестации и защите выпускной квалификационной работы по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» и профилю подготовки «Графический дизайн». ГИА является завершающей частью образовательной программы магистратуры и проводится в последнем семестре после прохождения промежуточной аттестации по всем дисциплинам и практикам образовательной программы магистратуры.

Выпускная квалификационная работа (магистерская диссертация), далее — ВКР, является обязательным видом итоговых аттестационных мероприятий. ВКР представляет собой комплексную самостоятельную научно-практическую работу магистранта, рассматривающую одну из актуальных проблем современного графического дизайна, и состоящую из двух частей: *исследовательской* (теоретической) и *художественно-проектной* (практической). В приложении к ВКР (магистерская диссертация) в обязательном порядке размещается иллюстративный материал по 2-й и 3-й главам. В целом магистерская ВКР призвана выявить способность выпускников на основе полученных знаний самостоятельно решать конкретные практические аспекты в области графического дизайна и подтвердить наличие профессиональных компетенций. Таким образом, ВКР выполняется на базе всех знаний, умений и навыков, полученных обучающимися в течение всего срока обучения в магистратуре.

*Порядок проведения государственной итоговой аттестации***.** Защита ВКР проводится на базе выпускающей кафедры, и носит открытый характер. Все выпускные квалификационные работы подлежат внешнему рецензированию специалистами по профилю образования. Для проведения ГИА магистратуры в организации создается государственная экзаменационная комиссия (ГЭК), которая состоит из председателя, секретаря и членов комиссии. ГЭК действует в течение календарного года.

Обучающийся (магистрант), не прошедший ГИА, может пройти её повторно не ранее чем через год, но не позднее чем через пять лет. Для магистрантов из числа инвалидов ГИА проводится с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья.

По результатам государственных аттестационных испытаний обучающийся имеет право на апелляцию. Апелляция рассматривается не позднее 2 рабочих дней со дня подачи апелляции на заседании апелляционной комиссии, на которое приглашаются председатель государственной экзаменационной комиссии и обучающийся, подавший апелляцию. Решение апелляционной комиссии доводится до сведения обучающегося в магистратуре, подавшего апелляцию, в течение 3 рабочих дней со дня заседания апелляционной комиссии. Факт ознакомления обучающегося, подавшего апелляцию, с решением апелляционной комиссии удостоверяется подписью обучающегося (магистранта).

3.5. Тематика выпускных квалификационной работ

Тематика выпускных квалификационных работ должна быть актуальной, соответствовать современному состоянию и перспективам развития графического дизайна и общества в целом.

При выборе тематики ВКР рекомендуется учитывать не только современные проблемы и тенденции в графическом дизайне, но и реальные задачи экономики, социальной сферы, науки и практики в соответствии с направлениями научной деятельности Университета, работодателей. Не позднее, чем за 6 мес. до даты начала государственной итоговой аттестации за обучающимся (несколькими обучающимися, выполняющими ВКР совместно) закрепляется тема и научный руководитель ВКР из числа работников образовательной организации и при необходимости консультант (консультанты). Тема ВКР рассматривается на заседании кафедры, а затем тема и руководитель ВКР утверждаются приказом ректора вуза (после этого момента тему ВКР менять нельзя).

Темы ВКР для по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, образовательной программе «Графический дизайн» должны быть сформулированы таким образом, чтобы в них максимально конкретно отражалась основные идеи ВКР и выстраивалась тесная взаимосвязь с понятийным полем графического дизайна: от дизайна сайтов и приложений, мультимедийных визуально-коммуникативных решений до интерьерных и пространственных графических композиций. Выбор конкретной темы ВКР студента согласовывается и утверждается кафедрой ХТОПП.

Все формулировки тем ВКР должны состоять из двух частей — *научно-исследовательской* (теоретической) и *художественно-проектной* (практической). Например: «Методики мультимедийных исследований композиционных решений плакатов. Разработка электронного образовательного ресурса: „Плакат Восточной Европы второй половины XX — начала XXI вв.“»; «Моушн-дизайн как инструмент коммуникационных практик. Разработка дизайна культурно-просветительского проекта „Хокусай. Чудо трансформации“» или «Принципы визуальной организации цифровых коллекций графики в виртуальном пространстве. Разработка дизайн-проекта сайта „Дома графики «Челюскинская“». Не рекомендуется начинать название ВКР (теоретическую и практическую части) со слова «Исследование…», что представляется нелогичным (тавтологией), поскольку магистерская диссертация сама по себе является научным исследованием.

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

«Анимационная графика»

основной образовательной программы высшего образования – программы магистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Цель дисциплины — 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 дисциплины:

— Просмотр и анализ наиболее значительных образцов анимационной культуры;

— Изучение видов и принципов анимационной графики;

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

— Разработка собственных анимационных 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 «Анимационная графика» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенций

ПК-1	Способен определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующие задачам пользователей	**Знать**: Методы проведения комплексных дизайнерских исследований Технологии сбора и анализа информации для дизайнерских исследований Методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы проектируемые объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна **Уметь**: Выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Производить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Анализировать потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Оформлять результаты дизайнерских исследований **Владеть**: Отслеживание тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Изучение потребностей и предпочтений целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Оформление результатов дизайнерских исследований и формирование предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-6	Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве 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**: 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 образовательной программы

Дисциплина «Анимационная графика» относится к числу факультативных учебных дисциплин образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн».

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

В Блоке 1:

— Дизайн цифровых сред;

— Философия бренда;

— Информационные технологии в графическом дизайне;

— Копирайтинг.

В Блоке 2:

— Преддипломная практика.

В Блоке 3:

— Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 2 зачётные единицы (72 часов).

3.1. Виды учебной работы и трудоёмкость

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			2
1	**Аудиторные занятия**	**36**	36
	В том числе:		
1.1	Лекции	18	18
1.2	Семинарские/практические занятия		
1.3	Лабораторные занятия	18	18
2	**Самостоятельная работа**	**36**	36
3	**Промежуточная аттестация**		Зачет
	Зачет		
	Итого	**72**	

3.2. Содержание дисциплины

Тема 1. Основы анимации

Что такое анимация и какой она бывает, история анимации, 12 принципов Уолта Диснея.

Тема 2. 2D перекладка

Скрипты и выражения, анимация логотипа, псевдо 3D, лицевая анимация, походка и риг фигуры

Тема 3. Итоговая работа

Создание шоурила и презентации

3.3. Тематика лабораторных занятий

Лабораторные и практические занятия: включают в себя знакомство с теорией и выполнение практических заданий.

Тема 1. Основы анимации

Задания: анализ произведений анимационного искусства, выявление характерных приемов.

Тема 2. 2D перекладка

Задания: Комплекс учебных заданий в программе Adobe Aftereffects на отработку следующих навыков — скрипты и выражения, анимация логотипа, псевдо 3D, лицевая анимация, походка и риг фигуры. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Тема 3. Итоговая работа

Задания: Создание шоурила и презентации на платформе Behance.

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

«Комиксы и рисованные истории»

основной образовательной программы высшего образования – программы магистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2024 год набора)

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основной целью освоения дисциплины «Комиксы и рисованные истории» является подготовка магистров по профилю «Графический дизайн», способных выполнять графические художественные произведения в формате комикса, рисованной истории, графического романа, для книжных и периодических изданий.

Основной задачей освоения дисциплины «Комиксы и рисованные истории» является формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнеров в соответствие с компетенциями ФГОС ВО.

Планируемые результаты обучения: Знает историю и технологию производства комиксов, традиционные и инновационные методы работы. Умеет выбирать стиль, метод производства и характер комикса. Владеет основными изобразительными и композиционными приемами комиксов и рисованных историй. Знает специфику комикса, рисованной истории, графического романа с позиций графического дизайна, особенности его художественного языка. Умеет рисовать и проектировать на высоком профессиональном уровне авторские проекты в области комикса, рисованной истории, графического романа. Владеет основными изобразительными и композиционными приемами комиксов и рисованных историй.

Обучение по дисциплине «Комиксы и рисованные истории» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК-2 Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знает историю и технологию производства комиксов, традиционные и инновационные методы работы. Умеет выбирать стиль, метод производства и характер комикса. Владеет основными изобразительными и композиционными приемами комиксов и рисованных историй.
ПК-5 Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знает специфику комикса, рисованной истории, графического романа с позиций графического дизайна, особенности его художественного языка. Умеет рисовать и проектировать на высоком профессиональном уровне

	авторские проекты в области комикса, рисованной истории, графического романа. Владеет основными изобразительными и композиционными приемами комиксов и рисованных историй.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к блоку факультативных дисциплин.

Дисциплина «Комиксы и рисованные истории» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ОП:

– Графический дизайн.

3. Структура и содержание дисциплины

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

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			2	
1	**Аудиторные занятия**	**36**	36	
	В том числе:			
1.1	Лекции	18	18	
1.2	Семинарские/практические занятия	0	0	
1.3	Лабораторные занятия	18	18	
2	**Самостоятельная работа**	**36**	36	
3	**Промежуточная аттестация**			
	Зачет/диф.зачет/экзамен	**Зачет**	Зачет	
	Итого	**72**	72	

3.1.3. Заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			2	
1	**Аудиторные занятия**	**20**	20	

	В том числе:			
1.1	Лекции	10	10	
1.2	Семинарские/практические занятия	10	10	
1.3	Лабораторные занятия	0	0	
2	**Самостоятельная работа**	**52**	52	
3	**Промежуточная аттестация**			
	Зачет/диф.зачет/экзамен	**Зачет**	Зачет	
	Итого	**72**	72	

3.2 Тематический план изучения дисциплины
(по формам обучения)

3.2.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**Самостоятельная работа**
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
11	Тема 1. Комикс как вид графического искусства	4	2	0	0		2
2	Тема 2. История комикса	32	16	0	0		16
3	Тема 3. Создание комикса	36	0	0	18		18
	Итого	**72**	**18**	**0**	**18**		**36**

3.2.2. Заочная форма обучения

№ п/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**Самостоятельная работа**
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1	Тема 1. Комикс как вид графического искусства	4	2	0	0		2
2	Тема 2. История комикса	32	8	0	0		24
3	Тема 3. Создание комикса	36	0	10	0		26
Итого		**72**	**10**	**10**	**0**		**52**

3.3 Содержание дисциплины

Тема 1. Комикс как вид графического искусства

Определение комикса. Сходства и различия с другими видами графического искусства. Термины комикс, рисованная история, графический роман, и др. Специфика повествования и сочетания текста и изображения в комиксе. Основные изобразительные и композиционные особенности комикса. Форматы комикса.

Тема 2. История комикса

Предыстория комикса. Комиксы XIX века. Американская школа комикса. Японская школа комикса. Франкобельгийская школа комикса. Италоаргентинская школа комикса. Британская школа комикса. Комикс в России.

Тема 3. Создание комикса

Выбор темы. Разработка образов персонажей. Написание сценария. Выбор формата и техники. Создание раскадровки комикса. Создание эскизов страниц с текстом. Корректировка эскизов и создание оригиналов.

3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1. Семинарские/практические занятия

1. Выбор темы.

2. Разработка образов персонажей.

3. Написание сценария.

4. Выбор формата и техники.

5. Создание раскадровки комикса.

6-7. Создание эскизов страниц с текстом.

8-9. Корректировка эскизов и создание оригиналов.

3.4.2. Лабораторные занятия

1. Выбор темы.

2. Разработка образов персонажей. Написание сценария. Выбор формата и техники.

3. Создание раскадровки комикса.

4. Создание эскизов страниц с текстом.

5. Корректировка эскизов и создание оригиналов.