

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Максимов Алексей Борисович

Должность: директор департамента по образовательной политике

Дата подписания: 13.09.2023 18:28:27

Уникальный программный ключ:

8db180d1a3f02ac9e60521a5672743775c18b1d6

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ  
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 цифровых медиа», 2021 год  
набора)

### 1.1. Цели дисциплины

Целью изучения дисциплины Б.1.1.1 «Иностранный язык в научной сфере» является: помочь студенту расширить и углубить знания, умения и навыки, определяемые содержанием базовой части дисциплины, а именно в совершенстве усвоить систему современного английского языка, овладеть навыками чтения, перевода, аудирования, говорения на английском языке, что обеспечит адекватное понимание и полноценное общение на английском языке..

### 1.2. Задачи дисциплины

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

## 2. Место дисциплины в структуре ОП

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 образовательной программы 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн цифровых медиа».

Изучение данной дисциплины базируется на программе и компетенциях дисциплин: программа и компетенции бакалавриата направления подготовки 54.03.01 «Дизайн» профили подготовки: «Графический дизайн мультимедиа»

Основные положения дисциплины используются в дальнейшем при изучении следующих дисциплин: Б1.1.8 Технологическое предпринимательство в дизайне

## 3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины Б.1.1.1 «Иностранный язык в научной сфере» студенты должны:

*Знать:*

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

*Уметь:*

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

*Владеть:*

- устной и письменной речью на иностранном языке.

#### 4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего часов / зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очно-заочная	1	1	72/2	6		6	-	66	-	Зачет

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ  
«Информационные технологии в графическом дизайне»  
основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры  
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн цифровых медиа», 2021 год  
набора)

### **1.1. Цели дисциплины**

Целью изучения дисциплины Б.1.2.3 «Информационные технологии в дизайне» является: Изучение связи и взаимодействий цифрового и реального пространств в различных средах и медиа..

### **1.2. Задачи дисциплины**

К числу основных задач дисциплины относятся: Изучение дополненной реальности в видео. Обучение созданию совмещения видеосъемки и виртуального пространства. Трехмерное моделирование. Создание моделей, текстур, сцен и анимации средствами Maxon Cinema 4D. Сервисы дополненной реальности. Изучение возможностей и работа с сервисами Layar и Aurasma. Unity+Vuforia Создание мобильного приложения дополненной реальности для iOS и Android средствами Unity и Vuforia

## **2. Место дисциплины в структуре ОП**

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин базовой части Блока 1 образовательной программы 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн цифровых медиа».

Изучение данной дисциплины базируется на программе и компетенциях дисциплин: программа и компетенции бакалавриата направления подготовки 54.03.01 «Дизайн» профили подготовки: «Графический дизайн мультимедиа»

Основные положения дисциплины используются в дальнейшем при изучении следующих дисциплин: Б1.2.1 Дизайн цифровых сред, Б.1.2.2 Видеоконтент в современных медиа, Б1.1.8 Технологическое предпринимательство в дизайне, Б.2.1.2 Педагогическая практика

## **3. Требования к результатам освоения дисциплины**

В результате изучения дисциплины Б.1.2.3 «Информационные технологии в графическом дизайне» студенты должны:

*Знать:*

– методы создания дополненной реальности;

*Уметь:*

- Сделать дополненную реальность различными методами и средствами;
- Владеть:*
- программами 3D моделирования и программами создания дополненной реальности.

#### 4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего часов с./зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очно-заочная			324/9	88			88	236		З/З/Э

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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Методология дизайн-проектирования»

основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры

(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн цифровых медиа», 2021 год  
набора)

### 1. Цели освоения дисциплины

**Основная цель** дисциплины «Методология дизайн-проектирования» — подготовка квалифицированного специалиста по профилю подготовки «Графический дизайн цифровых медиа» способного применять методы исследования, анализа и находить проектное решение, используя практический и теоретический инструментарий графического дизайна.

**Основная задача** освоения дисциплины «Методология дизайн-проектирования» — формирование у студентов знаний и практических навыков понимания исторического стилового развития графического дизайна и влияния методологии на создание графического образа, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

### 2. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры

Дисциплина «Методология дизайн-проектирования» относится к числу профессиональных дисциплин блока Б1 образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн цифровых медиа».

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

- Б.1.1.3 Современные проблемы дизайна
- Б1.2.1 Дизайн цифровых сред
- Б.2.2.1 Научно-исследовательская работа
- Б.2.1.4 Педагогическая практика

### 3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине 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
УК-4	Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	<p><b>Знать:</b> исторические этапы развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования</p> <p><b>Уметь:</b> применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач</p> <p><b>Владеть:</b> 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.</p>
УК-5	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	<p><b>Знать:</b> основные методологические этапы проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация)</p> <p><b>Уметь:</b> применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач</p> <p><b>Владеть:</b> навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые методы анализа при решении творческих задач.</p>
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	<p><b>Знать:</b> популярные тенденции развития дизайн-отрасли в целом и цифрового направления в частности.</p> <p><b>Уметь:</b> выявлять актуальные тенденции в творческой среде и применять их на практике решения</p>

	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	творческих проектов. Обучаться на опыте других дизайнеров, анализировать их творческий путь и различные решения <b>Владеть:</b> 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	<b>Знать:</b> методы проведения исследований <b>Уметь:</b> проводить научные и проектные исследования <b>Владеть:</b> программно-техническим комплексом инструментов и методологией проведения полевых и лабораторных исследований

#### 4. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего часов / зачет. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очно-заочная	1	1	144/4	12	4	8	-	132	-	Экз

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

основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры  
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн цифровых медиа», 2021 год  
набора)

### 1. Цели освоения дисциплины

**Основная цель** дисциплины «Современные проблемы дизайна» — подготовка квалифицированного специалиста по профилю подготовки «Дизайн цифровых медиа» способного применять методы исследования, анализа и находить проектное решение, используя практический и теоретический инструментарий графического дизайна.

**Основная задача** освоения дисциплины «Современные проблемы дизайна» формирование у студентов знаний и практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера в жанровом, стилистическом и техническом разнообразии реализации проектного подхода в аспекте актуальных направлений развития в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

### 2. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры

Дисциплина «Современные проблемы дизайна» относится к числу профессиональных дисциплин блока Б1 образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн цифровых медиа».

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

- Б.1.1.5 Актуальные проблемы современного искусства
- Б.1.1.4 Философские проблемы науки и техники
- Б.1.1.2 Методология дизайн-проектирования
- Б.2.1.1 Научно-исследовательская работа
- Б.2.1.2 Педагогическая практика

### 3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине 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
УК-6	Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	<p><b>Знать:</b> – основные законы и принципы анализа и синтеза</p> <p><b>Уметь:</b> – выявлять и анализировать современные проблемы дизайна</p> <p><b>Владеть:</b> – представлением об аналитических методах в области современного дизайна</p>
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 культурноисторическом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	<p><b>Знать:</b> – основные принципы саморазвития</p> <p><b>Уметь:</b> – проводить самостоятельные исследования современных проблем дизайна</p> <p><b>Владеть:</b> – представлением о методах исследовательской работы</p>

#### 4. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Форма итогового контроля	
			Всего час./зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		Контроль (промежуточная аттестация)
Очно-заочная	1, 2	2, 3	288/8	32	14	18		256	-	Зачет

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ  
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 цифровых медиа», 2021 год  
набора)

### 1. Цели освоения дисциплины

Целью преподавания дисциплины «Философские проблемы науки и техники» является приобретение обучающимися знаний, умений и навыков, направленных на овладение культурой научного мировоззрения; методикой анализа и оценки научных открытий; формирование у студентов способности к аналитическому мышлению в процессе научной деятельности, а также развитие навыков анализа знаний.

Основные задачи дисциплины связаны с передачей студентам знаний о базовых понятиях, категориях и принципах научного познания; месте и роли научного подхода в развитии естественных, гуманитарных, социально-экономических и технических наук; анализе информации в области проблем развития научных знаний. К задачам дисциплины также относятся: анализ истории развития науки на фоне важнейших естественнонаучных достижений; анализ структуры научного знания, методов и средств научного познания; знакомство с основными процедурами проверки и опровержения научных теорий, гипотез и законов.

### 2. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры

Настоящая дисциплина относится к базовой части общенаучной подготовки магистров Б1.Б.1.

Изучение данной дисциплины студенту базируется на следующих дисциплинах: «Современные проблемы дизайна».

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

Коды компетенции	Результаты освоения ООП Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
УК-1	Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	<b>Знать:</b> - базовые понятия, категории и принципы научного познания. <b>Уметь:</b> - правильно оперировать основными понятиями науки.

		<b>Владеть:</b> - культурой научного мировоззрения.
УК-5	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	<b>Знать:</b> современные психолого-педагогические теории и методы в профессиональной деятельности <b>Уметь:</b> использовать педагогические методы в профессиональной деятельности <b>Владеть:</b> навыками командной работы; методами руководства малыми коллективами

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

- научно-исследовательская работа.

Дисциплина «Философские проблемы науки и техники» необходима также для качественного проведения научно-исследовательской работы магистров в периоды практик, являясь методологической базой при подготовке магистерской диссертации по данной специальности.

### 3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины Б.1.1.4 «Философские проблемы науки и техники» студенты должны:

#### **Знать:**

- базовые понятия, категории и принципы научного познания.
- специфику и сущность научного анализа основных проблем и вопросов.
- основные этапы развития естественных, гуманитарных, социально-экономических и технических наук.
- современные психолого-педагогические теории и методы в профессиональной деятельности
- методы и формы теоретического знания.

#### **Уметь:**

- правильно оперировать основными понятиями науки.
- критически анализировать информацию в области проблем развития научного знания;
- ориентироваться в разнообразной литературе по научным проблемам.
- проводить анализ решения узловых научных проблем'
- использовать педагогические методы в профессиональной деятельности
- использовать методы исследования и формы знания эмпирического уровня.

#### **Владеть:**

- культурой научного мировоззрения.
- опытом в области теоретического и практического применения дисциплины для обоснования выбора своей научной и профессиональной позиции.
- методикой анализа и оценки научных открытий;
- навыками командной работы; методами руководства малыми коллективами;
- навыками подготовки программ научных исследований.

#### 4. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Формы итогового контроля
			Всего часов / зач. ед.	Ауд. (конт. раб.)	Лек.	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очно-заочная	1	1	72/2	12	4	8		60		Зачет

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ  
«Актуальные проблемы современного искусства»  
основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры  
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн цифровых медиа», 2021 год  
набора)

### **1. Цели освоения дисциплины**

**Основная цель** освоения дисциплины «Актуальные проблемы современного искусства» является подготовка магистров по профилю «Дизайн цифровых медиа», обладающих знаниями в области современного искусства, ориентирующихся в стилях и направлениях современной живописи, графики, скульптуры и архитектуры, умеющих анализировать актуальные проблемы и тенденции изобразительного искусства.

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

### **2. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры**

Дисциплина Б.1.1.5 «Актуальные проблемы современного искусства» относится к числу дисциплин вариативной части Блока 1 образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн цифровых медиа». Дисциплина «Актуальные проблемы современного искусства» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ОП:

– Современные проблемы дизайна.

### **3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

**Знать:**

– основные направления и течения современного искусства

**Уметь:**

– выявлять и анализировать актуальные проблемы современного искусства

**Владеть:**

– представлением об актуальных тенденциях современного искусства

**4. Структура и содержание дисциплины**

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего часов / зач. ед.	Ауд. (конт. раб.)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очно-заочная	1	1	144/4	12	4	8	–	132		Зачет

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ  
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 цифровых медиа», 2021 год  
набора)

### **1. Цели освоения дисциплины**

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

**Задачи** освоения дисциплины:

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

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

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

Б.1.2.1 Дизайн цифровых сред

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

Научно-исследовательская работа

Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности

Преддипломная практика



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

В результате освоения ООП магистратуры обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине (модулю):

Коды компетенции	Результаты освоения ООП Содержание компетенций*	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**
ПК-1	Способен определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующие задачам пользователей	<b>Знать:</b> ключевые технические и художественные решения в различных стилях анимации <b>Уметь:</b> использовать полученные знания с целью создания проектов в заданных параметрах <b>Владеть:</b> инструментально-технической базой знаний, а также навыками быстрого анимационного рисования и прототипирования.
ПК-6	Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<b>Знать:</b> этапы развития анимационной графики, периодизацию различных стилевых и студийных влияний <b>Уметь:</b> использовать знание истории индустрии в собственных проектах <b>Владеть:</b> знаниями истории, средствами анализа характера анимации и степени графической проработанности сцен и героев.

### 4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час. / зач. ед.	Ауд(контактная работа)	Лек	Практ	Лаб	СРС		
очная	1	2	36	28		28		12		зачет
Итого			36	28		28		12		

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

**«Дизайн цифровых сред»**

основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры

(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн цифровых медиа», 2021 год  
набора)

**1.1. Цели дисциплины**

Целью изучения дисциплины Б1.2.1 «Дизайн цифровых сред» является:  
Изучение понятий «проект», ключевые параметры проектирования.  
функциональный анализ, анализ целевой аудитории, принципов  
формирования набора и формы носителей функциональной идеи. Анализ  
эстетических параметров. Поиск адекватных форм пластического выражения.  
Подбор технологических параметров реализации проекта. Синтез  
технологических и эстетических составляющих проекта. Принципы  
демонстрации готового проекта в различных информационных средах.

**1.2. Задачи дисциплины**

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

**2. Место дисциплины в структуре ОП**

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин вариативной  
части Блока 1 образовательной программы 54.04.01 «Дизайн» по профилю  
«Графический дизайн цифровых медиа».

Изучение данной дисциплины базируется на программе и компетенциях  
дисциплин: программа и компетенции бакалавриата направления подготовки  
54.03.01 «Дизайн» профили подготовки: «Графический дизайн мультимедиа»

Основные положения дисциплины используются в дальнейшем при изучении  
следующих дисциплин: Б.1.2.2 Видеоконтент в современных медиа, Б.1.1.8  
Технологическое предпринимательство в дизайне, Б.2.2.1 Преддипломная  
практика, Б.2.1.1 Научно-исследовательская работа

**3. Требования к результатам освоения дисциплины**

В результате изучения дисциплины Б.1.2.1 «Дизайн цифровых сред»  
студенты должны:

<b>Коды компетенции</b>	<b>Результаты освоения ООП Содержание компетенций*</b>	<b>Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**</b>
ПК-1	Способен определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующие задачам пользователей	<b>Знать</b> методы анализа и исследования пользовательского опыта, техники активного исследования и наблюдения. <b>Уметь</b> собирать аналитические данные, анализировать их и вычленять нужные, получать инсайды из пользовательского опыта <b>Владеть</b> инструментами Google и Yandex-аналитики, инструментами планирования и фиксации задач
ПК-4	Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования	<b>Знать:</b> как работать с данными; принципы композиции и технические особенности различных платформ для создания инфографики <b>Уметь:</b> анализировать и визуализировать различные данные; создавать инфографику различными способами <b>Владеть:</b> инструментами анализа и визуализации данных; инструментами создания инфографики
ПК-6	Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<b>Знать</b> Программы макетирования и прототипирования интерфейсов <b>Уметь</b> работать в SketchApp, Figma, Adobe XD, Axure <b>Владеть</b> навыками макетирования, прототипирования, подготовки макетов к разработке и написания технического задания.

#### 4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курсы	семестры	Трудоемкость дисциплины в часах	Форма итогового контроля

			Все го час / зач . ед.	Ауд.(к онт. раб.)	Л ек .	П р.	Ла б.	С Р С	Контроль (промежут очная аттестация)	
Очно- заочна я	1-2	1,2,3,4	432/12	124			124	308		Экземе н

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ  
«Технологическое предпринимательство в дизайне»  
основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры  
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн цифровых медиа», 2021 год  
набора)

### **1. Цель освоения дисциплины**

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

Задачи дисциплины — достижение следующих результатов образования.

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

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

Владение: приемы работы на рынке коммерциализации высоких технологий с использованием моделей Product development и Customer development; использование технологий бережливого стартапа (lean) и гибкого подхода к управлению (agile), технологии разработки финансовой

модели проекта; проведение переговоров с инвесторами и публичных презентаций проектов (питчей).

## 2. Место дисциплины в структуре ООП магистратуры

Дисциплина «Основы технологического предпринимательства в дизайне» относится к блоку «Обязательные дисциплины» и входит в образовательную программу подготовки магистра по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, очной формы обучения.

## 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
УК-3	Способен организовывать и руководить работой команды, выработывая командную стратегию для достижения поставленной цели	<p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основы инновационной экономики и технологического предпринимательства;</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• применять методологию системного анализа для поиска эффективных решений в области внедрения технологических инноваций;</li> </ul> <p><b>владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• навыками практического внедрения технологических предпринимательских проектов</li> </ul>

## 4. Структура и содержание дисциплины

Фор	к	се	Трудоемкость дисциплины в часах	Фо
-----	---	----	---------------------------------	----

ма обуч ения	у р с	ме ст р	В с е г о ч а с. / з а ч. е д .	Ауди торн ых часо в (кон такт ная рабо та)	Л ек ци и	Практ ическ ие занят ия	Лабора торн ые работ ы	Самост оатель ная работа	Контро ль (проме жуточн ая аттеста ция)	рм а ито гов ого кон тро ля
Очн о- заоч ная	1	4	72/2	18	4		14	54	-	Экзамен

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

основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры  
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн цифровых медиа», 2021 год  
набора)

### **1.1. Цели дисциплины**

Целью изучения дисциплины Б.1.2.4 «Цифровая типографика» является:  
Дать студентам теоретические и практические знания в области работы с  
шрифтом как основным инструментом графической коммуникации.  
Усовершенствование навыков создания акцидентных и наборных  
типографических композиций, взаимодействия типографики с пространством  
экрана, сеткой, с остальными типами графической коммуникации.

### **1.2. Задачи дисциплины**

К числу основных задач дисциплины относятся: Изучение типографической  
теории и применение полученных знаний на практике, оттачивая работу со  
шрифтом, сетками и композицией

## **2. Место дисциплины в структуре ОП**

Настоящая дисциплина относится к числу учебных дисциплин базовой части  
Блока 1 образовательной программы 54.04.01 «Дизайн» по профилю  
«Графический дизайн цифровых медиа».

Изучение данной дисциплины базируется на программе и компетенциях  
дисциплин: программа и компетенции бакалавриата направления подготовки  
54.03.01 «Дизайн» профили подготовки: «Графический дизайн мультимедиа»

Основные положения дисциплины используются в дальнейшем при изучении  
следующих дисциплин: Б.1.2.1 Дизайн цифровых сред, Б.2.2 Видеоконтент в  
современных медиа

## **3. Требования к результатам освоения дисциплины**

В результате изучения дисциплины Б.1.2.4 «Цифровая типографика»  
студенты должны:

*Знать:*

- способы иерархической выразительности методами типографики;  
композиционные принципы; инструменты профессиональных  
программ компьютерной верстки, особенности их настройки, разницу в  
восприятии макета в различных средах;



*Уметь:*

- использовать пластические свойства шрифта для создания образной типографической композиции;

*Владеть:*

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

#### 4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час./ зач. ед.	Ауд (контактная работа)	Лек.	сем/прак	Лаб.	СРС	Конт. (промежуточная аттестация)	
Очная	1	1-2	216 / 6	30	-	-	30	186	-	Экз

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

**«Арт-дирекшн»**

основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры  
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн цифровых медиа», 2021 год  
набора)

## **1. Цели освоения дисциплины**

Целями освоения дисциплины «Арт-дирекшн» являются: изучение принципов управления проектами, отделами и организациями на примере творческого коллектива, формирование навыков управленческой работы и ответственности за принятые решения и сотрудников.

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

## **2. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры**

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 базовой части блока 1:

- Методология дизайн-проектирования;
- Современные проблемы дизайна.

В вариативной части Блока 1:

- Дизайн цифровых сред;
- Технологическое предпринимательство;

В блоке 2 (Практики):

- Преддипломная практика;

В блоке 3 (Государственная итоговая аттестация):

- Государственная итоговая аттестация

### 3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных 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:

<i>Коды компетенции</i>	<i>Результаты освоения ООП Содержание компетенций*</i>	<i>Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**</i>
УК-6	Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>способы проявления творческой инициативы в сфере научного исследования и проектной деятельности</li> <li>меру ответственности за принятые профессиональные решения</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- проявлять творческую инициативу в научной и проектной деятельности</li> <li>- брать на себя всю полноту профессиональной ответственности в проектной работе</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками проявлять творческую инициативу</li> <li>- навыками осознания меры ответственности за принятые решения</li> </ul>
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	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способы и методы социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- организовывать взаимодействие для решения задач и продуктивного общения в творческой,</li> </ul>

		<p>научной, производственной и художественной жизни</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>- навыками социального взаимодействия, использования личных качеств для активного общения в творческой, научной, производственной и художественной жизни</p>
ОПК-4	<p>Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу</p>	<p><b>Знать:</b></p> <p>–принципы структурирования и организации материала, основы дизайн-мышления и проектного подхода.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>–использовать полученные знания в композиции, на основе художественно-эстетического анализа существующего материала обосновать целесообразность своего проекта.</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>– навыками применения художественно-эстетического анализа, материалами, техниками и технологиями создания объектов графического дизайна.</p>

#### 4. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего часов ./ зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинары и практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
<b>Очно-заочная</b>	2	4	72/2	18	4		14	54		Экзамен

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

основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры  
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн цифровых медиа», 2021 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» относятся:

- 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
УК-2	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	<p><b>знать:</b> - методы использования информационных технологий для создания проектной документации;</p> <p><b>уметь:</b> - использовать информационные технологии для создания проектной документации.</p> <p><b>владеть:</b> - навыками применения использованием информационных технологий для создания проектной документации.</p>

#### 4. Структура и содержание дисциплины.

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Формы итогового контроля
			Всего часов / зачетных единиц	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очно-заочная	1-2	1,2,3	216/6	44			44	172		Зачет

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ  
«Видеоконтент в современных медиа»

основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры  
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн цифровых медиа», 2021 год  
набора)

### **1.1. Цели дисциплины**

Целью изучения дисциплины Б.1.2.2 «Видеоконтент в современных медиа» является: Изучение пластических и технических особенностей размещения и трансляции видеоконтента на различных медианосителях и форматах. Формирование у студента четкой взаимосвязи формата, масштаба, контекста и содержания видеоряда в различных ситуациях.

### **1.2. Задачи дисциплины**

Создание видео на общую тематику, но для различных медиасред, например, для YouTube, видеомэппинга на здании и кинотеатра. Через масштаб и особенности восприятия изучить какое содержание видеосообщения должно быть.

## **2. Место дисциплины в структуре ОП**

Дисциплина «Видеоконтент в современных медиа» относится к числу дисциплин вариативной части образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Дизайн цифровых медиа».

Дисциплина «Видеоконтент в современных медиа» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

«Информационные технологии в дизайне», «Методология дизайн-проектирования», «Дизайн цифровых сред», «Цифровая типографика»

Полученные компетенции используются в дисциплинах:

«Арт-дирекшен;

Для освоения учебной дисциплины, обучающиеся должны владеть следующими знаниями и компетенциями: ПК-1, ПК-4, ПК-6.

## **3. Требования к результатам освоения дисциплины**

В результате изучения дисциплины Б.1.2.2 «Видеоконтент в современных медиа» студенты должны:

*Знать:*

- техники и технологии
- принципы создания видеоконтента

- аспекты выбора того или иного графического, анимационного и звукового решения для различных медиасред;

*Уметь:*

- выявлять необходимые и достаточные технические средства для реализации проекта.
- Анализировать характер аудитории, составлять персонажей-пользователей и соотносить их и проектируемый продукт, создавать видеоайдентичку различными инструментами;

*Владеть:*

- инструментами анализа данных, открытыми источниками статистики,
- инструментами и сервисами для создания видеоконтента.

#### 4. Объём дисциплины и виды учебной работы

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего часов с./зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очно-заочная	1, 2	2,3	360/10	64			64	296		Зачет / Экзамен



ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ  
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 цифровых медиа», 2021 год  
набора)

**1. Цели и задачи освоения дисциплины.**

**Основной целью** освоения дисциплины Ф2 «Комиксы и рисованные истории» является подготовка магистров по профилю «Дизайн цифровых медиа», 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 соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

**2. Место дисциплины в структуре ОП специалитета.**

Дисциплина Ф2 «Комиксы и рисованные истории» относится к числу факультативных дисциплин вариативной части. Дисциплина «Комиксы и рисованные истории» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ОП:

– Цифровая типографика.

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

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



ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ  
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 цифровых медиа», 2021 год  
набора)

**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

**Место дисциплины в структуре ООП**

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

Изучение дисциплины «Копирайтинг» базируется на ранее изученных дисциплинах 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.

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

В результате освоения ООП магистратуры обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

<i>Коды компетенции</i>	<i>Результаты освоения ООП Содержание компетенций*</i>	<i>Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**</i>
ПК-1	Готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности.	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способы проявления творческой инициативы в сфере научного исследования и проектной деятельности</li> <li>- методы творческого подхода к выполнению профессиональной деятельности</li> <li>- меру ответственности за принятые профессиональные решения</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- проявлять творческую инициативу в научной и проектной деятельности</li> <li>- брать на себя всю полноту профессиональной ответственности в научной работе</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способностью проявлять творческую инициативу</li> <li>- способностью осознавать меру ответственности за принятые решения</li> <li>- методами творческого подхода при выполнении практических подготовительных работ;</li> <li>- способностью брать на себя всю полноту профессиональной ответственности</li> </ul>
ПК-3	Способность социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способы и методы социального взаимодействия, самоорганизации и</li> </ul>

	<p>деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни</p>	<p>самоуправления системнодеятельностного характера</p> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- организовывать взаимодействие для решения задач и продуктивного общения в творческой, научной, производственной и художественной жизни</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками социального взаимодействия для активного общения в творческой, научной, производственной и художественной жизни</li> </ul>
--	--	---

#### 4. Объем и содержание дисциплины

Форма обучения	Курс	Семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего часов / зачет. ед	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	2	4	72/2	18	4		14	54		экзамен

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ  
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 цифровых медиа», 2021 год  
набора)

**1. Цели освоения дисциплины.**

К **основным целям** освоения дисциплины «Философия бренда» следует отнести:

- воспитание у студентов художественного вкуса; создании представления о развитии дизайна и философии различных брендов;
- изучение национальных моделей, концепций и направлений дизайна, их отличительных особенностях, тенденциях в современном промышленном дизайне и маркетинге;
- дизайнерском осмыслении процесса формирования бренда;
- в изучении принципов формирования классических теорий и концепций в промышленном дизайне для использования их в практической дизайнерской деятельности; получении основ методик дизайн – проектирования в различных областях брендинга, знакомстве с методами разработки айдентики.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Философия бренда в автомобилестроении» следует отнести:

- знакомстве с методами разработки айдентики;
- получении навыков работы в области дизайн – исследований.
- получение навыков дизайн-анализа формообразования ТС различных брендов.

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

Дисциплина «Философия бренда» относится к числу профессиональных учебных дисциплин по выбору студентов основной образовательной программы магистратуры.

Для изучения данной дисциплины студент должен обладать общекультурными компетенциями (способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1).

Данная дисциплина необходима для успешной работы при выполнении курсовых проектов по основным профессиональным дисциплинам и будущего взаимодействия внутри коллектива на производстве.

Дисциплина «Философия бренда в автомобилестроении» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ООП: Дизайн цифровых сред, Преддипломная практика

### 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
ПК-1	Готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности.	<p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• методы и этапы конструирования транспортных средств с учетом всех этапов проектирования</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• в зависимости от типа разрабатываемого транспортного средства, проектировать потребительские свойства изделия</li> </ul> <p><b>владеть:</b></p> <p>методами создания яркого и запоминающегося образа конструируемого транспортного средства</p>
ПК-3	Способность социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни	<p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• методы и этапы конструирования транспортных средств с учетом всех этапов проектирования</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• в зависимости от типа разрабатываемого транспортного средства, проектировать потребительские свойства изделия</li> </ul> <p><b>владеть:</b></p>

		методами создания яркого и запоминающегося образа конструируемого транспортного средства
--	--	--

## 2. Структура и содержание дисциплины.

Форма обучения	Курс	Семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего часов / зачет. ед	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	2	4	72/2	18	4		14	54		экзамен



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

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

**«Государственная итоговая аттестация»**

основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры

(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн цифровых медиа», 2021 год  
набора)

### **1. Цели государственной итоговой аттестации**

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

### **2. Задачи государственной итоговой аттестации**

Задачи государственной итоговой аттестации обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» и профилю подготовки «Графический дизайн цифровых медиа» заключаются в оценке готовности обучающихся к профессиональной деятельности дизайнера цифровых медиа.

### **3. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры**

Дисциплина «Государственная итоговая аттестация» относится к блоку 3 «Государственная итоговая аттестация» образовательной программы 54.04.01 «Дизайн» (уровень магистратуры) по профилю подготовки «Дизайн цифровых медиа».

Дисциплина «Государственная итоговая аттестация» базируется на следующих дисциплинах: Преддипломная практика.

### **4. Требования к результатам освоения дисциплины**

В результате прохождения Государственной итоговой аттестации студенты должны:

***Знать:***

- основные принципы и формы организации научно-исследовательских и проектных работ.
- основные принципы и формы структурирования и визуализации информации, специфику представления информации в определенных форматах коммуникации.
- принципы структурирования и организации материала, основы дизайн-мышления и проектного подхода.

***Уметь:***

- формулировать проектную задачу, определять достаточность обеспечения информацией, оборудованием, иными ресурсами для решения поставленной научной, исследовательской или проектной задачи, выстраивать последовательность действий.
- структурировать и в доступной форме изложить собранную информацию; выбирать форму подачи и носитель, адекватный типу, содержанию и назначению информации.
- использовать полученные знания в композиции, на основе художественно-эстетического анализа существующего материала обосновать целесообразность своего проекта.

***Владеть:***

- основными навыками системной организационной деятельности.
- навыками структурирования и визуализации информации с учетом специфики форм изложения и характера носителей.
- методами художественно-эстетического анализа, материалами, техниками и технологиями создания объектов графического дизайна.