

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ВЕР то р

Дата подписания: 14.10.2021 12:05:08

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

## АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ

Учебных дисциплин для бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»,

профиль «Цифровой дизайн»

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

### АННОТАЦИЯ

рабочей программы учебной дисциплины

Б1.Б.01 «ФИЛОСОФИЯ»

**Цель освоения дисциплины:** формирование представления о специфике философии как способе познания и духовного освоения мира, основных разделах современного философского знания, философских проблемах и методах их исследования; овладение базовыми принципами и приемами философского познания; выработка навыков работы с философскими текстами; введение в круг философских проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-1.

**Краткое содержание дисциплины:** Философия как форма духовной культуры. Философия как форма знания. Предмет и структура философии.

Становление философии. Основные направления, школы философии и этапы ее исторического развития. Философия древнего мира. Средневековая философия. Ренессанс. Философия Нового времени (XVII-XVIII вв.). Немецкая классическая философия. Постклассическая философия XIX-XX вв. Философия XX века. История отечественной философии.

Бытие как проблема философии. Монистические и плюралистические концепции бытия, самоорганизация бытия. Материальное и идеальное бытие. Проблема жизни, ее конечности и бесконечности, уникальности и множественности во Вселенной. Специфика человеческого бытия. Пространственно-временные характеристики бытия. Движение и развитие, диалектика. Детерминизм и индетерминизм. Динамические и статистические закономерности. Научные, философские и религиозные картины мира. Бытие и сознание. Проблема сознания в философии. Сознание, самосознание и личность. Природа мышления. Структура научного познания, его методы и формы. Рост научного знания. Научные революции и смены типов рациональности. Наука и техника. Свобода научного поиска и социальная ответственность ученого.

Человек и мир в современной философии. Человек, общество, культура. Человек и природа. Природное (биологическое) и общественное (социальное) в человеке. Антропосоциогенез и его комплексный характер. Смысл жизни: смерть и бессмертие. Свобода и ответственность. Мораль, справедливость, право. Нравственные ценности. Представления о совершенном человеке в различных культурах. Эстетические ценности и их роль в человеческой жизни. Религиозные ценности и свобода совести. Человек в системе коммуникаций. Основные концепции философии истории. Формационный и цивилизационный подходы к пониманию общественного развития: их достоинства и недостатки. Будущее человечества. Глобальные проблемы современности и возможные пути их решения. Взаимодействие цивилизаций и сценарии будущего.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.Б.02 «ИСТОРИЯ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов системы устойчивых знаний по истории и целостного представления о характере и особенностях исторического развития, определение места и роли России и других стран в истории мировых цивилизаций, подготовка к использованию накопленных исторических знаний при формировании гражданской позиции и ориентации в современных проблемах общественно-политической жизни России и тенденциях мирового развития.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.02 учебного плана по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-2.

**Краткое содержание дисциплины:** История как наука. Россия в мировом историческом процессе. Особенности исторического процесса Древнего мира. Древнейшие народы и государства на территории России. Европа и страны Востока в средние века. Основные этапы становления российской государственности (IX - XV вв.). Новое Время в мировой истории: переход к новому времени. Россия в XVI-XVII вв. Мировая история в XVIII - XIX вв. Российская империя в XVIII-XIX столетиях. Мировая и российская история в первой половине XX в. Мировая и российская история во второй половине XX в. Россия и мир в начале XXI в.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.Б.03 «ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК»**

**Цель освоения дисциплины:** развитие у студентов способности к коммуникации в устной и письменной формах на иностранном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.03 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-5.

**Краткое содержание дисциплины:** Интонации, акцентуации и ритм нейтральной речи в английском языке; особенности стиля произношения, характерные для сферы профессиональной коммуникации. Образование и употребление настоящего времени простого, продолженного, совершенного видов. Образование и употребление прошедшего времени простого, продолженного, совершенного видов. Употребление определенного и неопределенного артиклей. Нулевой артикль и случаи его употребления. Определительные придаточные предложения и их употребление. Сочетание существительных в английском языке. Образование и употребление настоящего времени простого, продолженного, совершенного видов. Настоящее совершенное время и прошедшее простое время: значение и употребление. Настоящее совершенное и продолженное время. Сравнительный анализ значения и употребление. Образование и употребление прошедшего совершенного и продолженного времени.

Согласование времен. Страдательный залог простых времен. Примеры и случаи употребления в устной и письменной речи. Согласование времен. Будущее с точки зрения прошлого. Модальные глаголы. Инфинитив. Виды инфинитива, его функции в предложении, способы перевода на русский язык. Употребление в устной и письменной речи модальных глаголов с разными видами инфинитива. Герундий и его функции в предложении, способы перевода герундия на русский язык. Сложное подлежащее. Глаголы, с которыми употребляется эта структура, и правило перевода на русский язык. Сложносочиненные и сложноподчиненные предложения. Пунктуация в английском языке. Правила пунктуации. Сравнительный анализ русской и английской пунктуации.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 25 зачетных единиц, 900 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой в 1, 3 и 5 семестре, экзамена во 2, 4, 6 семестре и по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.Б.04 «БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»**

**Цель освоения дисциплины:** изучение взаимодействия человека со средой обитания (производственной, бытовой, городской, природной) и вопросов защиты от негативных факторов чрезвычайных ситуаций; формирование у студентов представления о неразрывном единстве эффективной профессиональной деятельности с требованиями к безопасности и защищенности человека.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.04 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-9.

**Краткое содержание дисциплины:** Предмет, задачи и методы научной дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» (БЖ). Основные положения учебной дисциплины БЖ. Опасность. Номенклатура опасностей. Понятие об индивидуальном и популяционном здоровье человека. Влияние факторов и условий окружающей среды на состояние здоровья человека. Общие принципы и механизмы адаптации. Человек как элемент системы «человек-среда». Психологические процессы и состояния. Классификация форм психического напряжения. Классификация социальных опасностей. Причины социальных опасностей. Понятие о природных опасностях и основные закономерности их проявления. Литосферные опасности. Гидросферные опасности. Атмосферные опасности. Биологические опасности. Основные наиболее опасные формы инфекционных болезней. Дезинфекция и дезинсекция. Техногенные опасности. Экологические опасности. Природные системы и основные градации их состояния. Источники экологических опасностей. Воздух как фактор среды обитания. Химический состав воздуха. Методы санитарно-химического анализа воздуха. Средства индивидуальной защиты органов дыхания. Классификация ЧС. Причины возникновения ЧС. Характер развития ЧС. Техногенные ЧС радиационного характера. Действие населения по защите от радиационной опасности. ЧС химического характера. Действие населения в зоне химического поражения. ЧС при взрывах и пожарах. Действия населения при пожарах и взрывах. ЧС природного характера. ЧС при землетрясениях. Действия населения. Зона ЧС при наводнениях. Действие населения при затоплении. ЧС биологического характера.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.Б.05 «ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И СПОРТ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры, спорта и туризма для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.05 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-8.

**Краткое содержание дисциплины:** Безопасность и охрана здоровья при выполнении физических упражнений. Требования к состоянию здоровья, учет физиологических особенностей и возможностей человека. Методы определения состояния человека до и после физических нагрузок. Социально-биологические основы физической культуры. Организм человека как единая саморазвивающаяся и саморегулирующаяся биологическая система. Воздействие природных и социально-экологических факторов на организм и жизнедеятельность человека. Законодательство Российской Федерации о физической культуре и спорте. Физическая культура личности. Факторы, влияющие на здоровье человека, связь общей культуры студента и его образа жизни.

Баскетбол:

- Ловля и передача мяча без сопротивления и с сопротивлением защитника
- Броски мяча с места и в движении
- Варианты ведения мяча
- Игра в баскетбол по правилам

Волейбол:

- Варианты техники приема и передач мяча
- Варианты подачи мяча
- Варианты нападающего удара через сетку
- Индивидуальные и командные действия в нападении и защите
- Игра в волейбол по правилам

Гимнастика:

- Общеразвивающие упражнения без предметов и с предметами
- Акробатические упражнения
- Ритмическая гимнастика
- Общеразвивающие упражнения с повышенной амплитудой

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета в 1 семестре и по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.Б.06 «РУССКИЙ ЯЗЫК И КУЛЬТУРА РЕЧИ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование навыков грамотной устной и письменной речи, навыков свободного пользования разнообразными языковыми средствами в различных ситуациях общения и в профессиональной деятельности.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.06 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-2, ОК-5.

**Краткое содержание дисциплины:** Культура речи как наука. Аспекты изучения культуры речи. Нормированность и система функциональных стилей – основные признаки литературного языка. Нормативный аспект культуры речи. Грамматическая норма. Особенности употребления в речи форм имени существительного. Морфологическая норма. Особенности употребления в речи форм имени прилагательного и местоимения. Морфологическая норма. Особенности употребления в речи числительного и глагола. Синтаксическая норма как разновидность грамматической нормы. Коммуникативный аспект культуры речи. Ясность и точность как качества хорошей речи. Вербальные и невербальные средства общения. Национальный характер невербальных средств. Деловой этикет. Деловое письмо. Характеристика языка, стиля. Структуры документов. Риторика как наука о красноречии. Законы риторики.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании изучения курса.

### **АННОТАЦИЯ рабочей программы учебной дисциплины Б1.Б.07 «ЭКОНОМИКА»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование знаний фундаментальных основ экономики, ее предмета, метода, этапов становления и развития экономической науки, ее концепций, принципов, законов экономического мышления, причинно-следственных связей экономических процессов и явлений.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.07 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-3, ОК-6.

**Краткое содержание дисциплины:** Основные этапы становления и развития экономической науки, ее предмета и метода. Экономические системы и формы организации общественного производства. Трудовая теория стоимости (ценности) и теория предельной полезности. Теория денег. Рыночный механизм и его элементы. Конкуренция и антимонопольное регулирование. Теория капитала. Издержки производства и прибыль. Заработная плата. Цена рабочей силы. Особенности аграрных отношений. Земельная рента. Цена земли.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

### **АННОТАЦИЯ рабочей программы учебной дисциплины Б1.Б.08 «АВТОРСКОЕ ПРАВО В ДИЗАЙНЕ»**

**Цель освоения дисциплины:** системное изучение правового регулирования отношений в области авторского права, в том числе рассмотрение основных его элементов, исследование российского законодательства и международных нормативно-правовых актов в указанной области, а также формирование у студентов комплекса необходимых знаний о правовой охране объектов авторского права, формах и способах их использования.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.08 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-4, ОК-11.

**Краткое содержание дисциплины:** Этапы становления авторского права и смежных прав. Охрана авторских прав в России. Основные законодательные акты в сфере авторского права. Субъекты авторского права. Автор и иные первоначальные обладатели авторских прав. Регистрация авторских прав. Доказательство принадлежности авторских прав. Презумпция авторства. Объекты авторского права. Понятие интеллектуальной собственности. Понятие произведения.

Произведения, охраняемые и не охраняемые авторским правом. Охрана идей, названий и иных частей произведений. Объекты дизайна как произведение. Авторские права. Право авторства и право на имя. Личные имущественные и неимущественные права авторов. Исключительное право на произведение. Право на вознаграждение. Право на неприкосновенность, на обнародование произведения. Принцип исчерпания прав.

Понятие использования произведения. Срок действия авторского права в российском законодательстве. Общественное достояние. Переход и передача авторских прав. Переход авторских прав по наследству. Передача прав на произведение. Виды авторских договоров. Оформление договора. Основные условия, которые должен содержать договор. Форма договора. Презумпции, применяемые при толковании авторского договора. Соотношение авторских и смежных прав. Нарушения авторских прав.

Источники патентного права. Патентное законодательство РФ. Объекты патентного права. Понятия и признаки изобретения, полезной модели, промышленного образца. Объекты дизайна как объекты патентного права. Проблемы новизны, оригинальности, промышленной применимости. Средства индивидуализации участников гражданского оборота: фирменное наименование, товарный знак. Субъекты патентного права. Авторы, патентообладатели, наследники. Общие положения оформления прав. Составление и подача заявки. Рассмотрение заявки в патентном ведомстве. Экспертиза заявки. Содержание патентных прав авторов изобретений, полезных моделей, промышленных образцов. Защита прав авторов и патентообладателей.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.Б.09 «ОСНОВЫ ПРЕЗЕНТАЦИИ»**

**Цель освоения дисциплины:** ознакомление студентов с основами теории и практики технологий создания эффективных презентаций. Освоение курса предполагает использование полученных знаний, умений и навыков при разработке текстовой составляющей презентации - составлении тезисов, грамотном использовании статистических данных, цитат, аналогий, а также - эмоциональной составляющей выступления: целесообразности применения определенных жестов, мимики для привлечения внимания аудитории.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.09 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) и общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОК-5, ОПК-6, ОПК-7.

**Краткое содержание дисциплины:** Предмет и задачи дисциплины. Общие представления о создании и проведении презентации и ее формах. Цели презентации. Формулировка целей. Анализ аудитории. Понимание целевой аудитории. Оценка отведенного времени на выступление. Начало и завершение презентации. Виды технических средств, используемых в презентациях. Использование технических средств в процессе презентации.

Основная идея презентации. Формулировка основной идеи. Сущность основной идеи. Алгоритм процесса разработки сценария презентации. Заголовок. Критерии «работающего» заголовка. Определение формулы ЦВО (цели, важность, обзор). Создание «Дорожной карты». Завершение презентации. Цель дизайна слайдов. Задача дизайна слайдов. Визуализация информации. Принципы создания слайдов. Подготовка раздаточных материалов. Содержание раздаточных материалов.

Эффективное выступление на презентации. Речь при выступлении. Невербальные коммуникации при проведении презентации. Приемы, позволяющих удержать интерес слушателей. Критерии оценки эффективной презентации. Количественные критерии оценки презентации. Качественные критерии оценки презентации.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании изучения курса.

## АННОТАЦИЯ рабочей программы учебной дисциплины Б1.Б.10 «ИСТОРИЯ ИСКУССТВ»

**Цель освоения дисциплины:** ознакомление студентов с концептуальными основами истории и теории изобразительного искусства и культуры, формирование научного мировоззрения на основе знания главных этапов развития изобразительного искусства, особенностей стилевых художественных направлений, знание творчества ведущих мастеров архитектуры, живописи, скульптуры, графики, дизайна, развитие навыков аналитического мышления, расширение кругозора, повышение общей культуры.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.11 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) и общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОК-7, ОК-10, ОПК-2.

**Краткое содержание дисциплины:** Введение в дисциплину. Виды и жанры изобразительного искусства. История искусств первобытного общества. История искусств Древнего Египта. История искусств Древней Греции. История искусств Древнего Рима. История искусств Византии V- XII веков. История искусств стран Западной Европы средних веков. История искусств стран Западной Европы эпохи Возрождения. История искусств стран Западной Европы XVII - XVIII веков. История древнерусского искусства. История искусства Российского государства (вторая половина XV – начало XVII в.). История русского искусства первой половины XVIII века. История русского искусства второй половины XVIII века. История русского искусства первой половины XIX века. История русского искусства второй половины XIX века. История русского искусства конца XIX – начала XX века. Стиль модерн. История русского искусства конца XIX – начала XX века. История русского искусства начала XX века (искусство предреволюционных лет) История искусств стран Западной Европы конца XVIII - первой половины XIX века. История искусств стран Западной Европы второй половины XIX века (импрессионизм,

неоимпрессионизм, постимпрессионизм). История искусств стран Западной Европы второй половины XIX века. Символизм. История искусств стран Западной Европы конца XIX - начала XX века. Фовизм. История искусств стран Западной Европы начала XX века. Экспрессионизм. История искусств стран Западной Европы начала XX века. Кубизм, футуризм. История искусств стран Западной Европы первой половины XX века. Дадаизм, сюрреализм, абстракционизм. История демократического искусства стран Западной Европы и Америки XX века. История искусств стран Западной Европы и Америки второй половины XX - начала XXI века. Поп-арт и оп-арт, другие стилевые направления. История русского искусства 1917- 1921- х годов. История русского искусства 1917-1921-х годов. Художественные объединения и группировки. История русского искусства 1921-1932 годов. История русского искусства 1933-1941 годов. История русского искусства в годы Великой Отечественной войны (1941-1945-х годов). История русского искусства 1950-1960-х годов. История русского искусства 1970-1980-х годов. Монументальное искусство второй половины XX века. История русского искусства конца XX - начала XXI века.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 7 зачетных единиц, 252 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании 1 и 2 семестра и экзамена по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.Б.11 «ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА, НАУКИ И ТЕХНИКИ»**

**Цель освоения дисциплины:** ознакомление студентов с концептуальными основами истории и теории дизайна, истории науки и техники, формирование научного мировоззрения на основе знания главных этапов развития дизайна, особенностей стилевых художественных направлений, творчества ведущих мастеров дизайна; развитие навыков аналитического мышления, расширение кругозора, повышение общей культуры.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.10 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-7, ОК-10.

**Краткое содержание дисциплины:** Становление и развитие дизайна, роль науки и техники в формообразовании. Виды современной дизайнерской деятельности. Формирование предметно-пространственной среды в эпоху ремесленного производства древних цивилизаций. Предметно-пространственная среда Древнего Египта. Формирование предметно-пространственной среды Древней Греции. Формирование предметно-пространственной среды Древнего Рима. Духовно-материальная культура Средневековья и эпохи Возрождения. Эпоха Средневековья. Переход к индустриальной цивилизации в эпоху Возрождения. Предметный мир эпохи Возрождения. Социально-экономические корни дизайна XIX века. Научно-технические открытия и изобретения XIX - начала XX веков и их роль в развитии дизайна. Первые всемирные промышленные выставки XIX века и их роль в развитии формообразования. Особенности промышленного развития России X-XIX веков. Ремесленное производство в России X- XVIII веков. Предметный мир России X-XVIII веков. Особенности промышленного развития России XIX-начала XX века. Проблемы художественно-промышленного образования. Силевые направления в индустриальном формообразовании XIX века. Художественный авангард в Европе XX века. Баухауз – первая школа художественного проектирования и конструирования. ВХУТЕМАС – ВХУТЕИИИИ - отечественная школа дизайна. Истоки отечественного дизайна. Развитие советского костюма в 1920-1940-е годы. Искусство выставочного дизайна в России 1920-1940-х годов. Возникновение промышленного дизайна в США. Развитие предвоенного дизайна в Западной Европе. Развитие дизайна после Второй мировой войны в Западной Европе. Особенности развития отечественного дизайна конца XX - начала XXI вв. Дизайн 1980-1990-х годов. Современный дизайн:



особенности и тенденции.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 4 зачетные единицы, 144 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.Б.12 «РЕКЛАМНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

**Цель освоения дисциплины:** ознакомление студентов с основами теории и практики рекламных технологий и дизайна в рекламе. Освоение курса предполагает использование полученных знаний, умений и навыков при разработке рекламной стратегии, создании рекламно-информационных материалов, при организации и проведении рекламной кампании, решении правовых вопросов рекламной деятельности.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.12 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) и общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОК-7, ОПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Предмет и сущность, задачи и функции современной рекламы. История развития рекламы и её современное состояние. Основные задачи рекламы: создание осведомленности, предоставление необходимой информации, формирование благосклонности, создание предпочтения, формирование убежденности, побуждение к приобретению продукта или услуги. Понятие целевой аудитории. Сегментация рынка. Место рекламы в системе маркетинговых коммуникаций. Реклама и искусство. Маркетинговые коммуникационные технологии. Классификация видов рекламы в зависимости от объекта рекламирования, направленности рекламы, характера рекламного обращения, способа воздействия на целевую аудиторию, охватываемого сегмента рынка, источника финансирования и т.д. Социальная реклама. Основные участники рекламной коммуникации: рекламодатели, рекламные посредники, средства распространения рекламной информации, потребители рекламы. Второстепенные участники рекламной коммуникации. Средства распространения рекламы. Реклама в прессе, печатная реклама, радио- и телереклама, наружная реклама, компьютерная реклама, реклама в кино, рекламные сувениры. Специфика интернет-рекламы. Выбор средств распространения рекламы в зависимости от поставленной маркетинговой задачи. Творческая концепция и новаторство в рекламе. Зависимость языка рекламы от целевой аудитории. Рекламное сообщение, его структура. Аргументация и логика. Текст печатной рекламы. Основные композиционные элементы рекламного текста: заголовок, подзаголовок, основной текст, слоган. Товарный знак и его функции. Основные типы товарных знаков: словесные, изобразительные, объемные, звуковые, комбинированные и т.д. Законодательство о товарных знаках. Франчайзинг. Формирование фирменного стиля. Основные элементы фирменного стиля: товарный знак, логотип, фирменный блок, слоган, фирменные цвета, шрифты и другие моменты. Носители фирменного стиля. Фирменный стиль как инструмент создания имиджа.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.Б.13 «ПСИХОЛОГИЯ ОБЩЕНИЯ С КЛИЕНТОМ»**

**Цель освоения дисциплины:** обеспечить фундаментальную подготовку студентов как высококвалифицированных специалистов, обладающих базовыми знаниями в области психологии общения с клиентом, профессионально владеющих техниками общения с клиентом; сформировать эффективные коммуникативные модели поведения в конфликтных ситуациях.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть Б1.Б.13 дисциплин учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-5, ОК-7.

**Краткое содержание дисциплины:** Предмет психологии общения с клиентом, основная проблематика. Общение как коммуникация. Средства общения. Общение: виды, структура, функции (регулятивная, перцептивная, коммуникативная функции). Типология и модели общения. Восприятие и понимание в процессе общения. Три стороны общения (интерактивная, коммуникативная, перцептивная (каузальная атрибуция, идентификация, рефлексия, эмпатия). Феномены межличностного восприятия. Проблема пространственно-временной организации общения. Этапы общения.

Общение и его роль в деловых отношениях. Социально-психологические особенности, стратегии и закономерности общения с клиентом. Виды общения с клиентом. Деловая беседа. Деловые переговоры. Дискуссии. Психологические основы деловых отношений с клиентом. Механизмы воздействия в процессе общения с клиентом. Убеждающая коммуникация. Феномен обратной связи в межличностном общении. Феномен личного влияния. Коммуникативная компетентность личности.

Понятие, функции и виды клиентоориентированности персонала. Элементы формирования клиентоориентированности персонала. Сущность, функции и содержание этапов процесса оценки клиентоориентированности персонала. Основные проблемы формирования и оценки клиентоориентированности персонала. Анализ деятельности по формированию и оценке клиентоориентированности персонала. Приоритетные направления совершенствования формирования и оценки клиентоориентированности персонала. Методы формирования и оценки клиентоориентированности персонала.

Барьеры общения и причины их возникновения. Типология конфликтов и управление конфликтной ситуацией. Стили поведения человека в конфликтной ситуации. Типы конфликтных личностей. Типичные ошибки при реагировании на конфликтные ситуации. Предпосылки возникновения конфликтов в процессе общения с клиентом. Способы управления конфликтами. Основные тактики разрешения конфликтов. Принципы разрешения конфликтных ситуаций. Основные способы предупреждения конфликтов

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 4 зачетные единицы, 144 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.Б.14 «ФИЛОСОФИЯ ВИДЕОИГР»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов профессиональных навыков философской работы с объектами массовой культуры, знакомство с социологией, философией, теорией и историей видеоигр с момента их возникновения и до настоящего времени.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.14 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-10.

**Краткое содержание дисциплины:** Генеалогии видеоигр. Краткая история настольных игр. Рождение игровой индустрии. Аркадный гейминг. Домашний гейминг. Крах игровой индустрии США в 1983 году. Nintendo и ее роль в возрождении игровой индустрии. Консольные войны. Домашний гейминг нового поколения. Компьютерный гейминг. Трансформация роли воображения в видеоиграх. Видеоигры и возникновение интернета. Казуальный гейминг. Культура инди-игр. Game Studies. Нарратология и людология. Роль теории в понимании видеоигр. Теории гейм-дизайна. Пространство и время в видеоиграх. Основные онтологии видеоигр. Процедурная риторика. Теория геймификации. Критическая теория видеоигр. Эскапизм и постэскапизм. Хардкорный и казуальный гейминг. Видеоигры и производство эмоций. Видеоигры как искусство. Контргейминг. Философское измерение видеоигр.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 13 зачетных единиц, 468 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета на 3 семестре, зачета с оценкой на 4 семестре и по окончании изучения курса, курсовая работа разрабатывается на 5-м семестре.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.Б.15 «ОСНОВЫ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование профессиональных навыков студента решать реальные задачи в современной профессиональной среде, обучение современным методам дизайн-проектирования, развитие креативно-образного мышления, изучение на практике специфики изобразительных средств графического дизайна, правил разработки графических интерфейсов с помощью программных средств, практическое применение профессиональных навыков в проектировании объектов графического дизайна и цифровых продуктов.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.15 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОПК-1, ОПК-3, ОПК-5.

**Краткое содержание дисциплины:** Роль и место формообразования в структуре художественного дизайнерского творчества. Формообразование как процесс создания формы. Принципы формообразования. Основные художественные средства построения композиции. Художественная специфика графических средств. Методы и средства исполнения графических средств. Передача фактуры и текстуры материала. Сетчатые конструкции и композиции. Образная мозаика. Принципы композиционно-художественного формообразования. Комбинаторика и орнамент. Фактура и текстура. Способы организации формы, получение коллажей и самоколлажей. Пластические композиционные средства. Пластический характер. Линейно-пластическая форма и её особенности. Основные приемы передачи художественного образа в композиции. Объёмно-пространственная композиция и виды схематических композиций. Ассоциативность, образность и выразительность графических средств. Создание художественного образа. Использование графических средств для усиления выразительности создаваемого художественного образа. Приемы получения изображений. Функциональные возможности графического редактора. Порядок и приемы выполнения операций. Местная коррекция и ретушь изображения. Слои, маски и каналы. Фильтры и эффекты. Создание композиции со сложными контурами на модульной основе. Построение объёмно-пространственного изображения. Получение изображений на основе фотоматериалов. Разработка фотоколлажа, фотомонтажа. Шрифт и шрифтовые композиции. Векторизация растровых изображений. Работа с цветом. Работа с текстом.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 5 зачетных единиц, 180 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.Б.16 «КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов способности к самостоятельному мышлению, что предполагает активное освоение навыков критического мышления, техник принятия решений, формирование практических навыков рационального и эффективного мышления.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.16 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-10.

**Краткое содержание дисциплины:** История становления и основы критического мышления. Критический и некритический модусы мышления в системе коммуникативных отношений. Уровни критического мышления в интеллектуальной деятельности людей. Функции критического мышления. Приемы и способы формирования критического мышления. Рефлексивные методы принятия решений. Психологические механизмы рефлексии в функционировании творческой личности. Рефлексия как инструмент мышления в обучающей деятельности. Устойчивые элементы процесса принятия решений. Виды процесса принятия решений. Принятие решений как игра. Виды стратегий. Инструментарий критического мышления, необходимый для принятия решений. Вопросно-ответные процедуры и принятие решений в практических преломлениях анализа текстов и ситуаций. Осознание и интерпретация при принятии решений. Этап выбора в процессе принятия решений. «Волевая компонента» в процессе принятия решений. Субъект принятия решений. Соотношение между осознанным действием и теоретическими и практическими решениями.

Приемы убеждения и критики. Активные и запрещающие правила. Необходимые и достаточные условия наибольшей убедительности. Аргументация как логическая часть убеждения. Доказательство и опровержение. Виды доказательств. Правила и возможные ошибки в процедурах обоснования. Основные виды убеждения. Схема убеждения. Внушение. Образ оратора. Эристика как искусство вести спор, полемику.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.01 «ПРОЕКТИРОВАНИЕ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование профессиональных навыков студента решать реальные задачи в современной профессиональной среде, обучение современным методам дизайн-проектирования, развитие креативно-образного мышления, изучение на практике специфики изобразительных средств цифрового дизайна, правил разработки цифровых интерфейсов с помощью программных средств, практическое применение профессиональных навыков в проектировании цифровых продуктов.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-4, ПК-5, ПК-7.

**Краткое содержание дисциплины:** Проект как совокупность различных видов деятельности дизайнера. Специфика проектной культуры в цифровом дизайне. Классификация объектов проектной деятельности в цифровом дизайне. Разработка фирменного стиля. Функции фирменного стиля. Основные составляющие фирменного стиля. Стилеобразующие элементы. Носители фирменного стиля. Этапы разработки

фирменного стиля.

Проектирование интерфейсов. Общие принципы. Этапы разработки интерфейса. Исследование. Пользовательские сценарии. Структура интерфейса. Прототипирование интерфейса. Определение стилистики. Дизайн концепция. Оформление всех экранов. Анимация интерфейса. Подготовка материалов для разработчиков.

Начальные этапы проектирования Web-сайта. Схема сайта. Наименование страниц. Элементы Web-страниц. Домашняя страница. Средства навигации. Элементы сайта. Заголовки. Разработка логической и физической структуры сайта. Логотип, его влияние на дизайн сайта. Компоновка сайта, ее особенности. Цветовые схемы и макеты дизайна. Введение в типографику. Основная информация о гарнитурах шрифтов. Определение гарнитуры шрифта для заголовков, подзаголовков и основного текста. Поэтапное создание дизайн-макета сайта.

Программные средства проектирования Web-страниц. Основы языка разметки гипертекста (HTML). Форматирование текста средствами языка HTML. Оформление HTML документа. Основы каскадных таблиц стилей (CSS). Макетирование с помощью таблиц. Расширяемый язык гипертекстовой разметки XML. Введение в язык программирования JavaScript. Основы программирования на PHP. Создание анимационных изображений. Баннеры. Размещение аудио и видео на Web-странице. Применение Flash-анимации.

Интерактивные инсталляции. Прозрачные мониторы. Digital signage. Интерактивные макеты. Интерактивный пол. Голографические пирамиды. 3D-кубы.

Скриптинг анимации. Система анимации в Unity. Создание анимированного персонажа. Смешивание анимации. Слои анимации. Аддитивные (additive) анимации. Процедурная анимация персонажей. Воспроизведение и сэмплирование анимации.

Преддипломное проектирование. Выбор темы диплома: сложный интерактивный сайт, мобильное приложение, видео-ролик, скриптовая анимация, интерактивная инсталляция.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет: 28 зачетных единиц, 1008 часов.**

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена на 1-6 семестрах, и по окончании изучения курса, курсовая работа разрабатывается на 6-м семестре.

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.02 «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

**Цель освоения дисциплины:** повышение творческого потенциала и творческих запросов обучаемых при помощи осваиваемых компьютерных технологий; развитие пространственного мышления; свободное владение специализированными приложениями в создании произведений веб-дизайна; отработка на практике полученных базовых навыков работы.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-7, ПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Adobe Illustrator. Введение в векторную графику. Знакомство с Illustrator CS. Новый документ. Артборды. Preferences. Навигация внутри документа. Обзор панелей и инструментов. Объекты. Маски объекта. Isolation Mode. Палитра Layers. Рисование. Контурные. Использование библиотек кистей, заливок, градиентов. Заливка. Инструменты искажения. Кривые Безье. Объекты. Pathfinder. Shape Builder. Символы. Паттерны. Работа с текстом. Палитры Character и Paragraph. Стили Character и Paragraph. Основы верстки. Палитра Appearance. Перевод текста в кривые. Импорт изображений. Работа с масками. Трассировка. Растеризация.

Adobe Photoshop. Основные понятия растровой графики. Работа с документами и изображениями. Редактирование и трансформирование выделенных областей. Виды и

способы заливок выделенных областей. Работа со слоями. Инструменты рисования. Работа с текстом. Локальная коррекция изображений. Цветовая и тоновая коррекция изображений. Векторные фигуры и контуры. Изучение цветовых профилей. Смарт-объект. Альфа каналы. Цветокоррекция. Углубленная работа со слоями. Профессиональное повышение резкости изображений. Создание, модификация и использование макросов. Разделы меню Automate. Фильтры. Коллаж. Подготовка растровых изображений к печати. Работа с панорамами. Резка и верстка web-страницы. Видео в Photoshop. Работа с 3d- объектами. Анимация и 3D.

Моушн дизайн в After Effects. Основы работы и интерфейс After Effects. Слои и таймлайн. Анимация, работа с кривыми, принципы анимации. Эффекты и стили. Маски. Шейпы, шейповая анимация, шейповая графика. Текст, текстовая анимация, типографика. Цветокоррекция. Кеинг. 3D графика и 3D анимация. Трекинг и стабилизация. Выражения (Expressions) в After Effects. Вывод композиции в видеофайл (рендер).

Adobe Premiere. Базовая теория монтажа. Монтаж сцены диалога. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу. Импорт материала в Adobe Premiere. Базовый функционал Adobe Premiere: настройки проекта, процесс монтажа, инструменты, переходы, титры, приборы. Форматы файлов, технические параметры видео для телевидения, Интернета и кино. Основы звука и работа со звуком в Premiere. Взаимодействие со смежными профессиями, передача материала на звук и цветокоррекцию. Работа с RAW материалами и Proxu. Работа с эффектами и масками. Взаимодействие с After Effects. Установка и работа с плагинами

Cinema 4D. Основы работы и интерфейс в Cinema 4D. Теги в Cinema 4D. Моделирование в Cinema 4D. Деформеры в Cinema 4D. Скульптинг в Cinema 4D. Анимация в Cinema 4D. MoGraph в Cinema 4D. Материалы в Cinema 4D. Рендер и визуализация в Cinema 4D. Динамика в Cinema 4D. Симуляция в Cinema 4D. Xpresso и User Data в Cinema 4D. BodyPaint и UV Edit в Cinema 4D. Риггинг и анимация персонажа в Cinema 4D.

3D Max Studio и его практическое предназначение. Начало простого моделирования, использование модификаторов и сплайнов. Полигоны и полигональные объекты, и их свойства. Моделирование интерьера. Наложение текстур. Визуализация - основные настройки и понятия. Экстерьер и особенности его моделирования. Настройки анимации в 3DsMax. Деформаторы пространства и анимация. Динамика. Основы анимации персонажей.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 12 зачетных единиц, 432 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончании 1, 2 семестра и окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.В.03 «ТИПОГРАФИКА»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов профессиональных навыков типографического оформления продукции в зависимости от ее вида, способности к обоснованному выбору шрифтового и композиционного оформления в процессе проектирования и создания объектов визуально-графической среды.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.03 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-4, ПК-4, ПК-6.

**Краткое содержание дисциплины:** Введение в типографику. Понятие «типографика». От рисунка к букве. Форма знаков как производное от инструмента. Старая типографика. Новая типографика. Швейцарская типографика. Типографика постмодернизма Место типографики в графическом дизайне. Наборный шрифт. История развития наборного шрифта. Исторически сложившиеся типы шрифтов. Понятие гарнитуры и начертания. Компьютерный набор. Обзор литературы по типографике.

Основные характеристики текстов. Конструкция букв. Классификация шрифтов. Система знаков. Прописные и строчные буквы. Части букв. Контрформа буквы. Межбуквенное расстояние. Шрифт как инструмент. Основные группы шрифтов в зависимости от рисунка знаков. Текстовые и акцидентные шрифты. Пропорции внутри шрифта. Рисунок знаков и угол наклона. Насыщенность. Ширина знаков (плотность шрифта, пропорции шрифта). Контрастность шрифта. Оптический размер шрифта. Качество шрифта. Оптические компенсации в шрифте. Выразительные средства шрифта. Графическая рифма в слове. Слово и визуальная коммуникация. Использование выразительных средств набора для создания фирменного знака. Цифры. Кавычки. Похожие знаки.

Основы верстки. Алгоритм верстки. Теория типографической относительности. Позиционирование элементов на плоскости. Правило внутреннего и внешнего. Модульность. Формат, поля и интерлиньяж. Базовые элементы: заголовок, текст, иллюстрация, подпись, гиперссылка, элемент управления. Форма текста. Порядок чтения. Управление вниманием. Иллюстрации: доминирующая и вспомогательные, вертикальные и горизонтальные. Верстка текстовой страницы. Верстка главной страницы сайта.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 11 зачетных единиц, 396 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании 1 и 2 семестра и экзамена по окончании изучения курса, курсовая работа разрабатывается на 3-м семестре.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.В.04 «ЯЗЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ»**

**Цель освоения дисциплины:** изучение методов программирования для овладения знаниями в области технологии программирования, подготовка к осознанному использованию языков программирования, формирование у студентов научного, творческого подхода к освоению технологий, методов и средств разработки программного обеспечения.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.04 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-6

**Краткое содержание дисциплины:** История цифровых технологий. Веб-технологии. Клиент и сервер. HTML. Инструменты разработки цифровых продуктов. Структура HTML-документа. Гипертекст. Цифровая графика. HTML-верстка. Стандарты, тенденции. Запросы. Формы. Каскадные таблицы стилей CSS. Создание HTML-макета с использованием CSS. Блочная верстка. HTML5. Семантические теги. Методы разработки HTML-макета. Позиционирование элементов на странице. Виды сайтов. Применение семантических тегов. Типографика в HTML и CSS. Цвет в веб-разработке. Разработка сайтов для мобильных устройств. Адаптивная верстка. Мобильная версия сайта. Веб-анимация. Методы работы с CSS-анимацией. Язык JavaScript. Базовые понятия программирования. Переменные JavaScript. Операторы JavaScript. Простейшие функции JavaScript. Знакомство с ключевыми объектами. Объектная модель документа DOM. Массивы JavaScript. Циклы JavaScript. Свойства, методы, функции JavaScript. Взаимодействие с пользователем в JavaScript. Скриптовая анимация в JavaScript. Базовые понятия разработки игр. Объектно-ориентированное программирование. Создание интерактивных элементов с применением JavaScript. ООП в играх. Библиотека jQuery. Селекторы jQuery. Изменение свойств элементов. Анимация jQuery. События jQuery. Взаимодействие с пользователем. Библиотека Bootstrap. Пользовательские библиотеки. SVG-графика. Серверные технологии. Базы данных. Инструменты управления сайтом. Язык программирования PHP. Публикация сайта. Работа с WordPress. Темы WordPress. Работа с контентом в WordPress. Языки программирования высокого уровня. Инструменты для разработки программ на C#. Программа на C# Объектно-ориентированное программирование в C#. Коллекции C#. Создание игр на C#. Unity. Фреймворк MonoGame.

Создание 2D игр. Создание 3D игр. Взаимодействие с пользователем в играх. События. Графика в играх. Искусственный интеллект. Физика и математика в играх. Кроссплатформенная разработка игр. Публикация игр.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 14 зачетных единиц, 504 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой в 1 и 3 семестрах, экзамена во 2 семестре и по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.В.05 «ОСНОВЫ КОМПОЗИЦИИ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов композиционного мышления, ознакомление с выразительными возможностями формы, её характеристиками и качествами, а также с принципами и приемами гармонического взаимодействия форм.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.05 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОПК-1, ОПК-2, ОПК-5.

**Краткое содержание дисциплины:** Понятие композиции. Конфигурация. Величина, масса, фактура, тектоника, цвет, светотень. Положение в пространстве. Организация плоскости. Понятие равновесия. Понятие статики и динамики.

Фронтальная, объемная, глубинно-пространственная композиции и их особенности. Сюжетно-изобразительная композиция. Декоративно-тематическая композиция. Композиция предметных форм. Формальная композиция.

Ритм, ритмические и метрические ряды, их закономерности. Пропорции как согласованная система отношений частей между собой и целым. Геометрическое пропорционирование. Понятие масштаба и масштабности. Прямой, отраженный и рассеянный свет. Понятие фактуры и текстуры.

Определение понятия «Цвет». Основные характеристики цвета. Смещение цветов. Цветовые гармонии и цветовые предпочтения в истории развития культуры. Типы цветовых гармоний. Зрительные иллюзии при восприятии цвета. Психологическое воздействие цвета.

Контрасты и нюансы форм, цвета, тона, фактуры. Общие закономерности проявления контрастов и нюансов. Основные закономерности симметрии. Основные закономерности асимметрии. Дисимметрия.

Типы орнаментов и принципы их построения. Применение орнаментов в дизайне. Творческая переработка реальных расширительных форм в орнаментальные. Построение орнаментальных композиций. Паттерны. Фракталы.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 4 зачетные единицы, 144 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.В.06 «МОУШН-ДИЗАЙН»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов базовых знаний в области типологии культурно-исторических критериев цифрового дизайна и законов создания мультимедиа проектов.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.06 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины



направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-4, ПК-5. **Краткое содержание дисциплины:** Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы мер. Анимация: законы и принципы построения. Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио. Способы построения режиссуры мультимедиа произведения. Разработка сценария мультимедиа проекта. Эскизирование раскадровки. Модель мультимедиа ролика. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом. Виды анимации. Программа Adobe Flash. Разработка характера, типажа персонажей. Основы композиции мультимедиа проектов. Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма. Гипербола, визуальная коммуникация. Анимация, прорисовка, фазовка. Принципы анимации. Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами. Выразительность и графические приемы анимации. Принципы создания трёхмерной графики и анимации. Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видеорядом. Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта. Средства стилистической цельности мультимедиа оформления. Работа со звуком. Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe After Effect и Premier. Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 15 зачетных единиц, 540 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании 2-5 семестра и экзамена по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.В.07 «ШРИФТОВОЙ ПЛАКАТ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов знаний в области типографики в плакате и законах создания печатной тексто-графической информации посредством набора и верстки.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.07 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-4, ПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Понятие «Шрифтовой плакат». Место акциденции в типографике. Возникновение и развитие акциденции от раннепечатных книг до международного стиля 40-60-х. Место типографики в графическом дизайне. Важнейшие мастера акциденции этого периода. От американской типографики 40-60-х до наших дней. Важнейшие мастера акциденции этого периода. Выразительные средства шрифта. Контрформа буквы. Межбуквенное расстояние. Графическая рифма в слове.

Типы (рукописные, орнаментализированные, объемные и т.д.) Акцидентные и титульные шрифты. История возникновения и развития акцидентных шрифтов от начала 19 века до настоящего времени. Выдающиеся дизайнеры акцидентных шрифтов. Проблемы классификации. Слово и визуальная коммуникация.

Три линии современной журнальной акциденции. Шрифтовые приемы, акциденция в наборе, приемы верстки. Композиционные приемы акциденции.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.08 «ИЛЛЮСТРАЦИЯ»**

**Цель освоения дисциплины:** приобретение студентами теоретических знаний по вопросам иллюстрирования и создания визуальных образов и текстов, формирование у студентов практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера в различных областях современных визуальных коммуникаций.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.08 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-4, ПК-5.

**Краткое содержание дисциплины:** Иллюстрация как «фигуративная форма искусства, основанная на рассказывании историй». Стили и жанры в иллюстрации. Традиции и современность. Композиционные схемы в иллюстрации. Особенности пластического языка при создании иллюстраций для различных отраслей графического дизайна. Различные форматы визуальных решений. Современные технологии для создания иллюстраций. Типы и способы образной визуализации. Смыслообразование. Образные инструменты дизайнера. Выбор средств художественного выражения.

Метод генерации идей в иллюстрации. Коллаж, создание визуального образа методом цифровой графики. Форма как важная составляющая графического образа. Психологические аспекты восприятия формы. Технические аспекты работы с силуэтом в векторном и растровом редакторах. Комбинаторика с применением методов компьютерной графики в редакторе Adobe Photoshop.

Сюжет, образ или персонаж. Целостность композиции. Доминирование содержания над формой. Визуальная структура сюжета в различных жанрах иллюстрации. Понятие технической иллюстрации. История технической иллюстрации. Конструктивный рисунок. Построение рисунка в векторном редакторе. Композиционные особенности технического рисунка. Визуализация материалов. Понятие инфографики. Виды инфографики. Общая композиция и целостность в инфографике на примере визуализации схемы. Построение схемы в изометрии с помощью направляющих. Образное решение инфографической композиции. Тематика периодических изданий. Специфика журнальной иллюстрации. Сюжетная линия в журнальной иллюстрации. Композиционные особенности жанра. Работа с текстом. Специфика иллюстрации для упаковки как жанра. Использование коллажных техник при проектировании иллюстрации для упаковки. Композиционные особенности. Средства передачи художественного образа. Работа с масштабом и цветом при создании коллажа. Использование графических редакторов для комплексного решения задачи. Принципы построения многоуровневых композиций. Сочетание образа и информативности. Структура подачи визуальной информации, иерархия. Принцип соподчинения в многоуровневой композиции.

Область действия персонажа. Технические требования к персонажу. Целевая аудитория персонажа. Создание концепта. Одушевление образа. Определение ярких характерных признаков персонажа. Выбор техники исполнения.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 4 зачетные единицы, 144 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.09 «ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И СПОРТ (ЭЛЕКТИВНАЯ**  
**ДИСЦИПЛИНА)»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры, спорта и туризма для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.09 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-8.

**Краткое содержание дисциплины:** Баскетбол: обучение и совершенствование техники перемещений и владения мячом; обучение и совершенствование техники передачи мяча и броска по кольцу; обучение и совершенствование технике игры в защите; обучение и совершенствование технике игры в нападении.

Волейбол: обучение и совершенствование техники передачи мяча, игровой стойки, перемещений; обучение и совершенствование подач; обучение и совершенствование техники игры в защите и нападении; совершенствование техники передачи мяча и верхней прямой подачи; обучение тактическим приемам игры.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 328 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.ДВ.01.01 «ГЕЙМ-ТЕХНОЛОГИИ»**

**Цель освоения дисциплины:** повышение творческого потенциала и профессиональных навыков обучаемых при помощи осваиваемых технологий и методов. Развитие проектного мышления. Изучение межплатформенной среды разработки Unity 3D. Отработка на практике полученных базовых навыков работы.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.01.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-7, ПК-5.

**Краткое содержание дисциплины:** Введение в работу с межплатформенной средой разработки Unity3D. Основные сведения о визуальной среде разработки, интерфейсе редактора, модульной системе компонентов и возможностях среды Unity3D

Графика и стиль в играх и веб-разработке. Изучение и создание различных графических концепций и стилей в применении к игровым проектам и веб-проектам

Игровая механика. Введение в логику игровой механики. Изучение и работа с различными типами игровых процессов. Интернет и блоггерские медиа. Изучение места блоггерских медиа в современной медиасфере. Работа с форматом тематических блогов и веб-паблишинга. Видеоарт. Изучение места видеоарта в современном медиаискусстве, работа с абстрактным видеорядом. Видео в игровой и веб сфере. Видеоформат, как часть игровой индустрии и веб-индустрии. Работа с прикладным видеорядом в игровой сфере и веб сфере, работа со сценарием.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 7 зачетных единиц, 252 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена в 5 семестре и по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДВ.01.02 «ТИПОЛОГИЯ ДИЗАЙНА»**

**Цель освоения дисциплины:** приобретение студентами теоретических знаний по типологии приемов, используемых в дизайне, практических умений их использовать в работе над различными дизайн-проектами.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.01.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОК-10, ПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Понятие дизайна и его основные виды. Роль дизайна как вида проектной культуры. Основные категории дизайна. Орнаментные схемы, раппорт, модульная сетка. Виды орнаментальной симметрии. Задачи и значение применения шрифтовых композиций. Особенности сочетания шрифта и изображения (логотип, фирменный знак и т.д.). Особенности восприятия и специфики «языка» цвета. Психофизиологическое воздействие цвета на человека и его образная символика. Законы оптического смещения, цветового контраста и типы гармонических сочетаний цвета. Понятие формы, ее трансформация и стилизация. Влияние массы, фактуры и цвета на форму. Восприятие точки, линии и пятна на плоскости.

Законы гармонии (примеры цельности, равновесия). Законы гармонии (примеры центра композиции, тектоники, гармоничности). Средства композиции (виды ритмов, ритмические прогрессии). Средства композиции (контрасты, нюансы, тождества в организованной форме). Средства композиции (статичность, динамика, масштабность). Средства композиции (пропорционирование, "золотое сечение", способы его построения и приемы использования). Пропорции человека и пропорции в природе.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 7 зачетных единиц, 252 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена в 5 семестре и по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДВ.02.01 «ШРИФТ И ЛЕТТЕРИНГ»**

**Цель освоения дисциплины:** знание всей суммы теоретических данных шрифтоведения по истории, морфологии и эстетики шрифта, включая понятия предмета и объекта в изобразительном искусстве, вопросы теории композиции, художественного образа, выразительных средств; умение рисовать буквы на профессиональном уровне, разбираться в принципах построения и характере букв.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.02.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-4, ПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Понятие «шрифт». Восприятие печатного текста. Связь рисунка букв с содержанием. Образность шрифта. Разборчивость. Удобочитаемость. Типы шрифта в зависимости от их исполнения. История шрифта. Эволюция шрифтовых форм и их взаимосвязь с технологиями печати. Понятие графемы знака. Основные элементы букв, их названия и взаимосвязь. Облик слова и ритм тонких и толстых штрихов. Оптические иллюзии. Динамика знака. Недопустимость зеркального отражения. Начертания шрифта. Кернинг. Гарнитур. Пиктография и идеография. Письменность древних греков и римлян. Развитие латинской письменности от классического письма до готики. Гуманистическое письмо. Наборные латинские шрифты: антиква старого стиля, переходная антиква, антиква нового стиля. Брусковые шрифты и другие эксперименты 2-й половины XIX века. Новые гротески. Ленточная антиква. Акцидентные шрифты конца XIX-начала XX века. Возникновение глаголицы и кириллицы. Гражданский петровский шрифт. От Елизаветинской к современному наборному шрифту. Кириллизация латинских шрифтов, проблемы кириллизации. Системы Дидо и Пика. Связь единиц измерения. Типографские наименования кеглей разных размеров. Виды компьютерных шрифтов. Форматы шрифтовых файлов. Метрики. Основные принципы и техника построения буквы в векторном редакторе. Редакторы шрифта. Анатомия знака. Морфология и эстетика шрифта. Понятия стиля. Разделение шрифтов на категории с точки зрения дизайна и назначения. Классификация современных наборных шрифтов. Функциональная классификация. Морфологическая классификация. Современная шрифтовая культура. Гарнитур шрифтов современных печатных изданий, их характеристики. Шрифт вокруг нас. Стилизация надписей. Основы леттеринга. Остроконечное перо. Русская каллиграфия. Современная каллиграфия. Композиционное решение. Оформление объекта. Гротеск и антиква. Каллиграфические ошибки

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 8 зачетных единиц, 288 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании 5 семестра и по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.В.ДВ.02.02 «ПРОДЮСЕРСТВО»**

**Цель освоения дисциплины:** приобретение студентами теоретических знаний по вопросам специфики сторителлинга, драматургии и создания сценариев цифрового контента, обучение формированию команд, управлению проектами, оптимизации бюджета, сегментации аудитории и тенденциях потребления контента в интернете, получение навыков разработки планов по продвижению и монетизации контента.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.02.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-4, ПК-7.

**Краткое содержание дисциплины:** Маркетинг и дистрибуция в цифровой среде.

Введение в специальность digital-продюсер: тренды и технологии, мобильные технологии. Основные документы продюсера. Планирование производственного процесса. Ценообразование. Управление рисками. Алгоритмы продвижения продукта в соцсетях. Основные каналы. Направления и форматы видеоконтента. Вселенная мобильных приложений. Вселенная digital за рамками web. Аудитория интернета и особенности медиапотребления в цифровой среде. Работа с маркетинговыми задачами клиента. Работа с инфлюенсерами.

Производство контента для цифровой среды. Монетизация контента. Продукт и процесс его создания. Подготовка и создание презентации проекта. Основные принципы работы с дизайнерами. Основные принципы работы с разработчиками. Особенности сторителлинга и драматургии коротких форматов. Роль ведущего и кастинг. Особенности съемки и монтажа для цифровых платформ. Арт-дирекшн в цифровой среде. Юридическое регулирование в цифровой среде. Работа по брифу и взаимодействие с клиентом. Интеграция брендов. Основные бизнес-модели монетизации видео в цифровой среде. Питчинг проекта и работа с инвесторами.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 8 зачетных единиц, 288 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании 5 семестра и по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.В.ДВ.03.01 «ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ»**

**Цель освоения дисциплины:** создание условий для формирования и развития у студентов особого стиля мышления, для которого характерно понимание дизайнерского проектирования как творческого процесса, направленного на преобразование окружающей среды, понимание основных критериев гармонической вещи, чувства стиля, возможности продуктивно действовать в ситуациях новизны и неопределенности.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.03.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Понятие мышления. Процессы и операции мышления. Пути развития и активизации мыслительной деятельности. Познавательные процессы. Типы мышления. Основы логического мышления. Операции над понятиями. Законы логики. Интуиция и её роль в мышлении.

Проектное мышление. Роль дизайнера в современной культуре. Проектный подход в сфере дизайна. Основные отличия проектов в сфере дизайна от других видов творческой деятельности. Содержание проектной деятельности в сфере дизайна. Этапы проектной деятельности в сфере дизайна. Текущее состояние и мировые тенденции в области управления проектной деятельностью в сфере дизайна. Международные стандарты проектной деятельности в сфере дизайна. Формирование целей проекта в сфере дизайна. Основные понятия управления содержанием проекта в сфере дизайна. Процессы планирования и определения целей проекта в сфере дизайна. Принципы декомпозиции целей и создания иерархической структуры проекта в сфере дизайна. Планирование реализации проекта в сфере дизайна. Методы и принципы завершения проекта в сфере дизайна. Реализация планов ведения проектной деятельности в сфере дизайна.

Понятие «дизайн-мышление». Отличительные особенности дизайн-мышления. Возникновение дизайн-мышления. Основные этапы развития дизайн-мышления. Международный опыт в области дизайн-мышления. Дизайн как способ мышления. Институт управления дизайном (DMI). Школа HPID. Описание методов и подходов, которые применяют архитекторы, проектировщики и урбанисты. Метод дизайн-мышления для бизнеса. Основание IDEO. Коллективный разум как инструмент развития бизнеса. Проектное мышление: генерирование инновационных идей. Дизайн-мышление как системный подход. Дизайн-мышление в России. Современное состояние метода дизайн-мышления.

Технологические этапы дизайн-мышления. Понятия «эмпатия», «процесс слушания», «слуховое восприятие». Правила эмпатического слушания. Методы сбора информации. Определение, как этап дизайн-мышления. Правила постановки проблемы. Методы обработки полученной информации. Поиск идей как этап дизайн-мышления. Способы генерирования идей. Понятие «прототип». Прототипирование как этап дизайн-мышления. Способы создания прототипов. Принципы создания макетов. Тестирование как этап дизайн-мышления. Способы получения обратной связи о созданных прототипах.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 16 зачетных единиц, 576 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании 1-4 семестра и экзамена по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.В.ДВ.03.02 «СПЕЦ РИСУНОК И СПЕЦ ЖИВОПИСЬ»**

**Цель освоения дисциплины:** овладение особенностями изобразительного языка графики и живописи в ходе исторического развития стилей от 19 до 21 века, изучение методов современного графического искусства, художественных приемов и художественного языка современного искусства в соответствии с их теоретической концепцией.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.03.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-1, ОПК-2, ПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Ознакомление с проблемой творческого рисунка без натуры. Анатомические особенности лица. Анатомические особенности фигуры и скелета человека. Врезки геометрических форм с дополнительными видами и разрезами. Виджеинг. Рисование портрета с натуры, не глядя на бумагу. Пятно и линия. Пятно, линия и шрифт. Пятно и портрет. Пятно, портрет, шрифт. Фактура, портрет, шрифт. Портрет, шрифт, фото. Соединение 2-х портретов: фото и рисованного.

Белое на чёрном с добавлением цвета. Белое на белом. Импрессионизм. Дивизионизм. Кубизм. Фовизм. Немецкий экспрессионизм, американский абстрактный экспрессионизм 50-х гг. Русский авангард. Абстракционизм (1-й период). Дадаизм. Супрематизм. Конструктивизм. Аналитическое искусство. Попарт. Новейшие течения. Миниатюры. Трансформация формы.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 16 зачетных единиц, 576 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании 1-4 семестра и экзамена по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **ФТД.В.01 «ОСНОВЫ ПСИХОЛОГИИ И ПЕДАГОГИКИ»**

**Цель освоения дисциплины:** освоение студентами компетенций в области психолого-педагогического знания, необходимых как в повседневной жизни, так и в профессиональной деятельности.

**Место дисциплины в учебном плане:** является факультативной дисциплиной ФТД.В.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Цифровой дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) и , общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОК-7, ОПК-5.

**Краткое содержание дисциплины:** Введение в научную психологию. Предмет основные методы, задачи и отрасли психологии. Проблема личности в психологии и педагогике. Личность и ее индивидуально-психологические особенности. Биологически обусловленная подструктура личности и влияние её элементов на формирование личности. Подструктура познавательных и эмоциональных процессов. Особенности познавательных и эмоциональных процессов. Подструктура деятельности. Активность личности. Личность и деятельность. Социально обусловленная подструктура. Направленность личности. Объект, предмет, задачи, функции, методы педагогики. Основные категории педагогики Образовательная система России. Цели, содержание, структура непрерывного образования, единство образования и саморазвития. Педагогический процесс. Дидактика как теория обучения и образования личности. Педагогика как теория воспитания.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании изучения курса.