Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 19.10.2023 01:11:59
Уникальный программный ключ:
b5849c67ab30ca0d5f34d5421b7a80ccb87b3ac0

РГХПУ им. С.Г. Строганова
1825

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной
и воспитательной работе
_____ В.В.Слепухин
«21» июня 2023 г.

МП

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН

для основной образовательной программы высшего образования

направления подготовки: 54.03.01 Дизайн

направленность (профиль): «Дизайн Мультимедиа»

форма обучения – очная

квалификация бакалавр

2023

По направлению 54.03.01 Дизайн
Профиль «Дизайн мультимедиа»
Квалификация: бакалавр, форма обучения: очная

	Наименование дисциплины	**Аннотация дисциплины**
Блок 1. Дисциплины (модули)	**Обязательная часть**	
Б1.О.01	История России УК-5 (зачет, экзамен)	Особенности становления государственности в России и мире. Русские земли в XII -XV веках и европейское средневековье. Россия в XVII-XIX веках в контексте развития европейской цивилизации. Россия и мировое сообщество в XX - XXI вв. ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** **Знать:** а) периодизацию наиболее важных исторических процессов, взаимосвязь российской и мировой истории; экономические, политические, социальные и культурные компоненты исторического развития России, основные события и процессы отечественной истории, роль и место России в истории человечества и в современном мире; б) фундаментальные достижения, изобретения, открытия и свершения, связанные с развитием русскойземли и российской цивилизации, представлять их в актуальной и значимой перспективе; в) особенности современной политической организации российского общества, каузальную природу и специфику его актуальной трансформации, ценностное обеспечение традиционных институциональных решений и особую поливариантность взаимоотношенийроссийского государства и общества в федеративном измерении; **Уметь:** *а) анализировать процессы и явления, происходящие в обществе, выявлять проблемы, причинно-следственные связи, закономерности и главные тенденции развития исторического процесса,* уважительно и бережно относиться к историческому наследию и культурным традициям народов России и зарубежья, толерантно воспринимать социальные и культурные различия для стремления к самообразованию, повышению квалификации и творческого мастерства;

		б) понимать и воспринимать разнообразие общества всоциально-историческом, этическом и философском контекстах; б) проявлять в своём поведении уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальныхгрупп, опирающееся на знание этапов историческогоразвития России в контексте мировой истории и культурных традиций мира. **Владеть:** а) *основными методами работы с историческими источниками,* основными категориями описания общественно-политических процессов, явлений и вынесения критического суждения по различным проблемам исторической науки, способностью ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации; навыками ведения межкультурного и межнационального диалога, способностью оформлять результаты самостоятельной исследовательской работы в виде докладов, рефератов, работы на семинарских занятиях. б) навыками аргументированного обсуждения и решения проблем мировоззренческого, общественногои личностного характера; в) развитым чувством гражданственности и патриотизма, навыками самостоятельного критического мышления.
Б1.О.02	Культура речи и делового общения УК-3 УК-4 (зачет)	**Цели освоения дисциплины:** а) формирование профессиональных навыков по применению эффективных средств общения, а также по устранению потенциальных и реальных барьеров общения; б) раскрытие сущности основных понятий культуры и этики общения; в) обучение студентов теоретическим основам по определению роли и значению культуры общения в деловых взаимоотношениях; г) обучение студентов самостоятельному анализу техники делового общения в профессиональной деятельности. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** УК-3 – Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде УК-4 - Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном (-ых) языке (-ах); ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** а) сущность, характеристику и особенности культуры общения и деловой этики; б) этические нормы деловых отношений, основы делового общения, принципы и методы организации деловых коммуникаций; в) сущность и особенности речевого этикета; г) характеристику, формы, виды, особенности и значение невербального общения; д) принципы и правила этики дистанционного общения.

		Уметь: а) ориентироваться в принципах и правилах культуры общения, деловой этики и этикета; б) применять в практической деятельности правила и принципы деловых отношений, этики дистанционного общения и этикета, различные виды и способы вербального и невербального общения; в) использовать различные формы, виды устной и письменной коммуникации в профессиональной деятельности; использовать в практической деятельности знания о деловом этикете; г) анализировать информацию из различных источников для формулирования базы аргументов для делового общения. ***Владеть:*** а) навыками рефлексии, самооценки, самоконтроля; б) навыками взаимодействия с коллегами, к работе в коллективе.
Б1.О.03	Иностранный язык УК-4 (экзамен, зачет)	**Цели освоения дисциплины:** а) повышение исходного уровня владения иностранным языком, достигнутого на предыдущей ступени образования (уровня А1 по признанной общеевропейской шкале компетенций); б) овладение студентами необходимым и достаточным уровнем коммуникативной компетенции для решения социально-коммуникативных задач в различных областях бытовой, культурной, профессиональной и научной деятельности при общении с зарубежными партнерами, а также для дальнейшего самообразования; в) развитие когнитивных и исследовательских умений; г) развитие информационной культуры. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** УК-4 Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах); ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** языковой материал, то есть обладать лингвистическими, социолингвистическими и культурологическими знаниями, необходимыми для межкультурного и профессионального общения, а также правила речевого и делового этикета; ***Уметь:*** эффективно и адекватно оперировать лексическим (в том числе терминологическим) и грамматическим материалом; ***Владеть:*** навыками распознавания, понимания и активного употребления в речи на английском языке языковых единиц, характерных для подъязыка художественных специальностей.
Б1.О.04	Философия	**Цель освоения дисциплины:** а) анализ основных направлений, школ и этапов развития мировой философской мысли;

	УК-1 УК-5 (экзамен, зачет)	б) формирование представлений о различных уровнях бытия, концепциях движения и развития, детерминизма, структурах сознания, научных и вненаучных формах познания, специфике развития научного знания, сменах типов рациональности, научных революциях, критериях научности, проблеме истины; в) рассмотрение кардинальных сторон человеческого бытия, социума, направленности мирового исторического процесса, места человека в системе социальных связей, общественных структур, глобальных проблем современности, цивилизационных взаимодействий и моделей будущего; г) раскрытие условий формирования личности, ее свободы и ответственности, представлений о нравственных обязанностях человека по отношению к другим, самому себе, миру в целом. д) усвоение основных философских категорий, методов анализа философских текстов. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** а) основные категории и понятия философии, предмет философии и структуру философского знания, закономерности развития природы, общества, человека и человеческого мышления, функции философии в человеческой культуре, роль философии в жизни человека и общества, б) основы научной, философской и религиозной картин мира, в) основные этапы развития мировой философской мысли, важнейшие школы и учения выдающихся философов, г) основные отрасли философского знания – онтологию, гносеологию, социальную философию, философскую антропологию, аксиологию, логику, этику, эстетику. ***Уметь:*** а) ориентироваться в категориально-понятийном аппарате дисциплины и наиболее общих философских проблемах бытия, познания, ценностей, свободы и смысла жизни как основе формирования культуры гражданина и будущего специалиста; б) выявлять и анализировать существенные идеи в истории философии; в) использовать полученные знания в своей профессиональной деятельности и повседневной жизни; г) ориентироваться на философские воззрения при решении социальных и этических проблем, связанных с развитием и использованием достижений науки, техники и технологий; д) формировать и аргументированно отстаивать собственную позицию по различным проблемам философии; использовать положения и категории философии для оценивания и анализа различных социальных тенденций, фактов и явлений. ***Владеть:*** а) навыком применения принципов, законов и категорий, необходимых для оценки и понимания природных явлений, социальных и культурных событий, самопознания и самосознания; навыками критического

		восприятия и оценки источников информации, работы с оригинальными и адаптированными философскими текстами; б) умением воспринимать и анализировать тексты, имеющих философское содержание; в) приемами ведения дискуссий, публичной речи и письменного аргументированного изложения собственной точки зрения.
Б1.О.05	Безопасность жизнедеятельности УК-8 (зачет)	**Цель освоения дисциплины:** формирование профессиональной культуры безопасности жизнедеятельности, под которой понимается готовность и способность личности использовать в профессиональной деятельности приобретенную совокупность знаний, умений и навыков для обеспечения безопасности в сфере профессиональной и любой другой деятельности, характера мышления и ценностных ориентаций, при которых вопросы безопасности рассматриваются в качестве приоритета. ***Задачи:*** Основными задачами дисциплины являются: • приобретение понимания проблем устойчивого развития деятельности и рисков, связанных с деятельностью человека; •овладение приемами рационализации жизнедеятельности, ориентированными на снижения антропогенного воздействия на природную среду и обеспечение безопасности личности и общества; • формирование: - теоретических знаний и практических навыков, необходимых для: создания комфортного состояния среды обитания в зонах трудовой деятельности и отдыха человека; - культуры безопасности жизнедеятельности, безопасного типа поведения, риск-ориентированного мышления, при котором вопросы безопасности, сохранения жизни, здоровья и окружающей среды рассматриваются в качестве важнейших приоритетов жизнедеятельности человека; - культуры профессиональной безопасности, способностей для идентификации опасности и оценивания рисков в сфере своей профессиональной деятельности; - готовности применения профессиональных знаний для минимизации негативных экологических последствий, обеспечения безопасности и улучшения условий труда в сфере своей профессиональной деятельности; ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов; ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** а) причин возникновения и особенностей основных чрезвычайных ситуаций на уровне определений;

		б) основы физиологии человека и рациональные условия деятельности; анатомо-физические последствия воздействия на человека травмирующих, вредных и поражающих факторов; идентификацию травмирующих, вредных и поражающих факторов чрезвычайных ситуаций ***Уметь:*** а) идентифицировать основные опасности среды обитания человека; б) оценивать риск их реализации, выбирать методы защиты от опасностей применительно к сфере своей профессиональной деятельности и способы обеспечения комфортных условий жизнедеятельности; эффективно применять средства защиты от негативных воздействий; проводить контроль параметров и уровня негативных воздействий на их соответствие нормативным требованиям; ***Владеть:*** а) способами и технологиями защиты в чрезвычайных ситуациях; навыками оказания первой помощи в чрезвычайных ситуациях б) методами обеспечения безопасности труда и отдыха для снижения травматизма и заболеваемости.
Б1.О.06	История искусств УК-5 ОПК-1 ОПК-2 (экзамен, зачет)	**Цель освоения дисциплины:** а) формирование знаний о специфике различных видов искусств и взаимосвязи отдельных эпох истории искусств с эпохами всемирной истории; б) обучение технологии получения знаний об уровне развития художественной жизни различных стран мира; в) обучение способам применения специфики языка каждого вида искусства и основных закономерностей художественного творчества; г) раскрытие сущности процессов, происходящих в последовательной смене художественных стилей на всех этапах мировой культуры ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, декоративно-прикладного искусства и народных промыслов в своей профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований, оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных методов; участвовать в научно-практических конференциях ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** а) историю художественных стилей, направлений в изобразительном и архитектоническом искусстве с древнейших времен до XXI в.

		б) историю формирования и развития декоративного искусства различных времен и народов в контексте ее связи с историей художественной культуры; в) теоретические основы изобразительной грамоты; актуальные концепции современного изобразительного искусства; ***Уметь:*** а) выделить основные стилеобразующие признаки в художественной культуре различных исторических эпох, проследить проявление этих признаков в различных видах пластического искусства; б) провести сравнительный анализ стилеобразующих признаков определенной исторической эпохи в художественной культуре и изобразительном искусстве; в) выполнить зарисовку исторических орнаментов и предметов декоративного искусства с необходимым уровнем художественной выразительности; ***Владеть:*** а) основами метода сравнительного исторического анализа в расширенном и углубленном объеме; б) навыками анализу концепций исторического и современного искусства в контексте социокультурного развития мировой цивилизации; в) навыками практической работы с произведениями искусства в условиях музейных и выставочных экспозиций, а также с произведениями декоративно-прикладного и монументального искусства с учетом окружающей их среды.
Б1.О.07	Академический рисунок ОПК-3 ОПК-5 (зачет с оценкой)	**Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающегося элементов компетенций в соответствии с ФГОС ВО в области художественной подготовки по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» - освоение рисунка, как метода проектной деятельности: изучение свойств и закономерностей объемно-пространственного мышления и передачи объема на изобразительной плоскости графическими средствами, воспитание эстетического вкуса, умение создавать высокохудожественные и гармоничные произведения, накопление профессиональных знаний и визуальной библиотеки образов посредством практической работы с натурными постановками. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления) ОПК-5 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно- пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно- пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно- конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

		В результате освоения дисциплины обучающийся должен: ***Знать:*** а) методы и принципы построения и изображения объёмно-пространственной постановки (гипс или живая модель) на плоскости; б) законы линейно-воздушной перспективы; в) конструкцию построения простых и сложных форм; ***Уметь:*** а) грамотно закомпоновать изображение на листе бумаги, композиционно размещать изображение на плоскости, используя поиск основных пропорций, пластики, направления осевых линий, конструкции объемов, поиск характера, изображаемого в условленное время. б) изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; в) создавать композиции различной степени сложности с использованием разнообразных техник и перерабатывать их в направлении проектирования любого объекта декоративно-прикладного искусства. ***Владеть:*** а) способностью конструирования объёмных форм на плоскости, сводя их к гармоническому единству и целостному пластическому восприятию по средствам построения и тона. б) навыками формирования аналитического и критического мышления при обсуждении художественно-творческих работ. в) приемами и законами композиций, техникой работы с различными материалами для создания изображений, умениями по оформлению и подготовки работ к экспонированию, навыками участия в творческих мероприятиях, выставках, конкурсах, фестивалях.
Б1.О.08	Академическая живопись ОПК-3 ОПК-5 (зачет с оценкой)	**Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся элементов компетенций в соответствии с ФГОС ВО в области художественной подготовки по направлению 54.03.01 «Дизайн» - освоение живописи, как метода проектной деятельности: овладение методами изобразительного языка академической живописи и приобретение навыков передачи цвета, колорита, тона, воздушной перспективы, развитие образно-пространственного мышления, а также формирование художественного вкуса и развитие чувства цвета. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления) ОПК-5 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно- пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений

		архитектурно- пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно- конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** а) основы академической живописи; б) понятия: локального цвета, рефлексов; свето - воздушной перспективы; в) принципы и методы работы в живописи; г) законы композиции; д) принципы выявления формы светотенью и её закономерности; е) методы изображения фигуры в пространстве. ***Уметь:*** а) грамотно и правильно вести работу; б) управлять светотеневой градацией; в) создавать выразительные художественные образы в разных технических приёмах (тональный, линейно-объёмный, линейно-плоскостной); ***Владеть:*** а) практическими навыками в академической живописи б) конструктивно - аналитическим пониманием натурной формы, пространства и человеческой фигуры; в) законами воздушной перспективы.
Б1.О.09	Академическая скульптура и пластическое моделирование ОПК-4 (зачет)	**Цель освоения дисциплины:** а) ознакомление с различными видами скульптуры и рельефа; б) освоение навыков лепки; в) изучение различных материалов используемых при моделировании. г) ознакомление с методами и принципами построения объёмно-пространственной скульптуры (круглая скульптура) и рельефа на плоскости (горельеф и барельеф) ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** а) основные законы формообразования в скульптуре; б) материалы скульптуры; в) использование скульптуры и лепки при разработке моделей художественной продукции;

		Уметь: а) разрабатывать оригинальный дизайн проектируемого изделия и осуществлять его на практике; б) моделировать изделия, используя законы формообразования; в) использовать арсенал художественных средств для повышения эстетической ценности художественного изделия; ***Владеть:*** а) способами моделирования готовой продукции. б) пропорции и анатомические особенности модели человека, необходимые для изображения их средствами академической скульптуры.
Б1.О.10	Технический рисунок ОПК-3 (зачет)	**Цель освоения дисциплины:** а) формирование знаний о техническом рисунке; б) обучение методам и принципам технического рисунка; в) обучение способам применения навыков работы графическими материалами; г) раскрытие сущности процессов формообразования, практическое применение навыков дисциплины в формотворчестве. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления) ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** а) Этапы работы над техническим рисунком. б) теорию ортогонального проецирования, в) виды аксонометрии теоретические основы построения перспективы в) теорию теней для ортогонального проецирования, аксонометрии и перспективы ***Уметь:*** а) Систематизировать материал для решения поставленной задачи. б) изображать объекты предметного мира, пространство; в) выбирать вид проецирования в соответствии с композиционным замыслом проекта и оптимальный ракурс для аксонометрии г) выбирать точку зрения для восприятия пространства и предметов в нем, оптимальное освещение для лучшего восприятия объекта

		Владеть: а) Навыками и способами изображения объекта, предмета группы предметов, модели средствами технического рисунка. б) Творческим подходом к дизайн проекту, концепцией предмета, эстетической оценкой. в) построением геометрических предметов в ракурсах, воссоздавать форму предмета по чертежу; г) пользоваться и применять на практике разработанные документы технического рисунка.
Б1.О.11	Экономика УК-10 УК-11 (зачет)	**Цель освоения дисциплины:** а) подготовка студента к изучению конкретных экономических, историко- экономических, информационно-аналитических наук; б) получение студентом знаний об экономической жизни общества, о методах и инструментах ее изучения; в) формирование у студента научного экономического мировоззрения, умения анализировать экономические ситуации на разных уровнях поведения хозяйственных субъектов в условиях рыночной экономики; г) формирование умения принимать обоснованные решения по поводу экономических проблем, связанных с их будущей профессиональной деятельностью. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** УК-10 Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности УК-11 Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** а) основные понятия и категории экономической науки; б) предмет и место экономической теории в системе экономических знаний, методы познания экономических процессов; в) сущность главных направлений и школ экономической теории, принципы технологического выбора в экономике, политические и социально-культурные факторы, воздействующие на экономику; г) общую характеристику потребительского сектора и предприятия в рыночной экономике; д) систему национальных счетов и основные макроэкономические показатели национальной экономики; е) общие закономерности функционирования экономической системы; ж) причины циклического развития рыночной экономики и ее нестабильности; и) современные тенденции в развитии экономической науки; к) инструменты и методы государственного регулирования экономики. ***Уметь:*** а) применять понятийно-категориальный аппарат и методы экономической науки в профессиональной деятельности;

		б) ориентироваться в основных проблемах рыночной экономики; в) прогнозировать на основе стандартных теоретических моделей поведение экономических агентов, развитие экономических процессов и явлений, на микро- и макроуровне; г) применять базовые микроэкономические модели для анализа рыночной конъюнктуры и поведения домашних хозяйств и фирм, потребителей и производителей; д) выполнять необходимые экономические расчеты и решать типичные задачи, строить простейшие графики, анализировать и содержательно интерпретировать полученные результаты. ***Владеть:*** а) основными экономическими категориями и понятиями; б) основными концепциями, объясняющими проблемы выбора и принятия решений на микро - и макроуровнях; в) методами и инструментами экономического анализа; г) навыками работы с учебной и научной литературой.
Б1.О.12	Эстетика ОПК-1 УК-5	**Цель освоения дисциплины:** формирование эстетического сознания личности, освоение способов философского осмысления явлений культуры и искусства как продуктов эстетической практики в ее истории и современности. Цель теоретического раздела курса – ознакомить студентов с категориальным аппаратом данной области знания, раскрыть современное понимание основ, главных идей и проблем эстетики. Цель исторического раздела – дать представление о специфике анализа и актуализации эстетических категорий в различные исторические периоды развития культуры. Цель раздела, посвященного современному состоянию художественно-эстетического сознания, - анализ материала новейшей эстетики, возникшей на основе авангардно-модернистско- постмодернистского художественно-эстетического опыта XX – XXI вв. и актуального философского дискурса ***Задачи:*** • возведение индивидуального опыта эстетических переживаний на уровень саморефлексии и теоретических размышлений о нем; • освоение основных принципов и понятий философско-эстетического дискурса; • достижение понимания роли эстетики в культуре эпохи (исторический экскурс) и ее органичной взаимосвязи с актуальной философской проблематикой; • акцентировать внимание студентов на особенностях отечественной эстетической мысли; • развитие профессиональной способности к эстетическому анализу явлений природы, культуры, общественной жизни и искусства, к их критическому освоению на основании философско-эстетических критериев. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, декоративно-прикладного искусства и народных промыслов в своей профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного

		исторического периода УК-5 – Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен*** ***Знать:*** предмет и задачи эстетики; категориальный аппарат эстетики; историческую часть дисциплины (характерные особенности того или иного периода и региона, персоналии и т.д.) ***Уметь:*** анализировать тексты по эстетике; давать сравнительную характеристику идей различных авторов, периодов в развитии эстетики; выделять эстетическую составляющую современной культуры и современного искусства ***Владеть:*** навыками критического анализа ситуации современной культуры и искусства; умением формулировать цели, задачи собственного творческого процесса; быть модератором, т.е. понимать и уметь вести «договорный» процесс со зрителем, заказчиком и т.д.; навыками педагогической и просветительской деятельности
Б1.О.13	Цветоведение и колористика ОПК-4 (зачет)	**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов целостных теоретических знаний о цвете как органической составляющей дизайна, на основе развития дизайнерского и колористического мышления, дизайнерских способностей. ***Задачи:*** а) формирование у студентов целостных теоретических знаний о цвете как органической составляющей дизайна; б) формирование дизайнерского мышления; в) развитие колористического мышления и дизайнерских способностей; г) обучение профессиональным навыкам использования цвета в проектной работе; д) умение создавать высокохудожественные и гармоничные произведения; е) воспитание эстетического вкуса. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики ***В результате изучения дисциплины студент должен*** ***Знать:*** - теоретические и практические приемы работы с колористикой, цветом и цветовыми композициями; - вопросы образования и восприятия цвета; - законы цветовых отношений в живописи, свойства цвета;

		- типы колорита; - эстетико-психологические аспекты цвета; - возможности цвета как средства композиции; ***Уметь:*** - создавать дизайн-проекты, используя грамотное цветовое и колористическое решение композиции; - грамотно и правильно владеть законами цветоведения; - уметь размещать изображаемые объекты в формате плоскости, с учетом оптических (зрительных) иллюзий; - создавать цветовые гармонии; - пользоваться цветом в пространстве; ***Владеть:*** - современным цветовым и колористическим решение композиции при проектировании светового шоу и инсталляции для различных мероприятий; - цветовой грамотой; - практическими навыками при составлении цвета; - способами, приемами и средствами построения на плоскости и в объеме живописных форм.
Б1.О.14	История дизайна, науки и техники УК-1 ОПК-1 ОПК-2	Задачи дисциплины: - приобретение студентами общекультурных представлений, профессиональных теоретических знаний в области истории дизайна; - формирование понимания генезиса профессии дизайнера в истории науки, техники, искусства; - знакомство с историей промышленного дизайна в контексте развития проектной культуры, с определением сферы дизайна и ее составных частей, основными этапами, периодами и стилями промышленного дизайна в основных центрах мирового дизайна (Европа, США, Китай, Япония, Россия); - привитие навыков профессионального анализа произведения дизайна с функциональных, формально-стилевых, историко-культурных позиций, выявления проектных задач и оценки результатов; - формирование системных представлений о соотнесении истории дизайна с проектированием в различных областях дизайна в формировании целостной предметно-пространственной среды; - формирование научных представлений о взаимосвязи социокультурных, научно-технических и проектно-художественных тенденций в развитии социума, производства, искусства и культуры; - приобретение навыков научного анализа произведений дизайна и характера дизайн-деятеьльности; - понимание роли и ответственности дизайнера в формировании предметно-пространственной среды, осознание значимости и социальной ответственности своей профессии, знакомство с творчеством выдающихся мастеров дизайна; - умение использовать знания истории для формулировки, постановки и профессионального разрешения комплексных проектных задач вне зависимости от их сложности; - понимание взаимосвязи проектных решений, стилистических особенностей промышленного дизайна в связи с развитием форм художественного творчества, жанров искусства. ***В результате освоения дисциплины студент должен:*** **Знать:** место, роль, значимость, социальных и культурных функций дизайна, его роль в развитии экономики и производства;

		- историю дизайна, основные факторы, влияющие на эволюцию проектных, художественно-стилевых, конструктивных и технологических решений, - понимать диалектику взаимодействия эстетических и практических аспектов; - специфику, социальные и культурные контексты применения различных стилистических решений, жанровые особенности, средовые и системные аспекты проектирования - новейшее компьютерное оборудование, программное обеспечение и технологические процессы, современные информационные ресурсы; - основные центры развития мирового дизайна, музейные собрания и студии, научную и критическую литературу, информационные ресурсы. **Уметь:** формулировать, разработать и реализовать поставленную творческую и исследовательскую задачу; - собирать, анализировать и классифицировать необходимую информацию; - собирать, анализировать и классифицировать материал по истории различных видов и жанров дизайна; - разбираться в современных трендах в различных областях промышленного, средового, текстильного дизайна, а также областях графического дизайна, связанных с визуальной коммуникации: айдентике, упаковке, плакате, многополосных изданиях (включая периодику), мультимедийных проектах; - ориентироваться в современной литературе по дизайну.
Б1.О.15	Пластическая анатомия ОПК-3 (зачет)	**Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающегося элементов компетенций в соответствии с ФГОС ВО в области художественной подготовки по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», освоение знаний по пропорциям, конструктивным особенностям фигуры человека, принципам соразмерности деталей и частей фигуры человека. Изучение свойств и закономерностей объемно-пространственного построения фигуры для для профессионального, грамотного, достоверного изображенияь натуры. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; синтезировать набор возможных решений, научно и визуально обосновывать свои предложения; проводить предпроектные изыскания, проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, арт-объекты в области декоративно-прикладного искусства и народных промыслов; выполнять проект в материале ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** а) знание пропорций, схем устройства человеческого тела, б) принципов движения отдельных элементов и совокупность мобильности человеческого тела в) принципы планирования личного времени, способы и методы саморазвития и самообразования;

		Уметь: а) применять приёмы анатомического построения, б) осуществлять работу над графическим листом на основе конструктивных схем в) самостоятельно овладевать знаниями и навыками их применения в профессиональной деятельности; оценивать экологические издержки в профессиональной деятельности; г) давать правильную самооценку, намечать пути и выбирать средства развития достоинств и устранения недостатков ***Владеть:*** а) способностью применить полученные схемы и конструкции в рисовании академического рисунка, б) знаниями анатомии в эргономических целях проектирования. в) навыками самостоятельной, творческой работы, умением организовать свой труд; г) способностью к самоанализу и самоконтролю, к самообразованию и самосовершенствованию, к поиску и реализации новых, эффективных форм организации своей деятельности;
Б1.О.16	Физическая культура и спорт УК-7 (зачет)	**Цель освоения дисциплины:** а) понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к будущей профессиональной деятельности; б) овладение знаниями научно-биологических, педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни; в) формирование мотивационно-ценностного отношения к физической культуре, установки на здоровый стиль жизни, физическое совершенствование и самовоспитание привычки к регулярным занятиям физическими упражнениями и спортом; г) овладение системой практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья, психическое благополучие, развитие и совершенствование психофизических способностей, качеств и свойств личности, самоопределение в физической культуре и спорте; д) приобретение личного опыта повышения двигательных и функциональных возможностей, обеспечение общей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и в быту; е) создание основы для творческого и методически обоснованного использования физкультурно-спортивной деятельности в целях последующих жизненных и профессиональных достижений. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** УК-7. Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

		В результате освоения дисциплины обучающийся должен: ***Знать:*** влияние оздоровительных систем физического воспитания на укрепление здоровья, профилактику профессиональных заболеваний и вредных привычек; способы контроля и оценки физического развития и физической подготовленности, правила и способы планирования индивидуальных занятий различной целевой направленности. ***Уметь:*** выполнять индивидуально подобранные комплексы оздоровительной и адаптивной, композиции ритмической и аэробной гимнастики, комплексы атлетической гимнастики; выполнять простейшие приемы самомассажа и релаксации; выполнять элементарные приемы защиты и самообороны, страховки и самостраховки; осуществлять творческое сотрудничество в коллективных формах занятий физической культурой; выполнять различные упражнения и приобрести навыки их правильного и результативного выполнения. ***Владеть:*** средствами и методами укрепления индивидуального здоровья физического самосовершенствования, ценностями физической культуры личности для успешной социально-культурной и профессиональной деятельности; практическими навыками элементов спортивных игр, легкоатлетических и гимнастических упражнений; подготовиться и по возможности сдать нормы нового комплекса ГТО; подготовке к службе в рядах вооруженных сил Российской Федерации; активной творческой деятельности по формированию здорового образа и стиля жизни; организации и проведения индивидуального и коллективного отдыха при участии в массовых спортивно-оздоровительных и зрелищных соревнованиях и мероприятиях.
Б1.О.17	Авторское право в искусстве УК-2 УК-11 (зачет)	**Цель освоения дисциплины:** а) разъяснить обучающимся основные понятия и принципы авторского права; б) ознакомить обучающихся с основными правами авторов произведений искусства; в) объяснить обучающимся основные принципы правовой охраны произведений искусства и способы их защиты от нарушений; г) ознакомить обучающихся с особенностями правовой охраны произведений искусства; д) научить обучающихся разбираться в содержании и существенных условиях договоров авторского заказа, лицензионных и других, использующихся в отношениях, связанных с авторским правом; е) раскрыть связь авторского права с другими отраслями российского права; ж) научить практическим приемам использования полученных знаний в профессиональной деятельности. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений УК-11 Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению.

		В результате освоения дисциплины обучающийся должен: ***Знать:*** а) основные положения законодательства, регулирующего отношения в сфере авторского права в России, какие основные международные и национальные документы и принципы действуют в области авторского права. б) действующие правовые нормы, обеспечивающие борьбу с коррупцией ***Уметь:*** а) применять нормы авторского права в практической деятельности при создании и защите произведений искусства; б) анализировать правовые и экономические последствия фактов использования и передачи прав на объекты авторского права в) соблюдать правила общественного взаимодействия на основе нетерпимого отношения к коррупции ***Владеть:*** а) навыками оформления договоров в авторском праве; б) способами доказывания автором своего авторства на созданное произведение искусства; в) методикой выявления нарушений авторских прав и подготовки соответствующих доказательств.
Б1.О.18	Основы психологии и педагогики УК-3 УК-9 ОПК-6 (зачет)	**Цель освоения дисциплины:** а) овладение обучаемыми знаниями в области психологии и педагогики; б) формирование навыков и умений эффективного применения психолого-педагогических знаний в практике учебно-воспитательной работы в учебных коллективах; в) воспитание у обучаемых педагогической культуры, устойчивого интереса к преподавательской деятельности; г) формирование и развитие современного психолого-педагогического мышления, творческого отношения к решению педагогических задач; д) выработка готовности к реализации обучаемыми психолого-педагогических подходов в деятельности преподавателя учебного коллектива. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде УК управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни УК-9 Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах ОПК-6 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.

		В результате освоения дисциплины обучающийся должен: ***Знать:*** а) основные достижения, проблемы и перспективы развития в образовании (отечественном и зарубежном), современные подходы к моделированию педагогической деятельности; б) правовые и нормативные основы функционирования системы образования; в) основные принципы и формы функционирования образовательных учреждений ; г) научные основы педагогического взаимодействия преподавателя и учащихся в процессе обучения, воспитания и развития; д) принципы и структуру учебных планов, программ художественных дисциплин; е) психолого-педагогические механизмы формирования личности студента; ж) психологические особенности юношеского и студенческого возрастов и их влияние на результаты педагогической деятельности; з) требования, предъявляемые к преподавателю вуза в современных условиях; и) влияние на результаты педагогической деятельности индивидуальных различий обучаемых; ***Уметь:*** а) использовать в учебном процессе знание фундаментальных основ, современных достижений, проблем и тенденций развития психологии и педагогики высшей и средней школы; б) анализировать возникающие в педагогической деятельности затруднения; в) формулировать педагогические задачи по разрешению педагогических ситуаций; г) использовать в разработке учебных программ достижения отечественной и зарубежной психологии и педагогики профессионального образования; д) применять выводы и рекомендации психолого-педагогической науки в образовательном процессе; е) руководить учебно-познавательной деятельностью обучающихся на учебных занятиях; ж) самостоятельно пополнять знания по проблемам психологии и педагогики, повышать педагогическую культуру; з) на основе использования в разработке учебных программ достижений отечественной и зарубежной психологии и педагогики повышать качество преподавания художественных дисциплин. и) применять выводы и рекомендации психолого-педагогической науки в образовательном процессе; к) руководить учебно-познавательной деятельностью обучающихся на занятиях; ***Владеть:*** а) основами научно-методической и учебно-методической работы в образовательных учреждениях (структурирование и психологически грамотное преобразование научного знания в учебный материал, методы и приемы составления задач, упражнений, тестов по различным темам, систематика учебных и воспитательных задач); б) навыком эффективного применения знаний психологии и педагогики в преподавании профессионально-художественных дисциплин; в) методами и приемами устного и письменного изложения предметного материала, разнообразными образовательными технологиями;

		г) навыком обоснованного выбора и эффективного применения методов, средств и педагогических приёмов в разработке программ и преподавании художественных дисциплин.
Б1.О.19	Информационные технологии в дизайне УК-1 ОПК-6 (экзамен)	**Цель освоения дисциплины:** обучение бакалавров профессиональному владению информационными технологиями для формирования изображений – компьютерной графике; системе методов и приемов применения программных средств для поиска (ввода), обработки и отображения графической информации; графическому языку изложения собственной проектной мысли; общедоступной фиксации творческого замысла; искусству демонстрационной графической подачи дизайн-проекта. ***Задачи дисциплины:*** а) привить способность использовать современные информационные технологии в практике проектирования дизайна интерьера с использованием методов компьютерного моделирования и визуализации проектных решений; б) научить студента использовать современные аппаратные средства и компьютерные технологии для проектирования светового шоу и инсталляции для различных модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей и визуализации результатов проектирования. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач. ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности. ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** - приемы поиска, сбора и обработки информации; методы системного анализа; - прикладное современное программное обеспечение, применяемое в отрасли: а) историю развития вычислительной техники и современные тенденции ее развития; б) виды программно-аппаратного обеспечения дизайна; основные принципы функционирования вычислительной техники; в) основные возможности и характеристики вычислительной техники, используемой в дизайне; г) основные виды программного обеспечения, используемого в дизайне; д) назначение и интерфейсы различных программных продуктов, используемых в дизайне; е) принципы сохранения результатов проектирования и открытия ранее созданных проектов; ж) принципы оформления текстовых документов с использованием текстовых процессоров; з) принципы создания графических изображений с использованием векторных графических редакторов; е) основные принципы компьютерной графики и геометрического моделирования; ***Уметь:*** - применять приемы поиска, сбора и обработки информации; проводить критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач; - работать в компьютерных программах:

		а) выбирать соответствующие программные продукты и аппаратные средства для решения поставленных задач; б) открывать соответствующие программы и файлы проектов, сохранять файлы результатов проектирования; в) выполнять и оформлять текстовые документы различного вида с помощью текстового процессора; г) проводить экономические расчеты и создавать диаграммы с использованием электронных таблиц; д) представлять графические решения с использованием средств компьютерной графики. ***Владеть:*** - навыками поиска, сбора и обработки, критического анализа и синтеза информации; использования системного подхода для решения поставленных задач; - навыками применения цифровых технологий для решения задач профессиональной деятельности: а) навыками работы на компьютере, б) основные приемами работы в различных программах компьютерной графики и оформления проектной документации; в) знаниями по выбору оптимальной конфигурации вычислительной техники для решения поставленных задач; г) основными приемами создания и оформления проектной документации; д) информацией о возможностях современных информационных технологий в своей производственной деятельности.
Б1.О.20	Элективные курсы по физической культуре и спорту УК-7 (зачет)	**Цель освоения дисциплины:** а) целостное формирование личности студента, приобщение его к овладению ценностями физической культуры; б) формирование у студентов системы знаний, позволяющих оперировать общими понятиями, фактами, причинно-следственными связями, закономерностями, принципами, правилами и в теории, и в практике физической культуры; в) всестороннее развитие физических качеств и способностей, укрепление здоровья, совершенствованием телосложения, повышение общей работоспособности, гармоническое развитие интеллекта, воли, эмоциональной и мотивационно-потребностной сферой личности; г) овладение системой практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья, психическое благополучие, развитие и совершенствование психофизических способностей, качеств и свойств личности, самоопределение в физической культуре и спорте. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** УК-7. Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности. ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** влияние оздоровительных систем физического воспитания на укрепление здоровья, профилактику профессиональных заболеваний и вредных привычек; способы контроля и оценки физического развития и физической подготовленности, правила и способы планирования индивидуальных занятий различной целевой

		направленности; Основные этапы развития и становления дисциплины; Методологические основы дисциплины; теоретические и методические основы проведения «малых форм» физической культуры в режиме учебного дня, влияние оздоровительных систем физического воспитания на укрепление здоровья, профилактику профессиональных заболеваний и вредных привычек. ***Уметь:*** выполнять индивидуально подобранные комплексы оздоровительной и адаптивной, композиции ритмической и аэробной гимнастики, комплексы атлетической гимнастики; выполнять простейшие приемы самомассажа и релаксации; преодолевать искусственные и естественные препятствия с использованием разнообразных способов передвижения; выполнять элементарные приемы защиты и самообороны, страховки и самостраховки; осуществлять творческое сотрудничество в коллективных формах занятий физической культурой; выполнять различные упражнения и приобрести навыки их правильного и результативного выполнения; применять физические упражнения в процессе физкультурной деятельности, способствующие становлению широкого круга двигательных умений и навыков, физических качеств; применять знания ценностей физической культуры и способов овладения ими, организаторские навыки; находить эффективные средства и методы образовательно-воспитательной деятельности в процессе физической подготовки. ***Владеть:*** средствами и методами укрепления индивидуального здоровья физического самосовершенствования, ценностями физической культуры личности для успешной социально-культурной и профессиональной деятельности; практическими навыками элементов спортивных игр, легкоатлетических и гимнастических упражнений; подготовиться и по возможности сдать нормы нового комплекса ГТО; активной творческой деятельности по формированию здорового образа и стиля жизни.
Б1.О.21 УК-1 ОПК-3 (экзамен)	Пропедевтика	**Цель освоения дисциплины:** знакомство с основами композиции, а также базисным понятием светового эффекта, графики и голограммы, для создания и визуального оформления различных мероприятий, а также обучение законам гармонизации, что позволяет студентам в дальнейшем успешно заниматься организацией сложной объемно-пространственной среды, насыщенной системами объектов. ***Задачи дисциплины:*** - изучение теоретических основ средового проектирования; - изучение базовых приемов гармонизации проектного решения в дизайне мультимедиа; - обучение основам формирования и развития образной составляющей проектирования в дизайне мультимедиа; - обучение основам развития, детализации, масштабности композиционной составляющей проектного решения; - изучение основ системного проектирования с учетом художественно-эстетических и технологических задач; - развитие творческого потенциала и индивидуальности студентов. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

		ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления) ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** – приемы поиска, сбора и обработки информации; методы системного анализа; – основные приемы изобразительных средств проектной графики, работу с формой, тоном и цветом, для выражения художественного образа проектной идеи, процесс поискового анализа и синтеза возможных решений и научного обоснования своих предложения при проектировании медиа среды; – базовые профессиональные термины и понятия дизайна, в частности дизайн мультимедиа; – основные законы композиции применительно к дизайну мультимедиа; – фундаментальные законы колористики и возможности применения их при проектировании медиа среды; – приемы развития композиционного решения; – о понятии «образность» как содержательной основе проектируемого светового шоу и инсталляции для различных мероприятий; – способы и методы решения проектных задач с учетом композиционно-образных требований. ***Уметь:*** – применять приемы поиска, сбора и обработки информации; проводить критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач; – использовать различные тонально-графические и объемно-пространственные художественные техники в практике составления композиций и перерабатывать их в направлении проектирования любого объекта дизайна, последовательно проводить предпроектные изыскания, научно и визуально обосновывать свои предложения; – решать проблему соответствия формально-пластического и образно-композиционного решения функциональной структуры, связанной с созданием визуального оформления; – уметь применять в рамках концептуального подхода к проектированию знания новейших стилистических тенденций и направлений; – находить «образное» решение проектируемого визуального оформления различных модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей, их яркие выразительные характеристики; – работать в разнообразных техниках традиционной подачи «от руки», пользоваться навыками эскизной графики, плоскостной и объемной; – пользоваться приемами макетирования, работать с поисковым и чистовым макетом; – проводить фотосессии объектов средового дизайна; – создавать видеопрезентацию проекта в режиме гиф анимации.

		Владеть: − навыками поиска, сбора и обработки, критического анализа и синтеза информации; использования системного подхода для решения поставленных задач; − способностью раскрывать творческий замысел средствами художественной композиции, преобразовывать концептуальную идею в графический вид; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои проектные предложения при проектировании медиа среды; − приемами формирования планировочных решений, на основе формальной композиционной структуры; − основами метода функционального зонирования и предметного наполнения средового пространства; − приемами проектной графики и цветового решения объемно-пространственной среды; − принципами построения и выполнения ортогональных и аксонометрических чертежей средовых объектов.
Б1.О.22	Основы типографики ОПК-4 ОПК-6	Основные понятия типографики. Исторические стили оформления. Законы композиции в типографике ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** 1) Знать: а) основные понятия теории по дисциплине «Типографика»; б) исторические и социокультурные основы современной шрифтовой культуры; в) законы оформления текстовых и рекламных материалов; г) стилистические особенности оформления текстовых и рекламных материалов; д) специфику графического (ручного и компьютерного) оформления текстовых и рекламных материалов. 2) Уметь: а) выбирать определенные графические средства для решения различных типографических задач; б) выполнить эскизы, используя различные ручную и компьютерную графику; в) определить стили и приемы, использованные при оформлении в той или иной текстовой/рекламной композиции; г) применять системный метод анализа и синтеза; д) оценивать свою работу по заданным критериям; е) образно выражать сущность поставленной задачи; ж) соблюдать меру в выборе средств. 3) Владеть: а) графическими приемами исполнения; б) навыками элементарного использования базовых компьютерных программ для составления типографической композиции; в) навыками построения гармоничной типографической композиции; г) навыками анализа типографических композиций на предмет выявления средств и законов их построения.

Б1.О.23	Проектирование ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6 (экзамен, зачет с оценкой)	**Цель освоения дисциплины**: профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования медиа среды для различных мероприятий (модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей) на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики. ***Задачи дисциплины:*** - обучение студента грамотному применению в проектной практике теоретических знаний, почерпнутых на академических и специализированных пропедевтических дисциплинах в рамках обучения; - обучение студента работе с профессиональной литературой, умению анализировать результаты достижений современной теории и практики в области дизайна мультимедиа, а также в пограничных областях, таких как архитектурное проектирование, дизайн интерьеров, промышленный дизайн, графический дизайн, декоративное искусство; - обучение студента грамотному использованию электронных баз данных Интернета с целью знакомства с передовыми достижениями в области архитектуры и дизайна, как в России, так и за рубежом, ознакомлению с новейшими цифровыми средствами проектирования; - обучение студента использованию в процессе проектирования знаний, почерпнутых из исторического наследия в области архитектуры, дизайна, декоративно-прикладного и декоративного искусства; - привитие навыков комплексного подхода к проектированию сложных световых шоу и инсталляций для различных модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей с учетом всей полноты художественно-эстетических задач и технологических задач; - обучение студента профессиональному ответственному подходу к проектированию сложных световых шоу и инсталляций для различных мероприятий с учетом его последующей реализации на практике; - способствование развитию творческого потенциала студента, его профессионального вкуса, индивидуально подходить к личности каждого студента. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления) ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

		В результате освоения дисциплины обучающийся должен: ***Знать:*** - основные профессиональные термины и понятия дизайна, в частности по дизайну мультимедиа, основные законы композиции применительно к дизайну объемно-пространственных средовых объектов, фундаментальные законы колористики и применения их в проектировании светового шоу и инсталляций для различных мероприятий, законы масштабирования и понятие «масштаб цвета» средового объекта для выражения художественного образа проектной идеи, процесса поискового анализа и синтеза возможных решений и научного обоснования своих предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека; - теоретические и практические основы проектирования и решения проектных творческих задач в зависимости от типологии выбранной среды (городская, интерьерная, экстремальная, ландшафтная и т.д.) и масштаба (простейшая, пространственно развитая, многоуровневая и т.д.), приемы работы с цветом и цветовыми композициями, способы проектной графики, современную шрифтовую культуру; - прикладное современное программное обеспечение, применяемое в отрасли; - о понятии «проектной концепции» как содержательной основе, проектируемой интерьерной и экстерьерной среды при проектировании светового шоу и инсталляций для различных мероприятий; - способы и методы решения проектных задач с учетом требований и ограничений реальной практики, существующего визуального оформления. ***Уметь:*** - использовать различные тонально-графические и объемно-пространственные художественные техники в практике составления композиций и перерабатывать их в направлении проектирования любого объекта дизайна в рамках концептуального подхода к проектированию знания новейших стилистических тенденций и направлений; последовательно проводить предпроектные изыскания, научно и визуально обосновывать свои предложения; - создавать дизайн-проекты, используя грамотное линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, работать в разнообразных техниках традиционной подачи «от руки», пользоваться навыками эскизной графики, плоскостной и объемной, пользоваться приемами макетирования, работать с поисковым и чистовым макетом; - работать в компьютерных программах в техниках компьютерной графики (плоскостной, 3D-моделирование) - решать проблему соответствия формально-пластического и образно-композиционного решения функциональной структуры среды; - находить «образное» решение проектируемого средового объекта, его яркие выразительные характеристики; - проводить фотосессии объектов средового дизайна для создание светового шоу и различных инсталляций; - создавать видеопрезентацию проекта в режиме слайд-шоу. ***Владеть:*** - способностью раскрывать творческий замысел средствами построения и выполнения ортогональных и аксонометрических чертежей архитектурных фрагментов среды и дизайн-объектов, преобразовывать концептуальную идею в графический вид; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои проектные предложения при проектировании медиа среды;

		- средствами современной проектно-эскизной графики, приемами цветовой организации объемно-пространственной среды современной шрифтовой культурой при проектировании медиа среды; - навыками применения приемов архитектурно-планировочных решений, понятием плана средового объекта как основополагающего решения проекта для решения задач профессиональной деятельности; - принципами построения воздушной перспективы; - основами метода функционального зонирования проектируемого пространства.
Б1.О.24	Скетчинг ОПК-3 (экзамен, зачет с оценкой)	**Цель освоения дисциплины:** получение теоретических знаний по композиции, психологии, физике цвета, шрифтовой и компьютерной графике для создания различных проектно-графических изображений с применением различных методов, техник и материалов проектной графики. ***Задачи:*** — изучение основных теоретических сведений о значении и выразительных графических средствах и приемах эскизирования; — освоение приемов и способов работы с различными графическими материалами; — знакомство с основными изобразительными средствами проектной графики, многообразием текстур, фактур и их графическим и цветовым рисунком; — овладение комплексом умений и навыков владения всем арсеналом средств реализации своих идей в эскизах; — создание проектных эскизов в различных техниках скетчинга; — формирование основ для выработки и дальнейшего совершенствования собственного стиля профессиональной графики. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления) ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** - основы композиции, основные приемы изобразительных средств скетчинга, правила выполнения аксонометрических и ортогональных проекций, перспективных изображений проектируемых объектов; - особенности скетчинга как средства профессиональной коммуникации; - основные виды проектных изображений; - классические материалы, техники и технологии, основные графические принципы сходства и различия между текстурами и фактурами. ***Уметь:*** - использовать различные тонально-графические и объемно-пространственные художественные техники в практике составления композиций и перерабатывать их в направлении проектирования любого объекта

		дизайна, последовательно проводить предпроектные изыскания, научно и визуально обосновывать свои предложения, воплощать проектные идеи в эскизах и набросках; - выбирать и использовать при визуализации развиваемой проектной идеи виды проектных изображений, техники и скетчинга; - передавать в проектных изображениях фактурно-текстурные характеристики поверхностей, изображаемых в скетчинге объектов; - анализировать эскизы визуального оформления светового шоу и графики, и получать необходимую информацию для дальнейшей проектной деятельности; - выполнять ортогональные, аксонометрические и перспективные изображения проектируемых объектов. ***Владеть:*** − способностью раскрывать творческий замысел средствами художественной композиции, преобразовывать концептуальную идею в графический вид за счет навыков профессионального графического моделирования, анализа текстуры и фактуры как природного рисунка, а также вариантами гармоничного сочетания одного с другим при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (световые шоу и инсталляции различных модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей).
Б1.О.25	Правоведение УК-2 ОПК-8	Цель освоения дисциплины: а) формирование у обучающийсяов целостных теоретических знаний о правовой сфере общественной жизни, что предполагает формирование умений самостоятельно анализировать правовые процессы, занимать выверенную законом гражданскую позицию; б) сформировать представление о специфических особенностях, закономерностях, функционирования такой сферы общественных отношений, правовой; в) ознакомить обучающийсяов с основными категориями политологии и правоведении, сформировать у них умение оперировать ими; г) научить обучающийсяов оценивать элементы правовой системы общества с учетом исторических особенностей того или иного общества и периода его развития; д) научить обучающийсяов ориентироваться в современной правовой сфере жизни, видеть варианты развития современного российского общества и мировых процессов. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений; ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации. ***В результате изучения дисциплины обучающийся должен*** ***Знать:*** а) основные категории, понятия и термины правовой системы общества; в) типологии основных законодательных институтов, образований, и элементов

		правового процесса. г) основные направления государственной культурной политики; основные тенденции, цели, задачи и принципы государственной культурной политики, нормативно-правовые акты ***Уметь:*** а) применять правовые знания в своей практической деятельности; б) обобщать разнообразные явления, свойственные тому или иному типу правовыхпроцессов; в) выявлять преемственность правовых идей. д) ориентироваться в проблематике современной государственной культурной политики; использовать нормативные правовые акты в работе учреждений культуры, общественных организаций и объединений граждан, реализующих их права на доступ к культурным ценностям и участия в культурной жизни страны. ***Владеть:*** а) правовыми навыками с использованием знаний полученных в процессе изучения данной дисциплины; б) целостным представлением о сфере правого процесса.
Б1.О.26	Основы российской государственности УК-5	Цель изучения дисциплины: формирование у обучающихся системы знаний, навыков и компетенций, а также ценностей, правил и норм поведения, связанных с осознанием принадлежности к российскому обществу, развитием чувства патриотизма и гражданственности, формированием духовно-нравственного и культурного фундамента развитой и цельной личности, осознающей особенности исторического пути российского государства, самобытность его политической организации и сопряжение индивидуального достоинства и успеха с общественным прогрессом и политической стабильностью своей Родины. ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** **Знать:** 1. фундаментальные достижения, изобретения, открытия и свершения, связанные с развитием русской земли и российской цивилизации, представлять их в актуальной и значимой перспективе; 2. особенности современной политической организации российского общества, каузальную природу и специфику его актуальной трансформации, ценностное обеспечение традиционных институциональных решений и особую поливариантность взаимоотношений российского государства и общества в федеративном измерении; 3. фундаментальные ценностные принципы российской цивилизации (такие как многообразие, суверенность, согласие, доверие и созидание), а также перспективные ценностные ориентиры российского цивилизационного развития (такие как стабильность, миссия, ответственность и справедливость).

		Уметь: 1. понимать и воспринимать разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; 2. находить и использовать необходимую для саморазвития и взаимодействия с другими людьми информацию о культурных особенностях и традициях различных социальных групп; 3. проявлять в своём поведении уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп, опирающееся на знание этапов исторического развития России в контексте мировой истории и культурных традиций мира. **Владеть:** 1. навыками осознанного выбора ценностных ориентиров и гражданской позиции; 2. навыками аргументированного обсуждения и решения проблем мировоззренческого, общественного и личностного характера; развитым чувством гражданственности и патриотизма, навыками самостоятельного критического мышления.
	Часть, формируемая участниками образовательных отношений	
Б1.В.01	Проектирование в дизайне мультимедиа ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 (экзамен, зачет с оценкой)	**Цель освоения дисциплины:** профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования виртуальных пространств и интеграции мультимедийного контента в различные среды: фестивальную, городскую, рекламно-репрезентативную, выставочную и другие, с применением различных современных цифровых технологий, на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики. ***Задачи дисциплины:*** - обучение студента грамотному применению в проектной практике теоретических знаний, почерпнутых на академических и специализированных пропедевтических дисциплинах в рамках обучения; - обучение студента работе с профессиональной литературой, умению анализировать результаты достижений современной теории и практики в области дизайна мультимедиа, а также в пограничных областях, таких как архитектурное проектирование, дизайн интерьеров, промышленный дизайн, графический дизайн, декоративное искусство; - обучение студента грамотному использованию электронных баз данных Интернета с целью знакомства с передовыми достижениями в области архитектуры и дизайна, как в России, так и за рубежом, ознакомлению с новейшими цифровыми средствами проектирования; - обучение студента использованию в процессе проектирования знаний, почерпнутых из исторического наследия в области архитектуры, дизайна, декоративно-прикладного и декоративного искусства; - привитие навыков комплексного подхода к проектированию сложных средовых объектов с учетом всей полноты художественно-эстетических задач и технологических задач;

		- обучение студента профессиональному ответственному подходу к проектированию среды с учетом его последующей реализации на практике; - способствование развитию творческого потенциала студента, его профессионального вкуса, индивидуально подходить к личности каждого учащегося. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ПК-1 Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности ПК-2 Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-3 Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиаконтента и интерактивного дизайна ПК-4 Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды ***Знать:*** - основные методы оценки разных способов решения задач в рамках поставленной цели; знает основные законы композиции применительно к дизайну трехмерных объемно-пространственных объектов, фундаментальные законы колористики и применения их в проектировании медиа среды; - регулирующие профессиональную деятельность, основные профессиональные термины и понятия дизайна, в частности дизайна мультимедиа; - основные формообразующие принципы объектов проектирования и приемы законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования трехмерных объемно-пространственных объектов; - тенденции развития методов проектной деятельности, возможности решения проектных творческих задач в зависимости от типологии выбранного мероприятия (фестиваль, реклама, выставка и другие) и масштаба (Международная, Всероссийская, Региональная и т.д.); - методику, технику и приемы модульного формообразования; методы, принципы, этапы разработки дизайн-концепции медиа среды. - перспективные направления развития дизайна мультимедиа; - понятии «проектной концепции» как содержательная основа проектируемой виртуальной и интерактивной среды. ***Уметь:*** - решать проектные задачи организации визуально-информационной и предметно-пространственной виртуальной среды, основанные на создании проектной концепции; - создавать проектные концепции на основе художественного образа; - разрабатывать уникальную медиа среду в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением компьютерных технологий, работать в техниках компьютерной графики (плоскостной, 3D-моделирование), находить «образное» решение проектируемой медиа среды, его яркие выразительные характеристики;

		- систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач, работать в разнообразных техниках традиционной подачи «от руки», пользоваться навыками эскизной графики, плоскостной и объемной, пользоваться приемами макетирования, работать с поисковым и чистовым макетом; - разрабатывать концепцию дизайн-проекта и визуализировать проектные предложения с помощью специальных компьютерных программ; обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение, проводить фотосессии объектов мультимедиа и создавать видеопрезентацию проекта в режиме слайд-шоу; - применять в рамках концептуального подхода к проектированию знания новейших стилистических тенденций и направлений. ***Владеть:*** - навыками выбора оптимального способа решения поставленных задач; навыками работы с нормативно-правовой документацией при разработке и реализации проектов; - основами моделирования и визуализации проектных идей, в том числе компьютерного моделирования, а также профессиональным арсеналом художественно-выразительных средств и проектных методов; - навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний, а также - методикой комплексного проектирования в области создания объектов дизайна мультимедиа; - приемами и принципами конструктивно-технологического проектирования и разработки элементов проектного решения, методикой обоснования принятых проектных решений.
Б1.В.02	Сториборд и анимация ПК-1 ПК-4 (экзамен, зачет с оценкой)	**Цель освоения дисциплины:** изучение способов формирования сценария и сториборд на основе проектной идеи; использование различных графических и пластических приемов и при создании сториборд; умение визуализировать сториборд форме презентации при представлении проектной идеи; изучение этапов создания сценария, эскизной раскадровки; развитие у студентов навыков визуализации сценарной идеи. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ПК-1 Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности ПК-4 Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды ***В результате освоения дисциплины студент должен*** ***Знать:*** - инструменты программного обеспечения необходимые для решения профессиональных задач; - основные принципы и приемы законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования сториборда и анимации; - основы создания сценария; - основы графической культуры при создании эскизной раскадровки; - основы монтажного строя. ***Уметь:*** - разрабатывать уникальные образные решения анимации в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением компьютерных технологий;

		- разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиаконтента, используя специальные программное обеспечение; - создавать эскизные раскадровки в соответствии со сценарием; - грамотно проводить сбор информации для создания сценарной идеи; - анализировать собранную информацию; - применять знания визуальной культуры в создании раскадровок; - создавать финальные сториборды; - использовать полученные знания для освоения смежных дисциплин, практической работы в курсовом и дипломном проектировании; ***Владеть:*** - основами моделирования и визуализации проектных идей, в том числе при выполнении анимации; - способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при раскадровки и анимации; - самостоятельной переработкой и интерпретации собранной информации; - приемами создания сториборд по своему сценарию разработки собственных проектов, на основе имеющихся практических и теоретических знаний.
Б1.В.03	Интерфейс в средовом проектировании ПК-1 ПК-4 (экзамен, зачет с оценкой)	**Цель освоения дисциплины:** профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования интерфейсов за счет выполнения серии рисунков, иллюстрирующих итоговый вид интерфейсов в среде с применением различных современных цифровых технологий, на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ПК-1 Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности ПК-4 Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды ***В результате освоения дисциплины студент должен*** ***Знать:*** – инструменты программного обеспечения необходимые для решения профессиональных задач; – основные принципы и приемы законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования интерфейсов; – основы специальной терминологии; – основы истории интерфейсов; – базовые правила создания интерфейсов; – основы пользовательского взаимодействия. ***Уметь:*** - разрабатывать уникальные образные решения интерфейсов в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением компьютерных технологий;

		- разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение интерфейсов, используя специальные программное обеспечение; - грамотно оперировать основными терминами; - проектировать интерфейсы и системы интерфейсов в средовом дизайне; - грамотно проводить предпроектные исследования; - анализировать объем информации; - применять знания визуальной культуры в проектировании; - создавать прототипы интерфейсов; - использовать полученные знания для освоения смежных дисциплин, практической работы в курсовом и дипломном проектировании. ***Владеть:*** – основами моделирования и визуализации проектных идей, в том числе при проектировании интерфейсов; – способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при проектировании интерфейсов; – самостоятельной переработки и интерпретации полученной информации; – проектирования интерфейсов в средовом дизайне; – разработки собственных проектов на основе имеющихся теоретических знаний.
Б1.В.04	Теория и методология дизайна ПК-2 ПК-3 (зачет)	**Цель освоения дисциплины:** получение системы профессиональных знаний в области теории и методологии дизайна, направленных на развитие творческой личности. ***Задачи дисциплины:*** - изучение теоретических концепции зарубежного и отечественного дизайна, методологических подходов проектирования объектов среды; - освоение системной модели деятельности в проектировании среды; - владение методами системного анализа, синтеза и гармонизации проектных решений; - понимание профессиональных задач дизайна и умение их решать проектными средствами. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ПК-2 Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-3 Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиаконтента и интерактивного дизайна ***В результате освоения дисциплины студент должен*** ***Знать:*** - тенденции развития методов проектной деятельности, возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем;

		- методы, принципы и особенности системного подхода к процессу дизайн-проектирования; этапы разработки дизайн-концепции, планировочного решения и функционального наполнения средовых пространств; - основы методологии системного подхода к процессу дизайн-проектирования; - этапы работы над проектом - от постановки задачи до готового изделия; - способы поиска, хранения, обработки и анализа информации из различных источников и баз данных; - форматы предоставления информации, компьютерные, сетевые и информационные технологии; - тенденции развития современного искусствознания в области технической эстетики и дизайна; - теоретические основы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; - содержание комплекса функциональных и композиционных решений. ***Уметь:*** - систематизировать и разрабатывать типологии, системные классификации проектных задач, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач; - разрабатывать методы дизайна в соответствии с их спецификой и визуализировать проектные предложения с помощью специальных компьютерных программ; обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение; - критически оценивать проектные предложения, выявлять достоинства и недостатки; - работать с литературой, электронными информационными источниками по теории и практике современной технической эстетики и дизайна; - обобщать теоретический материал, объединяя исследования по ряду основных направлений, систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач; - самостоятельно выявлять проблемы и ставить задачи дизайн-проектирования; - формулировать проектную концепцию, логически мыслить, грамотно выстраивать проектные предложения; - обосновывать актуальность художественно-образной концепции дизайн проекта; - обосновывать оптимальность выбранного проектного решения, выявлять его функционально-композиционную составляющую. ***Владеть:*** - навыками анализа и интерпретации полученной информации, разработки и создания концептуального проектного образа дизайнерского объекта на основе имеющихся теоретических знаний; - приемами и принципами конструктивно-технологического проектирования и разработки элементов проектного решения; - способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий; - основами работы с литературой, электронными информационными источниками по теории и практике современной технической эстетики и дизайна; - принципами формирования представлений об основных проблемах и тенденциях развития современного искусствознания в области технической эстетики и дизайна;

		- методами разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; - навыками использования возможных приемов гармонизации форм, структур, комплексов и систем; - навыками принятия комплекса функциональных, композиционных решений.
Б1.В.05	Макетирование ПК-1 (зачет с оценкой)	**Цель освоения дисциплины:** предоставление студентам возможности получения знаний в области основ макетирования, что включает в себя овладение техникой и навыками объемного моделирования объектов мультимедиа и их элементов. ***Задачи:*** - сформировать представления о современном макетировании и объектов, специальных инструментах и оборудовании; - ознакомить студентов с современным уровнем работы по макетированию, о свойствах материалов, используемых в процессе создания макета; - углубить и развить навыки и умения в области абстрактного и образного мышления, пространственного восприятия; - развить творческий подход студентов в овладении принципов дизайнерской работы над макетированием. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ПК-1 Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности ***В результате освоения дисциплины студент должен*** ***Знать:*** - основные принципы и приемы законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования интерфейсов; - различные материалы для макетирования и их сочетания. ***Уметь:*** - разрабатывать уникальные образные решения объектов мультимедиа в соответствии с применяемыми современными материалами, в том числе с применением компьютерных технологий выполнять чертежи; - выполнять работу самостоятельно от эскиза до выполнения объекта в материале. ***Владеть:*** - основами пространственного мышления для макетирования и визуализации проектных идей, в том числе и компьютерного моделирования; - техникой черчения; - технологическими и конструктивными приемами.
Б1.В.06	Основы средовой композиции	**Цель освоения дисциплины:** знакомство с основами композиции, а также базисным понятием гармоничного средового объекта и его развитием от единичного, на уровне предмета, до многокомпонентного средового. Знание законов гармонизации позволяет студентам в дальнейшем успешно заниматься дизайном мультимедиа, включающей организацию сложной объемно-пространственной среды, насыщенной системами

	ПК-1 (зачет с оценкой)	объектов. Дисциплина развивает навыки профессионального мышления, помогает выражать свои идеи в «системе координат», органичной для проектной культуры. ***Задачи:*** – изучение основных видов композиции и их слагаемых; – формирование творческого мировоззрения студента, развитие композиционных способностей, помощь в освоении начальных профессиональных навыков; – постепенное формирование объемно-пространственного мышления студента – от плоскости к объему. Освоение новых понятий, композиционных закономерностей и выразительных приемов, опирающихся на последовательный, усложняющийся ряд практических упражнений, включающих в себя графические задания и задания на основе макетирования; – перевод композиционных задач из абстрактной сферы в более конкретную, придание заданиям сюжетного характера, наполнение их образными чертами; – обучение студента созданию упрощенного, условного, стилизованного изображения, в основе которого лежат фигуры простейшей геометрии. Выполнение этой задачи требует от будущего дизайнера абстрагированности мышления, ухода от изобразительности; – изучение законов гармонизации применительно к средовому контексту; – обучение студента замечать и анализировать проявление законов гармонии в окружающей повседневной среде (архитектура, интерьер, ландшафт и т.п.); – обучение студента одному из основных коммуникативных средств - профессиональному языку графики на примере эскизирования в любой графической технике и материале, что дисциплинирует студентов и приучает их выражать свои мысли в конкретной графической форме; – обучение студента приемам макетирования в любом материале. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ПК-1 Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности ***В результате освоения дисциплины студент должен*** ***Знать:*** - понятия терминов «дизайн» и «композиция; - приемы поиска, сбора и обработки информации; методы системного анализа; - основные законы гармонизации; - основные принципы и приемы законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования средовых пространств, их слагаемые; - категории композиции, свойства, качества, средства; принципы построения глубинно-пространственной и объемной композиции; - способы выявления свойств поверхности и объема;

		- принципы композиционной организации открытых пространств; - принципы сопоставления закрытых пространств; - приемы деталировки форм объемно-пространственных комбинаций; - средства гармонизации общего композиционного решения, ее пространственной основы, предметного наполнения; - особенности восприятия и динамику структуры средовой композиции; принципы гармонизации в среде. ***Уметь:*** - применять приемы поиска, сбора и обработки информации; проводить критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач; - пользоваться навыками эскизной графики, плоскостной и объемной; - разрабатывать уникальные образные решения средовых объектов в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением компьютерных технологий; - создавать композиционные решения творческих заданий с помощью широкого спектра графических приемов; - пользоваться основными приемами макетирования, начиная с простейшей объемно-пространственной композиции, работать с поисковым и чистовым макетом; - применять в моделировании современные макетные материалы; - находить «образное» решение поставленной художественной задачи, его яркие выразительные характеристики; - решать композиционные задачи организации предметно-пространственной среды, основанные на создании и выявлении образной характеристики; - применять полученные знания по основам композиции к практическому дизайну средовых объектов; - решать проблемы соответствия формально-пластического и образно-композиционного решения функциональной структуры среды. ***Владеть:*** - навыками поиска, сбора и обработки, критического анализа и синтеза информации; использования системного подхода для решения поставленных задач; - основами моделирования и визуализации проектных идей, в том числе и компьютерного моделирования; - пространственным воображением и изобретательностью; - осмыслением поставленных учебно-методических и творческих задач; - законами композиции в организации содержательной части задания и его графического и объемного изображения; - выразительными средствами графики и макетирования как базовыми элементами профессионального языка будущего дизайнера; - широким арсеналом художественно-выразительных средств в создании композиции; - композиционными приемами в решении профессиональных задач; - основами композиции применительно к процессу и результату деятельности по созданию и визуализации форм предметно-пространственных образований в среде.

Б1.В.07	Проектирование AR ПК-3 ПК-4 (зачет)	**Цель освоения дисциплины:** профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования специализированных мультимедиа в дополненной (AR) реальности на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики. ***Задачи дисциплины:*** - обучение студента грамотному применению дополненной реальности (AR) – инновационной технологии наложения виртуальной информации на реальный мир в проектной практике в рамках обучения; - обучение студента работе с профессиональной литературой по дополненной реальности (AR), умению анализировать результаты достижений современной теории и практики в области мультимедиа; - обучение студента грамотному использованию электронных баз данных Интернета с целью знакомства с передовыми достижениями в области дополненной реальности (AR), ознакомлению с новейшими цифровыми средствами проектирования; - обучение студента использованию в процессе проектирования мультимедиа с использованием новой технологии дополненной реальности (AR); - привитие навыков комплексного подхода к проектированию мультимедиа с учетом всей полноты художественно-эстетических задач и технологических задач; - обучение студента профессиональному ответственному подходу к проектированию среды с учетом его последующей реализации на практике; - способствование развитию творческого потенциала студента, его профессионального вкуса, индивидуально подходить к личности каждого учащегося. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ПК-3 Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиаконтента и интерактивного дизайна ПК-4 Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды ***В результате освоения дисциплины студент должен*** ***Знать:*** − основные методы, принципы и этапы разработки концепции мультимедийного проекта; − инструменты программного обеспечения необходимые для решения профессиональных задач; − о понятии «дополненная реальность (AR)» – инновационная технология наложения виртуальной информации на реальный мир; − способы и методы решения проектных задач с учетом требований и ограничений реальной практики. ***Уметь:*** − работать с техническим заданием на медиа-проектирование с учетом разработанного интерактивного сценария; − разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиа контента, используя специальные программное обеспечение; − работать в компьютерных программах в техниках компьютерной графики (плоскостной, 3D-моделирование)

		– применять инновационную технологию «дополненной реальности (AR)», то есть наложения виртуальной информации на реальный мир; – создавать видеопрезентацию проекта в режиме слайд-шоу. ***Владеть:*** – способностью разрабатывать мультимедийные проекты, обосновывать и защищать новизну собственных концептуальных решений проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета; – способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при разработке медиаконтента; – навыками применения инновационной технологии наложения виртуальной информации «дополненной реальности (AR)» для решения задач профессиональной деятельности.
Б1.В.ДВ.01.01	Ивент-дизайн ПК-1 ПК-3 (экзамен)	**Цель освоения дисциплины:** формирование систематизированных знаний в области организации визуального пространства мероприятия, как платформы презентации товара (услуги) с целью активизации внимания целевой группы на основе эмоционального воздействия. ***Задачи:*** - изучение видов и форматов мероприятий; - изучение базовых понятий и документации сопровождающих создание проекта мероприятия; - изучение особенностей влияния различных факторов на проектирование визуальных объектов и декораций различного функционального назначения; - изучение специфики этапов процесса проектирования визуального концепта мероприятия. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ПК-1 Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности ПК-3 Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиаконтента и интерактивного дизайна ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** - основные принципы и системное представление о предмете, понятийном аппарате, принципах, познавательных подходах и практиках, которые представлены в современном знании о сценографии и художественном оформлении спектакля на основе современных мультимедийных технологий, необходимые для проектирования средовых пространств; - методы использования мультимедийных технологий применительно к современной дизайнерской практике театрализованных мероприятий, а также этапы разработки дизайн-концепции сценического искусства, мероприятий, планировочного решения и функционального наполнения средовых пространств; - технико-технологические параметры и основные типы и форматы файлов, используемые в мультимедийном контенте ивентов;

		- специфику функционирования медиа-оборудования при эксплуатации, используемого при разработке и реализации проектов в области дизайна мероприятий; - возможности мультимедийных технологий в создании художественной целостности постановки; - специфику проектирования визуального концепта мероприятия в зависимости от его типа; - факторы влияющие на выбор места и времени, жанра и стилистики мероприятия; - основные визуальные приемы, позволяющие достичь заданного воздействия на целевую аудиторию; - основные правила развития сюжета сценария; - возможности свето-проекционного, лазерного, интерактивного, сценического и другого современного технического оборудования в декорировании пространства мероприятия; - конструктивные особенности оформления объектов, задействованных в зоне проведения мероприятия (сцена, шатры, перегородки и.т.п.). ***Уметь:*** - разрабатывать и проводить аналитическую работу с полученной информацией и обрабатывать уникальные образные решения мультимедиа в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением с помощью компьютерных графических и видео-редакторов; - разрабатывать, обосновывать и защищать предлагаемую концепцию дизайн-проекта и визуализировать проектные предложения с помощью специальных компьютерных программ, а также работать с различными носителями информации; - совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень, самостоятельно повышать знания в области ивент-дизайна; - использовать информационные ресурсы в сети Интернет, непосредственно не связанные со сферой профессиональной деятельности, но необходимые для проведения предпроектных и проектных исследований в области искусства мероприятий; - адаптировать исторический опыт к своей практической работе, создавать новый творческий продукт; - использовать информационные технологии для развития профессиональной деятельности, постоянно пополняя багаж новых знаний в смежных областях; - создавать индивидуальный банк творчески-технологических примеров для дальнейшего использования в решении художественного образа мероприятия; - пользоваться настройками и технико-технологическими возможностями оборудования, используемого при разработке и реализации проектов в области дизайна мероприятий и ивентов; - последовательно работать по креативному брифу от клиента и выбирать стилистически соответственные замыслу проекта контент из сопредельных областей (музыка, кино, театр, эстрада); - разрабатывать презентацию и видеопрезентацию проекта в профессиональных версиях графических и видео- редакторов: пакет Adobe, 3ds Max, ArchiCAD и обосновывать его элементы перед заказчиком. ***Владеть:*** - необходимыми навыками обработки собранных проектных идей с применением современных мультимедийных технологий, в том числе компьютерного моделирования; - приемами и принципами реализации целостного художественного замысла мероприятия и разработки элементов проектного решения; - технологическими процессами обработки необходимой информации для ведения проекта;

		- комплексом информационно-технологических знаний и применять их в практической работе; - социальной мобильностью и переоценкой накопленного творческого опыта, анализом своих возможностей; - понятием композиции как упорядоченным соединением элементов сценария мероприятия; - программным обеспечением, управлением и настройкой; - рабочими режимами цифрового медийного оборудования, используемого при разработке и реализации проектов в области дизайна ивентов; - специальной терминологией, навыками анализа и интерпретации полученной информации; - навыками обоснования проектных предложений в русле поставленной перед проектом задачи; - навыком построения последовательности развития сюжета мероприятия от вступления к финалу в заданном пространстве; - навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний; - практическим опытом в области применения современных мультимедийных технологий; - способами создания плоскостной графической визуализации и видео презентаций; - навыком составления технического задания для производства объектов и элементов мероприятия.
Б1.В.ДВ.01.02	Основы сценографии ПК-1 ПК-3 (экзамен)	**Цель освоения дисциплины:** представление о роли художника-сценографа в сценическом решении спектакля, театрализованных представлений и театрализации пространства. На практике познакомить обучающихся современным устройством сценического пространства, ознакомить с деятельностью мировых сценографов. Выдвигать и разрабатывать собственные концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи решения сценического пространства. Дать навыки работы с режиссером-постановщиком при создании светового шоу и различных инсталляций художественного образа спектакля и публичных мероприятий. ***Задачи дисциплины:*** - изучить основные принципы и системное представление о предмете, базовые понятия сценографии, реформы сценического пространства, возможности современного сценического оформления и современной сценической техники на основе применения современных мультимедийных технологий, необходимые для проектирования светового шоу и различных инсталляций спектакля и публичных мероприятий, которые носят развлекательный и/или рекламный характер; - изучить методы использования и виды декораций, костюмов, возможности использования цветового, светового и звукового решения при разработке дизайн-концепции сценического искусства, мероприятий, планировочного решения и функционального наполнения публичных мероприятий, которые носят развлекательный и/или рекламный характер; -уметь разрабатывать и проводить аналитическую работу с профильной литературой, разрабатывать проект художественного решения пространства, способствующий художественному воплощению идейного замысла спектакля и публичных мероприятий, в том числе с помощью компьютерных графических и видео-редакторов; - уметь разрабатывать, обосновывать и защищать предлагаемую концепцию сценографии и визуализировать проектные предложения с помощью специальных компьютерных программ, а также работать с режиссером-постановщиком и техническими службами театра, развлекательными и/или рекламными учреждениями.

		- владеть необходимыми навыками работы с художником, а также основами технологий исполнения декораций и костюмов; - владеть приемами, и принципами реализации целостного художественного замысла мероприятия, тематической терминологией, опытом создания сценического решения спектакля с применением современных мультимедийных технологий, в том числе компьютерного моделирования. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ПК-1 Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности ПК-3 Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиаконтента и интерактивного дизайна ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** - основные принципы и системное представление о предмете, базовые понятия сценографии, реформы сценического пространства, возможности современного сценического оформления и современной сценической техники на основе применения современных мультимедийных технологий, необходимые для проектирования светового шоу и различных инсталляций спектакля и публичных мероприятий, которые носят развлекательный и/или рекламный характер; - методы использования и виды декораций, костюмов, возможности использования цветового, светового и звукового решения при разработке авторской концепции сценического искусства, мероприятий, планировочного решения и функционального наполнения публичных мероприятий, которые носят развлекательный и/или рекламный характер; ***Уметь:*** - разрабатывать и проводить аналитическую работу с профильной литературой, разрабатывать проект художественного решения пространства, способствующий художественному воплощению идейного замысла спектакля, в том числе с помощью компьютерных графических и видео-редакторов; - разрабатывать, обосновывать и защищать предлагаемую авторскую концепцию сценографии и визуализировать проектные предложения с помощью специальных компьютерных программ, а также работать с режиссером-постановщиком и техническими службами театра, развлекательными и/или рекламными учреждениями. ***Владеть:*** - необходимыми навыками работы с художником, а также основами технологий исполнения светового шоу и различных инсталляций, декораций и костюмов; - приемами, и принципами реализации целостного художественного замысла мероприятия, тематической терминологией, опытом создания сценического решения спектакля и публичных мероприятий с применением современных мультимедийных технологий, в том числе компьютерного моделирования.

Б1.В.ДВ.02.01	Основы компьютерного моделирования ПК-1 ПК-4 (экзамен, зачет, зачет с оценкой)	**Цель освоения дисциплины:** освоение студентами основополагающих навыков компьютерного моделирования и понимание общих принципов работы в таких программах как 3D MAX, AUTOCAD, PHOTOSHOP, а также дополнительного модуля визуализации в среде 3D MAX - V-Ray. ***Задачи дисциплины:*** - научится правильно и точно моделировать различными способами в 3D MAX; - правильно и эффективно с помощью V-Ray делать визуализацию созданных моделей и размещенных в интерьере или экстерьере; - обрабатывать получившееся изображение в PHOTOSHOP; - научится компоновать изображения и чертежи с указанием точных размеров в AUTOCAD, для выполнения полноценной подачи проекта. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ПК-1 Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности ПК-4 Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** - технологические основы компьютерного моделирования и способы их визуализации; - инструменты программного обеспечения необходимые для решения профессиональных задач - методы, терминологию, основные понятия и определения, основные положения теории компьютерного моделирования и дизайна мультимедиа, этапы разработки дизайн-концепции, планировочного решения и функционального наполнения визуального оформления мероприятий; - основные приемы работы с изучаемыми программными средствами; - особенности и области применения изучаемых программных продуктов. ***Уметь:*** - разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиаконтента, в том числе с применением компьютерного моделирования; - применять оптимальные информационно-графические приемы и методы в проектировании мультимедиа объектов, в том числе с применением пакетов прикладных программ; - обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение точно систематизировать полученную информацию и использовать возможности различных графических пакетов для компьютерного моделирования; - строить двумерные проекции по трехмерным моделям. ***Владеть:*** - навыками компьютерного моделирования в области мультимедиа и интерактивного дизайна, проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета;

		- навыками систематизации и анализа информационных баз для решения проектных задач компьютерного моделирования; - терминологией, используемой в программах 3D моделирования; - практическими приёмами манипулирования графическими примитивами с целью создания виртуальных моделей арт-объектов и дизайнерских интерьеров; - практическими приёмами создания реалистичных изображений и выполнения чистовых визуализаций.
Б1.В.ДВ.02.02	Основы производственного мастерства ПК-1 ПК-4 (экзамен, зачет, зачет с оценкой)	**Цель освоения дисциплины:** научить студентов профессиональному владению информационными технологиями для формирования изображений – компьютерной графике; системе методов и приемов применения программных средств для поиска (ввода), обработки и отображения графической информации. ***Задачи дисциплины:*** - научить основным принципам и приемам законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования мультимедиа; - изучить теоретические основы информационных технологий, включая теорию информации для создания мультимедиа; - изучить принципы организации и теоретических основ использования компьютерных информационных технологий в дизайне мультимедиа. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ПК-1 Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности ПК-4 Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** - основные значение основных терминов и понятий в области информационных технологий, а также сущность информационных процессов и специфику их протекания и организации в дизайне мультимедиа, в том числе с применением пакетов прикладных программ, необходимые для проектирования медиа среды; - методы моделирования композиционно-художественного, образного решения при создании медиа-продукта с использованием информационных баз с гипертекстом, возможности программ Adobe: Photoshop, InDesign, Illustrator, After Effects, Premiere Pro, CorelDRAW, 3ds Max (Vray); для выполнения дизайна мультимедиа, планировочного решения и функционального наполнения медиа среды; - основные технологические принципы Motion-дизайна. ***Уметь:*** - применять знания компьютерных технологий на этапах предпроектного анализа, поиска проектных решений, эскизирования, итоговой визуализации объекта и видеопрезентации, в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, воплощать проектную идею средствами и объектами векторной, растровой трехмерной графики;

		- разрабатывать концепцию и грамотно оперировать с основными понятиями в области информационных технологий, работать с данными, информационными базами, с гипертекстом, а также пользоваться возможностями пакетов прикладных программ Adobe: Photoshop, InDesign, Illustrator, After Effects, Premiere Pro, CorelDRAW, 3ds Max (Vray), в том числе обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение точно систематизировать полученную информацию и использовать возможности различных графических пакетов для создания виртуального изображения в медиа среде; - воплощать проектную идею средствами и объектами Motion-дизайна; - разрабатывать уникальные образные решения медиа среды в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением компьютерных технологий. ***Владеть:*** - основами компьютерного плоскостного и объемного моделирования, создания видео-презентаций, включая анимацию, в том числе приемами работы в различных пакетах трехмерной графики и компьютерного моделирования; - практическими приёмами компьютерного моделирования в среде работы с профессиональными программами: Adobe: Photoshop, InDesign, Illustrator, After Effects, Premiere Pro, CorelDRAW, 3ds Max (Vray), а также свободно применять полученные навыки в реальном проектировании; - навыками соединения в единой среде формообразования реального объекта с учетом колористических, композиционных и технико-технологических особенностей с цифровым виртуальным пространством (дополненная реальность, проекционные модели и т.д.); - методами анализа и предпроектного моделирования дизайн-объекта на основе имеющихся знаний в области информационных технологий; - грамотной визуализации идей медиа среды.
Б1.В.ДВ.03.01	Организация проектной деятельности ПК-2 (зачет)	**Цель освоения дисциплины:** овладение научными методами управления проектами; овладение проектным мышлением на системном уровне; обеспечение студентов компетенциями в области организации творческой и производственной деятельности дизайнеров и проектных коллективов. ***Задачи дисциплины:*** - научить графическому языку изложения собственной проектной мысли, общедоступной фиксации творческого замысла, а также искусству демонстрационной графической подачи дизайн-проекта; - изучение теоретических основ информационных технологий, включая теорию информации для создания мультимедиа; - изучение принципов организации и теоретических основ использования компьютерных информационных технологий в дизайне мультимедиа. - познакомить учащихся с методами проведения предпроектных исследований; - сформировать навыки применения ряда инструментов проектной деятельности; - изучить особенности влияния различных факторов на проектирование средовых объектов и систем различного функционального назначения; - изучить специфику этапов процесса проектирования.

		Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: ПК-2 Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** - тенденции развития методов проектной деятельности, а также принципы и этапы разработки концепции мультимедийного проекта; - технологические основы интерактивного дизайна и способы их визуализации в проектной деятельности; - основные понятия и термины, используемые в проектной деятельности и специальной литературе; - специфику различных видов проектной деятельности, методические принципы системного проектирования; - характерные черты и типы методик проектирования; - структуру дизайн-проектирования в различных аспектах; - области применения современных подходов проектной деятельности и управления проектами на примерах мультимедийного проекта. ***Уметь:*** - работать с техническим заданием на медиа проектирование в рамках организации проектной деятельности; - разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиа контента; - систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач; - применять ряд инструментов проектной деятельности на практике; - планировать проект, определять цель и задачи проекта; - строить проект, анализировать его результаты и затраты. ***Владеть:*** - приемами и средствами эффективной визуальной презентации проектного решения в целом и его составляющих; - навыками обоснования и защиты предлагаемого решения в области мультимедиа и интерактивного дизайна; - проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета; - навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний- методом проектной деятельности; - навыками подготовки сопроводительной документации.
Б1.В.ДВ.03.02	Дизайн как кураторский проект ПК-2 (зачет)	**Цель изучения дисциплины:** является овладение основами кураторской деятельности, средствами и приемами концептуального проектирования мультимедиа. ***Задачи:*** -познакомить студентов с опытом работы художников, проектировщиков, дизайнеров, редакторов и авторов в сфере культуры, создания целостных издательских, выставочных, музейных и т.п. комплексных проектов; -раскрыть средства и методы кураторской деятельности в различных областях искусства, культуры, информационных ресурсах, экспозиционной, музейной деятельности;

		-обозначить основные структурные элементы проектных концепций, связанных с разработкой подобных проектов; -показать структуру комплексных проектов в различных сферах культуры. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ПК-2 – способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** - тенденции развития методов кураторской деятельности, средствами и приемами концептуального проектирования мультимедиа; - технологические основы интерактивного дизайна и способы их визуализации в проектной деятельности; - основные понятия и термины, используемые в проектной деятельности и специальной литературе; - специфику различных видов проектной деятельности, методические принципы системного проектирования; - характерные черты и типы методик проектирования; - структуру дизайн-проектирования в различных аспектах; - области применения современных подходов кураторской деятельности и управления проектами на примерах мультимедийного проекта. ***Уметь:*** - работать с техническим заданием на медиа проектирование в рамках организации кураторской деятельности; - разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиа контента; - систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач; - применять ряд инструментов проектной деятельности на практике; - планировать проект, определять цель и задачи проекта; - строить проект, анализировать его результаты и затраты. ***Владеть:*** - приемами и средствами эффективной визуальной презентации проектного решения в целом и его составляющих; - навыками обоснования и защиты предлагаемого решения в области мультимедиа и интерактивного дизайна; - проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета; - навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний- методом проектной деятельности; - навыками подготовки сопроводительной документации.
Б1.В.ДВ.04.01	Основы гейм-дизайна ПК-3	**Целью освоения дисциплины:** профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования компьютерных игр на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

	ПК-4 (зачет)	***Задачи:*** - ознакомление с системным дизайном, контент-дизайном, дизайном уровней, дизайном интерфейсов; - ознакомление с классификацией компьютерных игр; - практическое ознакомление со всеми этапами разработки игр; - получение базовых знаний о разборе масс в гейм-дизайне, дизайне внешнего вида персонажа, концепте цвета; - ознакомление с возможностями различного программного обеспечения для создания соответствующего контента; - выполнение дизайн-проекта компьютерной игры на концептуальном и production уровне. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна. ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды. ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** - методы, принципы и этапы разработки концепции проекта по гейм-дизайну; - виды современного технического и программного обеспечения, применяемого в деятельности дизайнера, преимущества и недостатки отдельных графических пакетов; - особенности работы в графических пакетах обработки векторной и растровой графики, 2d-моделирования и визуализации. - психолого-педагогические особенности студентов ***Уметь:*** - работать с техническим заданием на гейм-дизайн с учетом разработанного интерактивного сценария; - самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанные со сферой профессиональной деятельности; - реализовывать задачи компьютерного проектирования, характерные для гейм-дизайна; - использовать возможности компьютерной техники и программного обеспечения в профессиональной деятельности; ***Владеть:*** - способностью разрабатывать мультимедийные проекты по гейм-дизайну, обосновывать и защищать новизну собственных концептуальных решений проводить публичную презентацию дизайн-проекта; навыками информационно-коммуникативной деятельности; приемами компьютерного мышления; - навыками практического применения пакетов графических и специальных программ для решения дизайнерских задач; - навыками использования веб-технологий, Интернета, средствами информационного поиска; - навыками и умениями в процессе создания формы и содержания игрового процесса (геймплея) разрабатываемой игры.

Б1.В.ДВ.04.02	Основы проектирования мультимедиа контента ПК-3 ПК-4 (зачет)	**Цель освоения дисциплины:** профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования и создания мультимедийного визуального контента с использованием компьютерных технологий на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики. ***Задачи:*** - получение представления о мультимедийных технологиях в экспозиционном творчестве; - рассмотрение проблемы взаимодействия традиционных и мультимедийных технологий в формировании проектного решения внутреннего наполнения музеев и выставок; - проведение научно-практического анализа существующих проектных решений в сфере создания различных видов мультимедийного визуального наполнения экспозиции; - получение практических навыков создания мультимедийного визуального контента с использованием компьютерных технологий; - изучение практического экспозиционного опыта, учебно-методической литературы, программного обеспечения по рекомендованным дисциплинам учебного плана; - развитие у обучающегося навыков использования определенного алгоритма действий по созданию мультимедийного контента в дизайне экспозиции; - развитие индивидуальных и формирование личностных качеств дизайнера, таких как: способность проявлять профессиональную творческую индивидуальность, использовать проектное мышление, формулировать цели и задачи дизайн-проекта, выбирать необходимые методы и средства при создании мультимедийного контента в экспозиции. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна. ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды. ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** - теоретические и методологические основы проектирования медиа-объектов как части экспозиционной среды, - методы, принципы и этапы разработки концепции мультимедиа контента; - эстетико-функциональные факторы проектирования мультимедийных экспозиционных решений, - типологию объективных факторов, влияющих на создание мультимедиа контента в экспозиции - виды и функциональные характеристики мультимедийного оборудования - существующие проблемы экспозиционных комплексов - виды современного технического и программного обеспечения, применяемого в деятельности дизайнера. ***Уметь:*** - осуществлять методическую работу по созданию собственной теоретической и практической базы создания мультимедийного контента в экспозиционной среде;

		- работать с техническим заданием на разработку концепции мультимедиа контента с учетом разработанного интерактивного сценария; - анализировать существующие проектные решения; выделять достоинства и недостатки в выставочном и музейном мультимедиа контенте; использовать инновационные технологии мультимедиа в дизайне выставок и музеев; - использовать цифровые методы и средства для повышения эффективности мультимедийного контента, вписанного в среду музеев и выставок; - защищать свой дизайн-проект перед аудиторией, отстаивая собственный эстетические и художественные принципы; - анализировать возникающие в проектной деятельности объективные и субъективные затруднения, генерировать и реализовывать план действий по их разрешению; - анализировать экспозиционную деятельность в комплексе с особенностями создания мультимедийного контента в определенных функциональных и эстетических условиях; - обоснованно выбирать оптимальные формы, методы и средства обучения и воспитания, определять результаты усвоения программного материала, проводя мониторинг качества знаний; - самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанные со сферой профессиональной деятельности. ***Владеть:*** - методами и методиками проектной деятельности в сфере мультимедиа-дизайна экспозиций; - навыками работы с экспозиционным контентом; - методикой выбора необходимого для работы музея или выставки цифрового оборудования; - принципами использования системного подхода для передачи проектного замысла в мультимедиа-дизайне; - методами и средствами проектирования, адекватными целям и содержанию проектного задания; - способами повышения эффективности выставочного оборудования и создания визуального контента средствами мультимедиа-дизайна; - способностью разрабатывать мультимедийный контент; - современными образовательными технологиями, интерактивными и инновационными методами преподавания.
Б1.В.ДВ.05.01	Motion дизайн ПК-3 ПК-4 (экзамен, зачет)	**Цель освоения дисциплины:** профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования и создания анимации различных контентов с использованием компьютерных технологий на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики. ***Задачи:*** - изучение основных этапов истории развития анимации и выдающихся деятелей; - изучение базовых понятий и терминов анимации; - изучение технологий анимации и особенностей производственного процесса; - изучение специфики анимации различных контентов; - приобретение творческого опыта работы над анимацией в различных техниках.

		Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна. ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды. ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** - основные этапы истории становления и развития анимации, базовые понятия и термины; - методы, принципы и этапы разработки концепции анимации различных контентов; - свойства различных художественно-изобразительных материалов и возможности их применения в анимационном проекте; - теоретические и методологические основы проектирования медиа-объектов и использования анимационного продукта; - особенности драматургии визуальных образов; - законы механики движения персонажа. ***Уметь:*** - работать с техническим заданием на медиа-проектирование анимации различных контентов с учетом разработанного интерактивного сценария; - разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиа контента, используя специальные программное обеспечение; - определять задачи и требования к разработке анимации в соответствии с выбранной тематикой; - выявлять рациональные композиционные и художественно-графические приемы решения композиционных задач анимации; - выстраивать сюжетную и художественную линии в разработке выбранной темы; - применять анимационный материал при создании анимационного проекта; - разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного материала; - прорисовывать и связывать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата. ***Владеть:*** - способностью разрабатывать мультимедийные проекты, обосновывать и защищать новизну собственных концептуальных решений проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета; - способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при разработке медиа контента; - навыками разработки анимационных проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний; - способностью к образному обобщению и культурой визуального изложения материала в соответствии с современными тенденциями; - навыками выполнения эскизов и зарисовок анимационного проекта или его отдельных элементов в макете, материале;

		- программными средствами автоматизированного проектирования для разработки анимационного проекта; - средствами построения сюжетной линии, технологиями монтажа, озвучивания; - способностью читать экспозиционные листы и схемы.
Б1.В.ДВ.05.02	Основы разработки компьютерных игр ПК-3 ПК-4 (экзамен, зачет)	**Цель освоения дисциплины:** профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования и создания контента для игрового движка, для приложений виртуальной и дополненной реальности с использованием компьютерных технологий на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики. ***Задачи:*** - сформировать у обучающихся комплекс информационно-технологических знаний; - ознакомить студентов с различными способами и технологическими приёмами создания контента для игрового движка, для приложений виртуальной и дополненной реальности; - ознакомит с последними тенденциями развития мультимедийных технологий; - научить работе с компьютерными программами, используемые в современном пайплайне крупных студий по разработке игр. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна. ПК-4 – способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды. ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** – основы компьютерной грамотности, техники работы с компьютером; – базовый инструментарий ряда компьютерных 2D и 3D программ; – требования к созданию современной модели для AAA-игры; – методы, принципы и этапы разработки концепции разработки компьютерных игр; – теорию моделирования, текстурирования, развертки, ретопологии, риггинга и анимации; – основные направления для поиска необходимой в работе информации; – процесс работы в таких программах, как Pixologic Zbrush, 3Ds Max, Substance Painter, Marvelous Designer; – приёмы и техники процесса цифрового скульптинга; – основы грамотной визуализации проекта; – инструменты программного обеспечения необходимые для решения профессиональных задач; – современные тенденции использования дополненной и виртуальной реальностей, игровых сред; – основные термины, относящиеся к работе в игровой индустрии ***Уметь:*** - находить нужную информацию в электронных информационных базах; - создавать различный контент в изучаемых в рамках курса графических пакетах;

		- использовать приёмы компьютерного моделирования в рамках проектных дисциплин; - применять при создании антропоморфных 3D моделей знания, полученные из курсов анатомии, эргономики; - использовать приёмы композиции при визуализации своих работ; - грамотно подходить к созданию объёмных моделей полного цикла; - переносить созданные в 3D редакторе модели в игровой движок и осуществлять в нём их настройку; - создавать элементы компьютерной игры, виртуальной и дополненной реальности внутри игрового движка. Владеть: - способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при разработке медиа контента компьютерных игр; - приёмами самостоятельного поиска информации по теме проектирования; - различными способами решения поставленных задач и проблем; - приёмами работы с готовыми концептами из сети Internet, а также создания своих собственных концепт-артов; - знаниями, необходимыми для постоянного самосовершенствования в рамках быстро развивающейся индустрии геймдева; - объёмом знаний в областях моделирования, текстурирования, работы в игровых движках; - набором базовых и продвинутых инструментов программ, широко используемых в современной индустрии; - способностью разрабатывать мультимедийные проекты, обосновывать и защищать новизну собственных концептуальных решений проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета.
Блок 3.Государственная итоговая аттестация		
Б3.01	Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты УК-1 УК-2	**Цель освоения дисциплины:** оценка компетенций выпускника требованиям профессиональной деятельности в условиях, максимально приближенных к реальным. Таким образом, ГИА заключается в разработке и реализации реального, практического дизайн-проекта. ***Задачи:*** - поиск практической проблемной ситуации, требующей решения методами дизайн-мышления; - разработка прикладного дизайн-проекта, направленного на решение проблемной ситуации; - всесторонняя оценка результатов дизайн-проектирования с точки зрения соответствия академическим критериям и задачи практической реализации проекта; - оценка компетенций выпускника с точки зрения его интеграции в практическую проектную деятельность.

	УК-3 УК-4 УК-5 УК-6 УК-7 УК-8 УК-9 УК-10 УК-11 ОПК-1 ОПК-2 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-5 ОПК-6 ОПК-7 ОПК-8 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4	***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде УК-4 Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах) УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни УК-7 Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов УК-9 Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах УК-10 Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности УК-11 Способен формировать нетерпимое отношение к проявлениям экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной сфере ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления) ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях

	(экзамен)	ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности ОПК-7 Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации ПК-1 Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности ПК-2 Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-3 Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиаконтента и интерактивного дизайна ПК-4 Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды
	ФТД.Факультативные дисциплины	
ФТД.01	Живопись ОПК-3 ОПК-5	Натюрморт и декоративная композиция. Изображение фигуры человека. Изображение фигуры человека в интерьере. ***В результате изучения дисциплины обучающийся должен:*** − **Знать и понимать**: − социального взаимодействия в творческой, научной, производственной и художественной жизни − современных отечественных и зарубежных творческих выставок и конкурсов ; − основные методы и принципы изображения натурных форм, способы построения объемных форм, принципы стилизации; ***уметь:*** − распознает необходимые методы социального взаимодействия в творческой, научной, производственной и художественной жизни − распознавать необходимые методы взаимодействия в выставочно-творческой деятельности; − определяет возможность использования методов академического живописи в профессиональной деятельности; − **Демонстрировать навыки и опыт деятельности** в творческой, научной, производственной и художественной жизни − использует необходимые методы взаимодействия в выставочно-творческой деятельности; использует навыки академического живописи в проектной деятельности
ФТД.02	Основы духовно-нравственной культуры УК-5	Цель освоения дисциплины: создание и развитие у студентов общего мировоззренческого поля на основе духовно-нравственной культуры. Очень важен при этом философский анализ исторической мысли о человеке и смысле его существования, о значении культуры в этом процессе, религии как основе нравственного образа человека и искусства как культурного и религиозного феномена.

	(зачет)	Важная цель освоения дисциплины подготовить студента логически верно, аргументированно формулировать и излагать свою мировоззренческую позицию и к непосредственному контакту и совместной работе с людьми различных точек зрения на мир и человека. ***Задачи:*** • анализ основных этических учений в философии; • формирование представлений о различных уровнях культурного бытия; • рассмотрение кардинальных сторон человеческого бытия, социума, направленности мирового исторического процесса, места человека в системе социальных связей, общественных структур, глобальных проблем современности, цивилизационных взаимодействий и моделей будущего; • раскрытие условий формирования личности, ее свободы и ответственности, представлений о нравственных обязанностях человека по отношению к другим, самому себе, миру в целом; • усвоение основных идей религиозный учений в истории и современности; • понимания значимости человеческого существования и сосуществования, представленной такими формами духовной жизни как религия, наука, искусство. ***Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:*** УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** ***Знать:*** - основные категории и понятия культурологического знания, закономерности развития природы, общества, человека и человеческого мышления, роль культуры в жизни человека и общества, основы научной, философской и религиозной картин мира, основные этапы развития мировой философской и религиозной мысли. ***Уметь:*** - ориентироваться в категориально-понятийном аппарате дисциплины и наиболее общих философских проблемах бытия, познания, ценностей, свободы и смысла жизни как основе формирования культуры гражданина и будущего специалиста; - выявлять и анализировать существенные идеи в истории религии и искусства; использовать полученные знания в своей профессиональной деятельности и повседневной жизни; - ориентироваться на философские и религиозные воззрения при решении социальных и этических проблем, связанных с развитием современной культуры; - формировать и аргументированно отстаивать собственную позицию по различным жизненным и профессиональным проблемам.

		Владеть: навыком применения принципов, законов и категорий, необходимых для оценки и понимания природных явлений, социальных и культурных событий, самопознания и самосознания; навыками критического восприятия и оценки источников информации, работы с текстами; умением воспринимать и анализировать тексты, имеющих религиозное содержание; приемами ведения дискуссий, публичной речи и письменного аргументированного изложения собственной точки зрения

и.о. зав.кафедрой «Средовой дизайн»
к.иск,, проф. Заева-Бурдонская Е.А.

