Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 25.10.2023 06:23:08
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: 54.04.01 Дизайн

направленность (профиль): «Дизайн-кураторство: креативные технологии и экспертиза»

форма обучения – очно-заочная

квалификация магистр

2023

По направлению 54.04.01 Дизайн

Профиль «Дизайн-кураторство: креативные технологии и экспертиза»

Квалификация: магистр, форма обучения: очно-заочная

	Наименование дисциплины	Аннотация дисциплины
Б1.О.01	Стратегия создания нового продукта УК-3 ОПК-3 ОПК-4 (зачет)	Цель освоения дисциплины: подготовка будущего магистра к решению профессиональных задач в дизайне, повышение профессиональных навыков дизайнеров в области дизайн-исследований и формировании дизайн-стратегии Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: УК-3 Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели ОПК-3 Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи ОПК-4 Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу **Содержание (основные разделы):** Продукт и бренд Потребитель и аспект потребления в разработке нового продукта Позиционирование нового продукта и ценообразование Основные этапы процесса разработки и вывода продукта на рынок Креативная часть разработки нового продукта Планирование производства, дистрибуции и рекламных активностей Оценка и контроль результатов запуска
Б1.О.02	Современные проблемы дизайна УК-2 ОПК-1 (зачёт)	Цель освоения дисциплины: подготовка будущего магистра к решению профессиональных задач в дизайне, повышение профессиональных навыков дизайнеров в области дизайн-исследований и формировании дизайн-стратегии Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла ОПК-1 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:***

		Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода **Содержание (основные разделы):** Термин "Дизайн". Проблемы восприятия и история Промышленный дизайнер - межотраслевой интегратор в области создания новых продукт Обзор опыта компании "Смирнов Дизайн" Методика исследований путем наблюдений на примере анализа "любимого цвета" респондента Анализ исследований CMF предпочтений на примере практической работы Смирнов Дизайн для компании LG 2007 года Исследование и разработка медицинских приборов на примере проекта "Дефибрилятор Axion" Разработка изделий из текстиля для детей на примере проекта "Школьный ортопедический ранец" Антропоморфные изделия на примере практического проекта "Электромеханическая кисть протеза" Влияние бренда, среды использования и коммерческих задач на дизайн на примере проекта "Электростанции Fubag" Анализ среды, мебели и текстиля на примере проекта Центра исследований и разработок МГХПА им Строганова "Инклюзия детей с ОВЗ в дошкольные учреждения" Нюансы дизайна влияющие на "европейскость" и "китайскость" продукции на примере проекта "EKF" Исследования и анализ психологических и социальных аспектов, влияющих на дизайн, на примере проекта "Терминал Гослото" технологии анализа поведения и влияния цвето-фактурных решений на это поведение. Исследование среды, пользователей и конкурентов на примере проекта "Прыжкова тумба для Академии Александра Попова" . Различные сценарии использования, различные пользователи вокруг одного объекта, различные технологии и условия эксплуатации.
Б1.О.03	Право интеллектуальной собственности УК-3 УК-6 (зачёт/зачет с оценкой)	Целями освоения дисциплины является формирование у студентов компетенций, необходимых и достаточных для реализации в рамках своей профессиональной деятельности правовых норм в области интеллектуальности собственности Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: УК-3 Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки Задачи

		- изучении основ российского законодательства об интеллектуальной собственности; -формировании навыков практической работы с правовыми нормами в области интеллектуальности собственности; -совершенствовании навыков анализа информационных потоков и информационного взаимодействия в правовой сфере; - развитии умений и навыков при работе со справочными правовыми системами... ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** Знать: −приемы и методы действия в нестандартных ситуациях в области интеллектуальной деятельности, и готовность нести социальную ответственность за принятые решения на уровне понимания; −НПА, регламентирующих интеллектуальную деятельность в целях проявления творческой инициативы, и полноты профессиональной ответственности на уровне воспроизведения; Уметь: −действовать в нестандартных ситуациях в области интеллектуальной деятельности, нести социальную ответственность за принятые решения; −приводить НПА, регламентирующих интеллектуальную деятельность в целях проявления творческой инициативы, и полноты профессиональной ответственности; Владеть: −выбирать действия в нестандартных ситуациях в области интеллектуальной деятельности, нести социальную ответственность за принятые решения; −перечислять НПА, регламентирующих интеллектуальную деятельность в целях проявления творческой инициативы, и полноты профессиональной ответственности;
Б1.О.04	Деловой иностранный язык УК-4 (зачёт/экзамен)	Целями освоения дисциплины «Деловой иностранный язык» являются: а) развитие иноязычной коммуникативной компетенции; б) формирование компетенций, необходимых для осуществления учебной, научной и профессиональной деятельности на иностранном языке; в) формирование потребности в использовании иностранного языка как средства общения и как инструмента познания. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: УК-4 Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** знать: - грамматические, стилистические и лексические особенности изучаемого языка; - основные англоязычные термины, определения и понятия, связанные с будущей профессиональной деятельностью магистра;

		- правила оформления презентаций и подготовки устного доклада; - основные программы и Интернет ресурсы для технического перевода текстов. уметь: - ясно выражать свои мысли на иностранном языке в письменной и устной форме в ситуациях делового и профессионального общения; - понимать основную идею, заложенную в научной статье, анализировать ее структуру и содержание; - использовать информационные технологии для поиска, осмысления и интерпретации информации на иностранном языке; - формулировать задачи научных исследований на основе анализа научно-технической информации на русском и иностранном языке. владеть: - приемами самостоятельной и индивидуальной работы со справочными материалами, базами данных, компьютерными технологиями для формирования потребности к самообразованию, что подводит к необходимости самостоятельного изучения иностранного языка на протяжении всей жизни; - умениями создавать различные виды письменной продукции: письма, резюме при поиске работы, эссе, рецензии, статьи, с соблюдением требований к оформлению, предъявляемых к различным видам письменного текста в зависимости от жанра, цели и способа передачи текста для чтения в печатном виде или с помощью электронной связи; - навыками технического перевода и информационно-лингвистического поиска в Интернете для перевода иностранной научно-технической литературы; - умениями правильно сочетать слова в предложениях на иностранном языке устно и письменно в ситуациях делового и профессионального общения; - совершенствовать навыки иноязычной речи для саморазвития и самореализации в научной и профессиональной деятельности
Б1.О.05	Педагогика и психология УК-5 ОПК-5 (зачет)	**Целью** освоения дисциплины «Психология и педагогика» является получение студентами знаний и умений в области преподавания, способов реализации педагогической деятельности с учетом психологических особенностей обучаемых в контексте формирования личности будущего специалиста, способам оценки своей деятельности и действий. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: УК-5 Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия ОПК-5 Способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования **Задачи курса:** - ознакомить студентов с понятийным аппаратом психолого-педагогической науки;

		- с учетом современных достижений психолого-педагогической науки раскрыть природу психических и познавательных процессов, состояний и свойств человека, эмоционально-волевую сферу личности и ее индивидуальные особенности для понимания психологических особенностей обучаемых и принятия верной стратегии и тактики в образовательном процессе; - раскрыть особенности педагогического процесса в средней и высшей школе. - оказать практическую помощь магистрам в овладении знаниями, умениями, навыками, необходимыми для преподавания в средней и высшей школе. - получить представления о современных образовательных информационных технологиях; - наметить пути дальнейшего профессионального, духовно- нравственного совершенствования студента-магистранта, преподавателя. Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшей профессиональной работе. ***В результате изучения дисциплины студент должен:*** • **знать:** • факторы развития личности и деятельности; • объективные связи обучения, воспитания и развития личности; • современные образовательные технологии; • способы организации учебно-познавательной деятельности; • формы и методы контроля качества образования; • формы и методы инновационного обучения; цели и содержание образовательного процесса; нормативно-правовые аспекты учебного процесса. • **уметь:** • выявлять проблемы своего самообразования; • ставить цели, планировать и организовать свой индивидуальный процесс образования; • развивать навыки самообразования; • стремиться к универсализму деятельности; • анализировать результаты деятельности; • выстраивать перспективные стратегии личностного и профессионального развития; • развить в себе лидерские качества и нацеленность на достижение поставленной цели; • критически оценивать свои достоинства и недостатки. • избирательно подходить к выбору образовательных технологий и оценке результатов. • **владеть:** • навыками самообразования; • навыками планирования собственной деятельности; • приемами и способами развития индивидуальных способностей; • опытом эффективного целеполагания; • навыками профессионального обучения и самообучения;

		• основными средствами развития достоинств и устранения недостатков; • методами повышения своей квалификации и мастерства; • навыками организации образовательного процесса и методической работой; основными приёмами педагогического мастерства.
Б1.О.06	Методология НИР УК-1 ОПК-1 ОПК-2 (зачет)	Целями освоения дисциплины «Методология НИР» являются: а) подготовка студентов в качестве исследователя; б) формирование навыков исследователя, владеющего современным инструментарием науки для поиска и интерпретации информации с целью её использования в научной деятельности, проведении предпроектных творческих исследований; в) развитие способности самостоятельного осуществления научно-исследовательской деятельности, связанной с решением сложных профессиональных задач в инновационных меняющихся условиях (учитывая социокультурные, инновационные технологические и художественно-творческие аспекты), основным результатом которой станет написание и успешная защита научно-квалификационной работы по теме исследования в выбранной области декоративно-прикладного искусства. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: УК-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения ***В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*** Знать: - современные методы и способы использования информационно-коммуникационных технологий в определенных областях науки; - сущность и структуру образовательных процессов; - содержание преподаваемого предмета; - способы взаимодействия исследователя с различными субъектами научного процесса; Уметь: - выбирать и применять в профессиональной деятельности экспериментальные и расчетно-

		теоретические методы исследования; - Разрабатывать порученные разделы, следуя выбранным методологическим и методическим подходам, представлять разработанные материалы, вести конструктивное обсуждение, дорабатывать материалы с учетом результатов их обсуждения; - проводить экспертизы механизмов взаимодействия научно-производственных вариантов сотрудничества, методов управления, программ развития предприятий, организаций, комплексов отраслей; Владеть: - навыками поиска (в том числе с использованием информационных систем и баз данных) и критического анализа информации по тематике проводимых исследований; - навыками планирования научного исследования, анализа получаемых результатов и формулировки выводов; - навыками представления и продвижения результатов интеллектуальной деятельности способами проектной, исследовательской и инновационной деятельности в образовании
Б1.В.01	**Дизайн-кураторство. Исследования и разработка концептуальных проектов** УК-1.2; ПК-1.1.; ПК-1.2.; ПК-1.3.; ПК-2.1.; ПК-2.2.; ПК-2.3.; ПК-3.2; ПК-4.1.; ПК-4.2.; ПК-4.3. (экзамен/зачет с оценкой)	**Целью освоения дисциплины «Дизайн-кураторство. Исследования и разработка концептуальных проектов»** является формирование у магистров профессиональных компетенций и навыков проектной деятельности при разработке кураторских проектов на основе целостного системного представления об использовании базовых принципов концептуального проектирования в дизайне при создании самостоятельных творческих проектов в области музейно-выставочной экспозиции, организации и проведения конкурсов, выставочных проектов и презентаций в сфере дизайна, подготовки информационно-издательских проектов как в области печатной продукции, так и в цифровой среде. Курс нацелен на подготовку будущего выпускника магистратуры к решению профессиональных задач в сфере дизайна, связанных с разработкой, планированием и реализацией выставочных, информационных, культурно-просветительских проектов в сфере дизайна, с использованием методов системного планирования, сценарного моделирования и мультимедийных технологий. *Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:* УК-1 - Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий ПК-1 – Способен демонстрировать навыки научно-исследовательской деятельности (планирование научного исследования, сбор информации и ее обработки, фиксирования и обобщения полученных результатов), способностью представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с

		привлечением современных художественных средств редактирования и печати, а также владеть опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями ПК-2 – Способен разрабатывать на основе научных и проектно-художественных исследований проектную концепцию кураторского дизайн-проекта в сфере науки, искусства, образования и производственной деятельности (выставки, презентации, конкурсы, фестивали, культурно-просветительные программы и т.п.), разрабатывать художественную, содержательно-смысловую и организационную структуру гуманитарных социокультурных проектов ПК-3 – Способен вести эффективную коммуникацию в социокультурной, научно-образовательной и художественно-творческой сфере с целью популяризации знаний, научных и культурных достижений средствами творческого кураторского проекта с использованием комплекса презентационных технологий, включая и цифровые мультимедийные инструменты ПК-4 – Способен осуществлять авторский контроль/ надзор за визуально воспринимаемым качеством творческого продукта на рынке услуг, экспертную оценку произведений дизайна и дизайн-проектов систем визуальной информации и коммуникации в области кураторской деятельности, оказывать консультационную поддержку проведению социально-гуманитарных проектов в сфере науки, искусства, образования и производственной деятельности *В результате освоения дисциплины обучающийся должен:* **Знать:** – методы проведения дизайнерских исследований в сфере дизайн-кураторства для планирования, организации и проведения социокультурных мероприятий на основе сравнительного анализа и экспертной оценки проектно-художественных решений визуальной коммуникации, информации и идентификации - стратегию, этапы и методику ведения дизайн-проекта от постановки проектной задачи до формулировки концепции и планирования, организации и проведения социально-гуманитарного проекта с использованием всего арсенала аналоговых и цифровых проектных технологий, инструментов создания проектной документации - принципы сценарного и концептуально-смыслового построения кураторских проектов и медиа презентаций принципы подготовки заключений по результатам проверки качества и экспертизы социокультурных проектов, систем визуальной коммуникации, продуктов дизайн-деятельности **Уметь:** – выявлять и анализировать существующие, а также прогнозировать будущие тенденции в сфере кураторской деятельности с учетом потребностей и предпочтений целевой аудитории проектируемых социокультурных мероприятий - разрабатывать инновационные концептуальные проектные предложения, визуализировать идею, выражать в форме проектно-художественного образа содержательно-смысловые, эстетические,

		гуманитарные особенности проекта с использованием всей знаний, умений, навыков проектной культуры и семиотических средств - создавать целостные комплексные проекты, включающие различные медиа, а также презентации дизайн-проектов с использованием цифровых технологий и соответствующих компьютерных программ - составлять обзоры, рецензии, экспертные заключения и иные документы экспертно-консультационного характера **Владеть:** - способностью оформлять отчетную документацию по результатам исследований, готовить тексты научных статей и информационно-аналитические материалы для СМИ - методами оценки и корректировка проекта, адаптации и корректировки в соответствии с изменяющейся ситуацией и требованиями заказчика - способностью проводить публичную презентацию дизайн-проекта в медийном пространстве в производственно-технологической, организационно-управленческой, экспертно-консультационной и культурно-образовательной сферах - методами проведения авторского надзора за выполнением работ по реализации кураторских проектов в социально-гуманитарной сфере
Б1.В.02	Основы киноязыка. Практика монтажного повествования ПК-3.2; ПК-3.3; ПК-2.1.; ПК-2.2.; ПК-2.3. (зачет с оценкой)	**Цели и задачи изучения дисциплины** Целью освоения дисциплины «Основы киноязыка. Практика монтажного повествования» является формирование у магистров знаний и навыков создания целостных развивающихся во времени сценариев, визуальных сюжетов на основе средств монтажного повествования в контексте разрабатываемых кураторских проектов с целью создания профессионально грамотного визуального презентационного материала с использованием мультимедийных технологий, сценариев деятельности в рамках рекламно-информационных, образовательных и культурных проектов, подготовки презентаций. *Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:* ПК-2 – Способен разрабатывать на основе научных и проектно-художественных исследований проектную концепцию кураторского дизайн-проекта в сфере науки, искусства, образования и производственной деятельности (выставки, презентации, конкурсы, фестивали, культурно-просветительные программы и т.п.), разрабатывать художественную, содержательно-смысловую и организационную структуру гуманитарных социокультурных проектов ПК-3 – Способен вести эффективную коммуникацию в социокультурной, научно-образовательной и художественно-творческой сфере с целью популяризации знаний, научных и культурных достижений средствами творческого кураторского проекта с использованием комплекса презентационных технологий, включая и цифровые мультимедийные инструменты **В результате освоения дисциплины студент должен** ***Знать*:**

		- стратегию, этапы и методику ведения дизайн-проекта от постановки проектной задачи до формулировки концепции и планирования, организации и проведения социально-гуманитарного проекта с использованием всего арсенала аналоговых и цифровых проектных технологий, инструментов создания проектной документации; - принципы сценарного и концептуально-смыслового построения кураторских проектов и медиа презентаций ***Уметь*:** - систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения кураторских задач, обосновывать оптимальность выбранного проектного решения, выстраивать рекламную стратегию (каталог и система коммуникации и т.п.) с учётом прогнозируемых социальных, эстетических, художественных, технологических и экологических предпочтений - создавать целостные комплексные проекты, включающие различные медиа, а также презентации дизайн-проектов с использованием цифровых технологий и соответствующих компьютерных программ ***Владеть*:** - всеми современными профессиональными графическими пакетами, способностью проводить публичную презентацию дизайн-проекта, подготовкой печатных и экранных презентаций выполненных проектов для передачи в производство - способностью проводить публичную презентацию дизайн-проекта в медийном пространстве в производственно-технологической, организационно-управленческой, экспертно-консультационной и культурно-образовательной сферах
Б1.В.03	Дизайн-взаимодействие с высокотехнологичными продуктами УК-1.1; УК-1.2; УК-1.3; ПК-2.1.; ПК-2.2.; ПК-2.3. (зачет с оценкой)	**Целью изучения дисциплины** «Дизайн-взаимодействие с высокотехнологичными продуктами» является формирование у магистров на основе представленных на лекциях материалов по истории культуры, искусства, науки, техники и дизайна, а также знаний в области мультимедийного искусства и информационных технологий - представления об основных особенностях работы куратора при создании экспозиционно-выставочного пространства. Научить видеть объект искусства и дизайна как сочетание множества факторов (включая и влияние развития технологии, технологических циклов), впечатлений, творческих авторских особенностей художника. Ознакомить с понятием «проектная культура» для более точного и чуткого отношения дизайн-куратора к исследуемому объекту. Научить различать факторы, формирующие визуальный облик того или иного художественного проекта в их взаимодействии. Проследить на примере различных жанров и эпох искусства тягу к синтезу различных средств образной выразительности, созданию художественной целостности, сочетающей в себе визуальные, тактильные, звуковые, кинетические и технологические элементы. Создать необходимую базу для дальнейшего научного исследования и написания итоговой квалификационной работы. *Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:* УК-1 -Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий ПК-2 – Способен разрабатывать на основе научных и проектно-художественных исследований проектную концепцию кураторского дизайн-проекта в сфере науки, искусства, образования и производственной деятельности (выставки, презентации, конкурсы, фестивали, культурно-просветительные программы и т.п.), разрабатывать художественную, содержательно-смысловую и организационную структуру гуманитарных социокультурных проектов

		В результате освоения дисциплины студент должен ***Знать*:** - стратегию, этапы и методику ведения дизайн-проекта от постановки проектной задачи до формулировки концепции и планирования, организации и проведения социально-гуманитарного проекта с использованием всего арсенала аналоговых и цифровых проектных технологий, инструментов создания проектной документации ***Уметь*:** -разрабатывать инновационные концептуальные проектные предложения, визуализировать идею, выражать в форме проектно-художественного образа содержательно-смысловые, эстетические, гуманитарные особенности проекта с использованием всей знаний, умений, навыков проектной культуры и семиотических средс ***Владеть*:** - методами оценки и корректировка проекта, адаптации и корректировки в соответствии с изменяющейся ситуацией и требованиями заказчика
Б1.В.04	Продюсерство и продвижение продуктов медиадизайна ПК-4.1; ПК-4.2.; ПК-4.3 (зачет с оценкой)	**Целью изучения дисциплины** «Продюсерство и продвижение продуктов медиадизайна» является формирование у магистров знаний и навыков арт-менеджмента в продюсировании и продвижении разработанных кураторских проектов, включающих весь спектр материальных и концептуальных средств создания социально-гуманитарных мероприятий, основанных на целостных развивающихся во времени сценариях, визуальном и ином презентационном материале, пространственно-временных экспозиционных программах, в создании и реализации которых принимают участие представители различных профессий.. *Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:* ПК-4 – Способен осуществлять авторский контроль/ надзор за визуально воспринимаемым качеством творческого продукта на рынке услуг, экспертную оценку произведений дизайна и дизайн-проектов систем визуальной информации и коммуникации в области кураторской деятельности, оказывать консультационную поддержку проведению социально-гуманитарных проектов в сфере науки, искусства, образования и производственной деятельности. ***В результате освоения дисциплины студент должен*** ***Знать*:** - принципы подготовки заключений по результатам проверки качества и экспертизы социокультурных проектов, систем визуальной коммуникации, продуктов дизайн-деятельности ***Уметь*:** - составлять обзоры, рецензии, экспертные заключения и иные документы экспертно-консультационного характера. ***Владеть*:** - методами проведения авторского надзора за выполнением работ по реализации кураторских проектов в социально-гуманитарной сфере.
Б1.В.05	Сценарное проектирование:	**Целью изучения дисциплины** «Сценарное проектирование: аудиовизуальные аттракционы в анимации» является формирование у магистров знаний и навыков создания целостных развивающихся во времени

	аудиовизуальные аттракционы в анимации ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-2.1.; ПК-2.2.; ПК-2.3. (зачет)	сценариев, визуальных сюжетов на основе планирования аудиовизуальных аттракционов и анимации в контексте разрабатываемых кураторских проектов с целью создания профессионально грамотного визуального презентационного материала с использованием мультимедийных анимационных технологий в рамках рекламно-информационных, образовательных и культурных проектов, подготовки презентаций. *Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:* ПК-4 – Способен осуществлять авторский контроль/ надзор за визуально воспринимаемым качеством творческого продукта на рынке услуг, экспертную оценку произведений дизайна и дизайн-проектов систем визуальной информации и коммуникации в области кураторской деятельности, оказывать консультационную поддержку проведению социально-гуманитарных проектов в сфере науки, искусства, образования и производственной деятельности. ПК-2 - Способен разрабатывать на основе научных и проектно-художественных исследований проектную концепцию кураторского дизайн-проекта в сфере науки, искусства, образования и производственной деятельности (выставки, презентации, конкурсы, фестивали, культурно-просветительные программы и т.п.), разрабатывать художественную, содержательно-смысловую и организационную структуру гуманитарных социокультурных проектов ***В результате освоения дисциплины студент должен*** ***Знать*:** - стратегию, этапы и методику ведения дизайн-проекта от постановки проектной задачи до формулировки концепции и планирования, организации и проведения социально-гуманитарного проекта с использованием всего арсенала аналоговых и цифровых проектных технологий, инструментов создания проектной документации - принципы сценарного и концептуально-смыслового построения кураторских проектов и медиа презентаций - место и роль дизайнера-визуализатора, автора монтажного повествования в современной культуре, системе музейно-выставочной и информационно-образовательной деятельности; - методологию создания кураторских продуктов с использованием средств монтажного повествования; -основные научно-методологические и художественно-образные инструменты в области монтажного повествования. ***Уметь*:** - разрабатывать инновационные концептуальные проектные предложения, визуализировать идею, выражать в форме проектно-художественного образа содержательно-смысловые, эстетические, гуманитарные особенности проекта с использованием всей знаний, умений, навыков проектной культуры и семиотических средств -создавать целостные комплексные проекты, включающие различные медиа, а также презентации дизайн-проектов с использованием цифровых технологий и соответствующих компьютерных программ - анализировать, выделять структуру построения проектов, использующих принципы монтажного повествования; - разрабатывать собственные концепции визуальных сценариев на основе монтажного повествования; - различать жанровые, функциональные, эстетические и стилевые особенности тех или иных проектов в области монтажного повествования;

		- пользоваться различными способами визуализации при разработке монтажного повествования (включая как традиционные графические, так и цифровые технологии); - планировать и осуществлять проекты монтажного повествования в своей кураторской деятельности. ***Владеть*:** - методами оценки и корректировка проекта, адаптации и корректировки в соответствии с изменяющейся ситуацией и требованиями заказчика - способностью проводить публичную презентацию дизайн-проекта в медийном пространстве в производственно-технологической, организационно-управленческой, экспертно-консультационной и культурно-образовательной сферах - терминологией, используемой для описания, анализа и разработки проектов монтажного повествования; - навыками монтажного повествования; - методикой разработки и планирования проектов в сфере музейно-выставочной и рекламно-презентационной и информационно-образовательной деятельности с использованием инструментов монтажного повествования; - художественно-образными средствами монтажного повествования.
Б1.В.06	История и теория кураторской деятельности ПК-1.1; ПК-1.2; ПК-1.3 ПК-4.1; ПК-4.2; ПК-4.3. (зачет)	**Целью изучения дисциплины** дисциплины «История и теория кураторской деятельности» является формирование у магистров знаний и навыков создания целостных развивающихся во времени сценариев, визуальных сюжетов на основе средств монтажного повествования в контексте разрабатываемых кураторских проектов с целью создания профессионально грамотного визуального презентационного материала с использованием мультимедийных технологий, сценариев деятельности в рамках рекламно-информационных, образовательных и культурных проектов, подготовки презентаций.. *Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:* ПК-1 Способен демонстрировать навыки научно-исследовательской деятельности (планирование научного исследования, сбор информации и ее обработки, фиксирования и обобщения полученных результатов), способностью представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати, а также владеть опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями. ПК-4 – Способен осуществлять авторский контроль/ надзор за визуально воспринимаемым качеством творческого продукта на рынке услуг, экспертную оценку произведений дизайна и дизайн-проектов систем визуальной информации и коммуникации в области кураторской деятельности, оказывать консультационную поддержку проведению социально-гуманитарных проектов в сфере науки, искусства, образования и производственной деятельности. ***В результате освоения дисциплины студент должен*** ***Знать*:** - методы проведения дизайнерских исследований в сфере дизайн-кураторства для планирования, организации и проведения социокультурных мероприятий на основе сравнительного анализа и экспертной оценки проектно-художественных решений визуальной коммуникации, информации и идентификации;

		- принципы подготовки заключений по результатам проверки качества и экспертизы социокультурных проектов, систем визуальной коммуникации, продуктов дизайн-деятельности. ***Уметь*:** -выявлять и анализировать существующие, а также прогнозировать будущие тенденции в сфере кураторской деятельности с учетом потребностей и предпочтений целевой аудитории проектируемых социокультурных мероприятий; - составлять обзоры, рецензии, экспертные заключения и иные документы экспертно-консультационного характера. ***Владеть*:** - способностью оформлять отчетную документацию по результатам исследований, готовить тексты научных статей и информационно-аналитические материалы для СМИ; - методами проведения авторского надзора за выполнением работ по реализации кураторских проектов в социально-гуманитарной сфере.
Б1.В.ДВ.01.01	Креативная фотография ПК-3.1.; ПК-3.2; ПК-3.3 ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-3.3 (зачет)	**Целью освоения дисциплины** «Креативная фотография» является формирование у магистров историко-культурного кругозора и проектно-аналитических навыков анализа, планирования и использования оптических видов искусства в кураторской деятельности, понимание законов и структуры оптического и фотографического изображения с целью применения полученных знаний и навыков при создании разработке презентаций и кураторских проектов. ПК - 2 Способен разрабатывать на основе научных и проектно-художественных исследований проектную концепцию кураторского дизайн-проекта в сфере науки, искусства, образования и производственной деятельности (выставки, презентации, конкурсы, фестивали, культурно-просветительные программы и т.п.), разрабатывать художественную, содержательно-смысловую и организационную структуру гуманитарных социокультурных проектов ПК-3 Способен вести эффективную коммуникацию в социокультурной, научно-образовательной и художественно-творческой сфере с целью популяризации знаний, научных и культурных достижений средствами творческого кураторского проекта с использованием комплекса презентационных технологий, включая и цифровые мультимедийные инструменты ***В результате освоения дисциплины студент должен*** ***Знать*:** -стратегию, этапы и методику ведения дизайн-проекта от постановки проектной задачи до формулировки концепции и планирования, организации и проведения социально-гуманитарного проекта с использованием всего арсенала аналоговых и цифровых проектных технологий, инструментов создания проектной документации; - принципы сценарного и концептуально-смыслового построения кураторских проектов и медиа презентаций ***Уметь*:** -Разрабатывать инновационные концептуальные проектные предложения, визуализировать идею, выражать в форме проектно-художественного образа содержательно-смысловые, эстетические, гуманитарные

		особенности проекта с использованием всей знаний, умений, навыков проектной культуры и семиотических средств; - создавать целостные комплексные проекты, включающие различные медиа, а также презентации дизайн-проектов с использованием цифровых технологий и соответствующих компьютерных программ. ***Владеть*:** - Методами оценки и корректировка проекта, адаптации и корректировки в соответствии с изменяющейся ситуацией и требованиями заказчика; - способностью проводить публичную презентацию дизайн-проекта в медийном пространстве в производственно-технологической, организационно-управленческой, экспертно-консультационной и культурно-образовательной сферах
Б1.В.ДВ.01.02	Оптические виды искусства и фотография в системе кураторской деятельности ПК-2.1; ПК-2.2; ПК-2.3; ПК-3.1.; ПК-3.2; ПК-3.3 (зачет)	**Целью освоения дисциплины** «Креативная фотография» является формирование у магистров историко-культурного кругозора и проектно-аналитических навыков анализа, планирования и использования оптических видов искусства в кураторской деятельности, понимание законов и структуры оптического и фотографического изображения с целью применения полученных знаний и навыков при создании разработке презентаций и кураторских проектов. ПК - 2 Способен разрабатывать на основе научных и проектно-художественных исследований проектную концепцию кураторского дизайн-проекта в сфере науки, искусства, образования и производственной деятельности (выставки, презентации, конкурсы, фестивали, культурно-просветительные программы и т.п.), разрабатывать художественную, содержательно-смысловую и организационную структуру гуманитарных социокультурных проектов ПК-3 Способен вести эффективную коммуникацию в социокультурной, научно-образовательной и художественно-творческой сфере с целью популяризации знаний, научных и культурных достижений средствами творческого кураторского проекта с использованием комплекса презентационных технологий, включая и цифровые мультимедийные инструменты ***В результате освоения дисциплины студент должен*** ***Знать*:** -стратегию, этапы и методику ведения дизайн-проекта от постановки проектной задачи до формулировки концепции и планирования, организации и проведения социально-гуманитарного проекта с использованием всего арсенала аналоговых и цифровых проектных технологий, инструментов создания проектной документации; - принципы сценарного и концептуально-смыслового построения кураторских проектов и медиа презентаций ***Уметь*:** -Разрабатывать инновационные концептуальные проектные предложения, визуализировать идею, выражать в форме проектно-художественного образа содержательно-смысловые, эстетические, гуманитарные особенности проекта с использованием всей знаний, умений, навыков проектной культуры и семиотических средств;

		- создавать целостные комплексные проекты, включающие различные медиа, а также презентации дизайн-проектов с использованием цифровых технологий и соответствующих компьютерных программ. ***Владеть*:** - Методами оценки и корректировка проекта, адаптации и корректировки в соответствии с изменяющейся ситуацией и требованиями заказчика; - способностью проводить публичную презентацию дизайн-проекта в медийном пространстве в производственно-технологической, организационно-управленческой, экспертно-консультационной и культурно-образовательной сферах
Б1.В.ДВ.02.01	Технологии презентации проекта, векторная графика ПК-3.1.; ПК-3.2; ПК-3.3 (зачет)	**Целью освоения дисциплины** «Технологии презентации проекта, векторная графика» является формирование у магистров проектно-художественных и технологических навыков разработки презентаций для системного представления кураторских проектов. ПК-3 Способен вести эффективную коммуникацию в социокультурной, научно-образовательной и художественно-творческой сфере с целью популяризации знаний, научных и культурных достижений средствами творческого кураторского проекта с использованием комплекса презентационных технологий, включая и цифровые мультимедийные инструменты ***В результате освоения дисциплины студент должен*** ***Знать*:** - принципы сценарного и концептуально-смыслового построения кураторских проектов и медиа презентаций ***Уметь*:** - создавать целостные комплексные проекты, включающие различные медиа, а также презентации дизайн-проектов с использованием цифровых технологий и соответствующих компьютерных программ. ***Владеть*:** - способностью проводить публичную презентацию дизайн-проекта в медийном пространстве в производственно-технологической, организационно-управленческой, экспертно-консультационной и культурно-образовательной сферах
Б1.В.ДВ.02.02	Информационные и цифровые технологии в искусстве и выставочной практике ПК-3.1.; ПК-3.2; ПК-3.3 (зачет)	**Целью освоения дисциплины** «Информационные и цифровые технологии в искусстве и выставочной практике» является формирование у магистров проектно-художественных и технологических навыков разработки презентаций для системного представления кураторских проектов, а также представлений о технологической составляющей информационных цифровых технологий в музейно-выставочной практике. ПК-3 Способен вести эффективную коммуникацию в социокультурной, научно-образовательной и художественно-творческой сфере с целью популяризации знаний, научных и культурных достижений средствами творческого кураторского проекта с использованием комплекса презентационных технологий, включая и цифровые мультимедийные инструменты ***В результате освоения дисциплины студент должен*** ***Знать*:**

		- принципы сценарного и концептуально-смыслового построения кураторских проектов и медиа презентаций ***Уметь*:** - создавать целостные комплексные проекты, включающие различные медиа, а также презентации дизайн-проектов с использованием цифровых технологий и соответствующих компьютерных программ. ***Владеть*:** - способностью проводить публичную презентацию дизайн-проекта в медийном пространстве в производственно-технологической, организационно-управленческой, экспертно-консультационной и культурно-образовательной сферах
Б1.В.ДВ.05.01	Арт-менеджмент и маркетинг в сфере искусства ПК-4.1.; ПК-4.2; ПК-4.3 (зачет)	**Целью освоения дисциплины** «Арт-менеджмент и маркетинг в сфере искусства» является формирование у магистров знаний и навыков арт-менеджмента в продюсировании и продвижении разработанных кураторских проектов, включающих весь спектр материальных и концептуальных средств создания социально-гуманитарных мероприятий, основанных на целостных развивающихся во времени сценариях, визуальном и ином презентационном материале, пространственно-временных экспозиционных программах, в создании и реализации которых принимают участие представители различных профессий. ПК-4 Способен осуществлять авторский контроль/ надзор за визуально воспринимаемым качеством творческого продукта на рынке услуг, экспертную оценку произведений дизайна и дизайн-проектов систем визуальной информации и коммуникации в области кураторской деятельности, оказывать консультационную поддержку проведению социально-гуманитарных проектов в сфере науки, искусства, образования и производственной деятельности ***В результате освоения дисциплины студент должен*** ***Знать*:** - принципы подготовки заключений по результатам проверки качества и экспертизы социокультурных проектов, систем визуальной коммуникации, продуктов дизайн-деятельности ***Уметь*:** - составлять обзоры, рецензии, экспертные заключения и иные документы экспертно-консультационного характера. ***Владеть*:** - методами проведения авторского надзора за выполнением работ по реализации кураторских проектов в социально-гуманитарной сфере
ФТД.Б.01	Академический рисунок ОПК-4.1; ОПК-4.2; ОПК-4.3	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.Б.01	Академическая живопись ОПК-4.1; ОПК-4.2; ОПК-4.3	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.

зав. кафедрой «Промышленный дизайн»
к.иск,, проф. Монина Т.А.

