



**УТВЕРЖДЕНО**  
Ректор АНО ВО  
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ ДИЗАЙНА»

Г.А. Кувшинова

**АННОТАЦИЯ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН  
ДЛЯ ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ПО НАПРАВЛЕНИЮ ПОДГОТОВКИ 54.04.01 ДИЗАЙН  
НАПРАВЛЕННОСТЬ (ПРОФИЛЬ) ДИЗАЙН: ПРАКТИКА, ТЕОРИЯ, ПЕДАГОГИКА  
КВАЛИФИКАЦИЯ: МАГИСТР  
ПРОГРАММА: АКАДЕМИЧЕСКАЯ МАГИСТРАТУРА  
ОЧНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ**

<p>Б1.Б.03 «История и методология дизайн-проектирования»</p>	<p>1. Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины</p> <p>Цель освоения учебной дисциплины «История и методология дизайн-проектирования» – получить представление об истории дизайна, социальных, экономических и культурных условиях и предпосылках создания объектов материальной культуры.</p> <p>Основные задачи дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- сформировать систему знаний о профессиональной проектной деятельности;</li><li>- сориентировать будущего специалиста на экспериментальный подход при решении определенных задач проектировании;</li><li>- развить в нем способность использовать в творческом процессе разнообразные методы;</li><li>- дать представление о характере и особенностях творческого процесса в дизайнерском проектировании.</li></ul> <p>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общекультурных и общепрофессиональных компетенций: готовностью к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3); способностью к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОПК-2); готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы (ОПК-7) готовностью 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-1).</p> <p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p>
--	---

	<p>знать:  современные методы и методологию научного исследования, в наибольшей степени соответствующими профилю избранной студентом магистерской программы;  современную научную методологию, новые методы исследования;  факторы развития личности и деятельности;  способы организации учебно-познавательной деятельности;</p> <p>уметь:  совершенствовать умения и навыки самостоятельной научно-исследовательской деятельности, участие в комплексных научных разработках;  изменять научный и научно-производственный профиль профессиональной деятельности;  стремиться к универсализму деятельности;  анализировать результаты деятельности;</p> <p>владеть:  навыками самообразования;  навыками планирования собственной деятельности;  методами повышения своей квалификации и мастерства;  способностью к изменению социокультурных и социальных условий деятельности;  опытом эффективного целеполагания;  навыками самостоятельно проводить научные исследования по вопросам профессиональной деятельности и готовностью участвовать в комплексных научных разработках; выступать с сообщениями и докладами на научных конференциях.</p>
<p>Б1.Б.04 «Основы научно-исследовательской работы в дизайне»</p>	<p>1. Перечень планируемых результатов обучения  1.1. Цели и задачи освоения дисциплины</p> <p>Цель изучения дисциплины «Основы научно-исследовательской работы в дизайне» - подготовить студента к самостоятельной научно-исследовательской работе.  Задачи дисциплины: знакомство с методологией и методами научных исследований; приобретение навыков работы с литературой, ее конспектирования, анализа и обобщения; развитие культуры написания текстов по результатам исследования и публичного выступления.</p> <p>Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общекультурных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3);</li> <li>- способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1);</li> <li>- готовность использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных работ (ОПК-3);</li> <li>- способность вести научную и профессиональную дискуссию (ОПК-4);</li> <li>- способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности» (понимается высокий уровень</li> </ul>

владения современными технологиями, в частности умение пользоваться в своей профессиональной деятельности разнообразными, в том числе электронными, носителями и источниками информации, владение основами компьютерной грамотности), способны помочь освоить дополнительные области знания и практической деятельности (ОПК-6);

- готовность демонстрировать навыки научно-исследовательской работы (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-1);
- готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике» (понимается умение синтезировать набор возможных решений задач выполнения дизайн-проекта, обосновывать свои предложения и решения к концептуальному выполнению проекта, анализировать информацию и отбирать наиболее актуальные вопросы для научного дизайн-исследования (ПК-5).

В результате изучения дисциплины студент должен:

знать:

- способы организации учебно-познавательной деятельности
- основные научные понятия
- основы предметной области: иметь представление об умениях и навыках организации научно-исследовательских и проектных работ, об основной нормативной литературе, регламентирующей художественно-проектную деятельность, теоретические основы организации научно-исследовательских и проектных работ
- способы, методы и формы ведения научной дискуссии, основы эффективного научно-профессионального общения, законы риторики и требования к публичному выступлению
- информационные технологии, теорию и методологию проектирования в дизайне; основы рекламы и визуальных коммуникаций в дизайне
- современные методы и методологию научного исследования, в наибольшей степени соответствующими профилю избранной студентом магистерской программы
- методы проведения предпроектных исследований с учетом специфики проектной ситуации;

уметь:

- развивать навыки самообразования
- анализировать результаты деятельности
- решать задачи предметной области на практике: оценивать различные методы решения проектной и научно-исследовательской задачи, выбирать оптимальный метод, самостоятельно организовывать научные исследования по вопросам дизайн-образования
- анализировать мировоззренческие, социально и личностно значимые научные проблемы
- самостоятельно подготавливать материал, соблюдать правила

	<p>дискуссии; четко определять цель, ясно и понятно выстраивать собственную позицию, принимать противоположную точку зрения, уважительно относиться к оппоненту</p> <p>вести научно-исследовательскую и творческую деятельность в области дизайна, использовать исторический и современный опыт совершенствовать умения и навыки самостоятельной научно-исследовательской деятельности, участие в комплексных научных разработках</p> <p>анализировать и определять требования к дизайн-проекту, проводить предпроектные исследования с учетом специфики проектной ситуации, оценивать результаты своей деятельности;</p> <p>владеть:</p> <p>навыками самообразования</p> <p>навыками планирования собственной деятельности</p> <p>демонстрацией и иллюстрированием результатов научно-исследовательских и проектных работ, знаниями организации научно-исследовательских и проектных работ</p> <p>технологиями приобретения, использования и обновления знаний в сфере дизайна для развития своего интеллектуального уровня</p> <p>техникой поиска и обработки необходимой информации, разработкой содержания основных положений дискуссионного диалога, высоким уровнем устной речи в соответствии с нормами научного языка</p> <p>методами современного дизайн-проектирования</p> <p>способностью самостоятельно проводить научные исследования по вопросам профессиональной деятельности и готовностью участвовать в комплексных научных разработках; выступать с сообщениями и докладами на научных конференциях; представлять материалы собственных научных исследований в различных жанрах (статьи, презентации, портфолио)</p> <p>готовностью использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных работ; способностью обосновывать свои предложения.</p>
<p>Б1.Б.05 «Правовые аспекты в дизайне»</p>	<p>1. Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины</p> <p>Цель изучения дисциплины «Правовые аспекты в дизайне» - формирование системы знаний о праве интеллектуальной собственности в профессиональной дизайнерской среде.</p> <p>Задачи дисциплины: освоение общих положений гражданского законодательства о правах дизайнеров, об авторском праве, смежных правах, патентном праве, праве на средства индивидуализации, права на секреты производства; международного права в области интеллектуальной собственности в области дизайна.</p> <p>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие следующих компетенций:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения (ОК-2);</li> <li>- готовность следить за предотвращением экологических нарушений (ОПК-8);</li> <li>- способность социального взаимодействия, самоорганизации и</li> </ul>

самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни (ОПК-9);

- готовность 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-1).

- готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5).

В результате изучения дисциплины студент должен:

Знать:

определение понятий социальной и этической ответственности при принятии решений, различие форм и последовательности действий в стандартных и нестандартных ситуациях  
о возможностях и методах взаимодействия с представителями смежных специальностей; научные положения о роли самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера; основные способы социального взаимодействия дизайнера  
современные методы и методологию научного исследования, в наибольшей степени соответствующие профилю избранной студентом магистерской программы.

Уметь:

анализировать альтернативные варианты действий в нестандартных ситуациях, определять меру социальной и этической ответственности за принятые решения  
проявлять способность решения задач социального взаимодействия в производственной среде; проявлять активность в научной среде города в целях развития способности к самоорганизации; применить знания к организации активного общения в художественной жизни  
совершенствовать умения и навыки самостоятельной научно-исследовательской деятельности, участие в комплексных научных разработках

Владеть:

целостной системой навыков действий в нестандартных ситуациях, прогнозировать результаты социальной и этической ответственности за принятые решения  
знаниями нормативно-правовых аспектов социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера; навыками систематизации знаний о роли и способах активного взаимодействия с представителями смежных специальностей; навыками изучения способов социального взаимодействия дизайнера  
навыками выступления с сообщениями и докладами на научных конференциях; представлять материалы собственных научных исследований в различных жанрах (статьи, презентации, портфолио);

	<p>способностью работать в международной среде.</p> <p>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО</p> <p>Дисциплина «Правовые аспекты в дизайне» является компонентом базовой части ООП ВО по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры) и является обязательной для изучения. Дисциплина обладает логическими и содержательно-методологическими взаимосвязями с дисциплинами профессионального цикла и практиками. Дисциплина «Правовые аспекты в дизайне» имеет интегративную связь с такими дисциплинами как «Проектирование», «Психология и педагогика», «История и теория дизайна» и др.</p> <p>Изучение дисциплины «Правовые аспекты в дизайне» способствует успешному освоению указанных выше дисциплин, проведению научно-исследовательской работы, а также подготовке ВКР.</p>
<p>Б1.Б.06 «Деловой иностранный язык»</p>	<p>1. Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины:</p> <p>Целью дисциплины является формирование у студентов иноязычной коммуникативной компетенции, позволяющей использовать иностранный язык для делового общения как в письменной, так и устной форме. Задачи дисциплины: систематизация приобретенных языковых знаний и речевых умений; совершенствование навыков работы с литературой на иностранном языке для знакомства с новыми технологиями, открытиями, изобретениями; совершенствование навыков устных форм общения, необходимых для делового общения по телефону, презентаций, выступлений с сообщениями и докладами осуществления деловых контактов; совершенствование письменных навыков, необходимых для делового общения (резюме, памятная записка, презентация, деловое письмо, сообщение и т.д.); совершенствование навыков решения коммуникативных задач в деловой сфере с использованием современных технических средств и информационных технологий; стимулирование самостоятельной деятельности по освоению содержания дисциплины и формированию необходимых компетенций</p> <p>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общекультурных и профессиональных компетенций:</p> <p>готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3)</p> <p>способность вести научную и профессиональную дискуссию (ОПК – 4)</p> <p>способность социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни (ОПК-9)</p> <p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p>Знать:</p> <p>способы организации учебно-познавательной деятельности;</p>

	<p>способы, методы и формы ведения научной дискуссии, основы эффективного научно-профессионального общения, законы риторики и требования к публичному выступлению</p> <p>Уметь:  выявлять проблемы своего самообразования;  самостоятельно подготавливать материал, соблюдать правила дискуссии; четко определять цель, ясно и понятно выстраивать собственную позицию, принимать противоположную точку зрения, уважительно относиться к оппоненту</p> <p>Владеть:  навыками планирования собственной деятельности  техникой поиска и обработки необходимой информации, разработкой содержания основных положений дискуссионного диалога, высоким уровнем устной речи в соответствии с нормами научного языка</p> <p>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО</p> <p>Дисциплина «Деловой иностранный язык» относится к базовой части Блока 1 ООП ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры) и является обязательной для изучения.</p> <p>Обучение дисциплине предполагает наличие у студентов знаний и умений, полученных в результате освоения дисциплины «Иностранный язык (английский)», базовая часть.</p> <p>Требования к входным знаниям и компетенциям студентов.</p> <p>Студент должен:</p> <p>знать: лексический минимум для реализации профессиональной деятельности, грамматические навыки, обеспечивающие коммуникацию общего характера, основные грамматические явления, характерные для профессиональной речи; правила речевого этикета; общепринятые формы делового письма и резюме; культурные традиции делового общения в англоязычных странах;</p> <p>уметь: правильно составлять деловые письма; грамотно и корректно вести деловую переписку; работать с источниками информации (прессой, письмами, телеграммами, рекламными проспектами); общаться по телефону; устраивать деловые встречи, презентации;</p> <p>владеть: профессиональными основами речевой коммуникации (аудирование, чтение, говорение, письмо); лексическим минимумом ключевых слов, которые содержат основную информацию делового общения; навыками работы с деловой корреспонденцией (письмо, факс, телекс, электронная почта, запрос, заказ, рекламации и другие).</p>
<p>Б1.В.01 «Живопись в дизайне»</p>	<p>1. Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины</p> <p>Цель изучения дисциплины «Живопись в дизайне» – расширить навыки владения методами реалистической живописи.</p> <p>Задачи дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- изучение цветообразования из смеси различных красок;</li> <li>- освоение цветовых отношений в этюдах;</li> <li>- овладение приёмами создания колористической целостности;</li> <li>- овладение различными техниками живописи (акварель, гуашь, темпера, масло)</li> <li>- передача цветом объёмности и пространства.</li> </ul>

	<p>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общепрофессиональных и профессиональных компетенций: способностью совершенствоваться и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1); готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5).</p> <p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p>знать:</p> <p>требования к дизайн-проекту, методы проведения предпроектных исследований с учетом специфики проектной ситуации психологические свойства личности, их роль в профессиональной деятельности дизайнера</p> <p>уметь:</p> <p>работать с цветом и цветовыми композициями  ставит художественно-творческие задачи и предложить их решение;  демонстрировать самостоятельное создание художественного образа  анализировать мировоззренческие, социально и личностно значимые научные проблемы</p> <p>владеть:</p> <p>навыками синтеза набора возможных решений задач или подходов к выполнению проекта  технологиями приобретения, использования и обновления знаний в сфере дизайна для развития своего интеллектуального уровня.</p> <p>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО  Дисциплина «Живопись в дизайне» входит в вариативную часть ООП ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры) и является обязательной для изучения. Дисциплина обладает логическими и содержательно-методологическими взаимосвязями с дисциплинами профессионального цикла и практиками. Полученные знания используются в курсах «Проектирование» и в подготовке ВКР.</p>
<p>Б1.В.02 «Рисунок в дизайне»</p>	<p>Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины:</p> <p>Цель изучения дисциплины «Рисунок в дизайне» - обучить студентов основам профессионального рисования предметов любой сложности с передачей объёмности и пространственного расположения.</p> <p>Задачи дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- изображение в реальной перспективе простых и сложных предметов;</li> <li>- передача светотональными отношениями объёма предметов и их расположения в пространстве;</li> <li>- изображение головы человека с натуры и в гипсовых слепках;</li> <li>- изображение фигуры человека в покое и движении;</li> <li>- исполнение набросков и зарисовок.</li> </ul> <p>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и</p>



	<p>развитие общепрофессиональных и профессиональных компетенций: способностью совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1);</p> <p>готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5).</p> <p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p>знать:</p> <p>требования к дизайн-проекту, методы проведения предпроектных исследований с учетом специфики проектной ситуации</p> <p>психологические свойства личности, их роль в профессиональной деятельности дизайнера</p> <p>уметь:</p> <p>работать с цветом и цветовыми композициями</p> <p>ставить художественно-творческие задачи и предложить их решение;</p> <p>демонстрировать самостоятельное создание художественного образа</p> <p>анализировать мировоззренческие, социально и личностно значимые научные проблемы</p> <p>владеть:</p> <p>навыками синтеза набора возможных решений задач или подходов к выполнению проекта</p> <p>технологиями приобретения, использования и обновления знаний в сфере дизайна для развития своего интеллектуального уровня</p> <p>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО</p> <p>Дисциплина «Рисунок в дизайне» входит в вариативную часть ООП ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры) и является обязательной для изучения. Дисциплина обладает логическими и содержательно-методологическими взаимосвязями с дисциплинами профессионального цикла и практиками. Полученные знания используются в курсах «Шрифт и типографика», «Мультимедиа-дизайн», «Проектирование» и в подготовке ВКР.</p>
<p>Б1.В.03 «Менеджмент в дизайне»</p>	<p>Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины</p> <p>Целью дисциплины «Менеджмент в дизайне» является изучение экономических основ дизайна как вида творческой деятельности.</p> <p>Задачами данной дисциплины являются:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>формирование понимания экономических составляющих дизайн-проектирования как элемента современной культуры общества,</li> <li>освоение основных правил менеджмента в дизайне,</li> <li>изучение особенностей и тенденций современного дизайна как составляющей рыночных отношений,</li> <li>развитие культуры публичного выступления.</li> </ul> <p>Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общекультурных компетенций:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3);</li> <li>- способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6);</li> <li>- готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5)</li> </ul> <p style="text-align: center;">В результате изучения дисциплины магистрант должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- факторы развития личности и деятельности;</li> <li>- информационные технологии, теорию и методологию проектирования в дизайне; основы рекламы и визуальных коммуникаций в дизайне; основы авторских прав в дизайне;</li> <li>- требования к дизайн-проекту, методы проведения предпроектных исследований с учетом специфики проектной ситуации;</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- анализировать результаты деятельности; выстраивать перспективные стратегии личностного и профессионального развития;</li> <li>- вести научно-исследовательскую и творческую деятельность в области дизайна, использовать исторический и современный опыт;</li> <li>- оценивать результаты своей деятельности;</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками планирования собственной деятельности; методами повышения своей квалификации и мастерства;</li> <li>- методами современного дизайн-проектирования;</li> <li>- способностью обосновывать свои предложения.</li> </ul> <p>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО</p> <p>Дисциплина «Менеджмент в дизайне» входит в вариативную часть ООП ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры) и является обязательной для изучения. Дисциплина обладает логическими и содержательно-методологическими взаимосвязями с дисциплинами профессионального цикла и практиками. Полученные знания используются в курсах «Проектирование», «Производственная практика» и в подготовке ВКР.</p>
<p>Б1.В.ОД.4 «Современные проблемы дизайна»</p>	<p>1. Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины</p> <p>Целью освоения учебной дисциплины «Современные проблемы дизайна» является ознакомление студентов с научным содержанием и основными направлениями исследований в области технической эстетики и дизайна.</p> <p>Задачи дисциплины: формирование навыков самостоятельной научно-исследовательской деятельности; изучение фундаментальных теоретических аспектов и методологических основ теории дизайна; изучение инновационных подходов проектирования в дизайнерской деятельности; воспитание способностей самостоятельно ставить и решать производственные проблемы с учетом экологических требований.</p>

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общекультурных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций:

- готовностью к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3);
- способностью к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОПК-2);
- готовностью следить за предотвращением экологических нарушений (ОПК-8).
- готовностью 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-1);
- готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5).

В результате изучения дисциплины студент должен:  
знать:

факторы развития личности и деятельности  
основные виды экологических нарушений, характер их воздействия на окружающую среду и человека  
современные методы и методологию научного исследования  
требования к дизайн-проекту, методы проведения предпроектных исследований с учетом специфики проектной ситуации  
принципы системного проектирования

уметь:

стремиться к универсализму деятельности  
изменять научный и научно-производственный профиль профессиональной деятельности  
определять экологические риски как потенциальную опасность, соблюдать правила в области охраны окружающей среды  
использовать в художественно-технологической практике новые экологически безопасные технологии обработки материала  
совершенствовать умения и навыки самостоятельной научно-исследовательской деятельности, участие в комплексных научных разработках  
анализировать и определять требования к дизайн-проекту, проводить предпроектные исследования с учетом специфики проектной ситуации и применять на практике принципы системного проектирования  
уметь ставить художественно-творческие задачи и предложить их решение

	<p>владеть:  навыками самообразования  опытом эффективного целеполагания  навыками профессионального обучения и самообучения  способностью к изменению социокультурных и социальных условий деятельности  новыми методами и приемами экологически безопасной художественно-производственной деятельности  навыками целесообразного пользования природными системами  самостоятельно проводить научные исследования по вопросам профессиональной деятельности и готовностью участвовать в комплексных научных разработках, выступать с сообщениями и докладами на научных конференциях  представлять материалы собственных научных исследований в различных жанрах (статьи, презентации, портфолио)  способностью работать в международной среде.  навыками проведения предпроектных исследований в сфере дизайна и технологий, науки, культуры и искусства;  способностью обосновывать свои предложения</p> <p>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО</p> <p>Дисциплина «Современные проблемы дизайна» относится к вариативной части ООП ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры) и является обязательной для изучения. Дисциплина обладает логическими и содержательно-методологическими взаимосвязями с дисциплинами профессионального цикла и практиками. Полученные знания используются в дальнейшем в курсах «Философские проблемы науки и техники», «История и методология дизайн-проектирования», «Современные методы дизайна», «Проектирование», ВКР.</p>
<p>Б1.В.05 «Мультимедиа в дизайне»</p>	<p>1. Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины</p> <p>Цель изучения дисциплины «Мультимедиа в дизайне» – развить практические навыки, необходимые для выполнения мультимедийных презентаций – видеофильмов.</p> <p>Задачи дисциплины:</p> <p>освоение современных профессиональных приемов работы со специальными программами создания видео файлов;  развитие практических навыков в работе над видеопрезентацией;  использование навыков анализа мультимедийного проекта для повышения его качества.</p> <p>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общепрофессиональных и профессиональных компетенций:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способность к определению целей, отбору содержания, организации образовательной деятельности, выбору образовательных технологий, оценке результатов, ориентированностью на разработку и внедрение инновационных форм обучения с помощью компьютерной техники, создание авторских программ и курсов (ПК-2).</li> <li>- готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов в соответствии с направленностью (профилем) программы (ОПК-7);</li> </ul>

	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основы художественно- промышленного производства, инженерного конструирования, технологии изготовления полиграфической продукции</li> <li>- формы и методы инновационного обучения; цели и содержание образовательного процесса</li> </ul> <p>уметь:</p> <p>использовать теоретические знания и практические навыки в профессиональной деятельности</p> <p>избирательно подходить к выбору образовательных технологий и оценке результатов</p> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- профессиональными навыками эксплуатации современного оборудования и приборов; принципами художественно-технического редактирования, макетирования, компьютерными технологиями</li> <li>- навыками организации образовательного процесса и методической работой; основными приёмами педагогического мастерства</li> </ul> <p>■ Место дисциплины в структуре ООП ВО</p> <p>Дисциплина «Мультимедиа в дизайне» относится к вариативной части ООП ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры) и является обязательной для изучения. Работа в рамках курса основана на знаниях компьютерных технологий, композиции, проектирования. Полученные знания используются в дальнейшем в курсе «Проектирование», «Педагогическая практика» и подготовке ВКР.</p>
<p>Б1.В.06 «Технологии презентации» 1.</p>	<p>Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины</p> <p>Цель изучения дисциплины «Технологии презентации» – освоить художественно-творческие приемы и развить практические навыки, необходимые для выполнения мультимедийных презентаций – видеофильмов.</p> <p>Задачи дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- освоение основ драматургии и режиссуры как профессиональных приемов создания видеороликов;</li> <li>- развитие практических навыков в работе над видеопрезентацией;</li> <li>- использование художественных и технических знаний для повышения качества мультимедийного проекта.</li> </ul> <p>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общепрофессиональных и профессиональных компетенций:</p> <p>способность к определению целей, отбору содержания, организации образовательной деятельности, выбору образовательных технологий, оценке результатов, ориентированностью на разработку и внедрение инновационных форм обучения с помощью компьютерной техники, создание авторских программ и курсов (ПК-2).</p> <p>готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов в соответствии с направленностью (профилем) программы (ОПК-7);</p> <p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p>знать:</p>

	<p>- основы художественно- промышленного производства, инженерного конструирования, технологии изготовления полиграфической продукции</p> <p>- формы и методы инновационного обучения; цели и содержание образовательного процесса</p> <p>уметь:</p> <p>использовать теоретические знания и практические навыки в профессиональной деятельности</p> <p>- избирательно подходить к выбору образовательных технологий и оценке результатов</p> <p>владеть:</p> <p>- профессиональными навыками эксплуатации современного оборудования и приборов; принципами художественно-технического редактирования, макетирования, компьютерными технологиями;</p> <p>- навыками организации образовательного процесса и методической работой; основными приёмами педагогического мастерства.</p> <p>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО</p> <p>Дисциплина «Технологии презентации» относится к вариативной части ООП ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры) и является обязательной для изучения. Работа в рамках курса основана на знаниях компьютерных технологий, основ режиссуры и драматургии. Полученные знания используются в дальнейшем в курсе «Проектирование», «Педагогическая практика» и подготовке ВКР.</p>
<p>Б1.В.07 «Коммуникации в дизайне»</p>	<p>Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины:</p> <p>Целью освоения данной дисциплины является овладение студентами навыками устного и письменного общения в профессиональной сфере, в том числе в процессе организации и проведения профессиональных выставок и конференций, а также в процессе профессиональной дискуссии.</p> <p>В задачи дисциплины входит изучение типов профессионального общения, анализ мультимедийных материалов, в которых представлено профессиональное общение в разных ситуациях (выступления на конференциях, круглых столах и пр.), а также самостоятельная подготовка студентами устных презентаций и письменных документов, связанных с профессиональными коммуникациями.</p> <p>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общекультурных и профессиональных компетенций:</p> <p>готовностью использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных работ (ОПК-3)</p> <p>способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6)</p> <p>готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном,</p>

	<p>творческом подходе, на практике (ПК-5)</p> <p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p><b>Знать</b>  основы предметной области: иметь представление об умениях и навыках организации научно- исследовательских и проектных работ;  основы рекламы и визуальных коммуникаций в дизайне; основы авторских прав в дизайне;  методы проведения предпроектных исследований с учетом специфики проектной ситуации; принципы системного проектирования.</p> <p><b>Уметь</b>  решать задачи предметной области на практике: оценивать различные методы решения проектной и научно- исследовательской задачи, выбирать оптимальный метод, самостоятельно организовывать научные исследования по вопросам дизайн-образования;  вести научно-исследовательскую и творческую деятельность в области дизайна, использовать исторический и современный опыт;  проводить предпроектные исследования с учетом специфики проектной ситуации и применять на практике принципы системного проектирования.</p> <p><b>Владеть</b>  профессиональным языком в области дизайн-образования: основными терминами, понятиями, основными способами представления научно-исследовательских работ и дизайн-проектов;  принципами художественно- технического редактирования;  готовностью использовать на практике умения и навыки в организации научно- исследовательских и проектных работ;  способностью обосновывать свои предложения.</p> <p>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО</p> <p>Дисциплина «Коммуникации в дизайне» относится к вариативной части ООП ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры) и является обязательной для изучения. Дисциплина базируется на знаниях, полученных при изучении дисциплин по программе бакалавриата, в частности, «Русский язык и культура речи», «Иностранный язык», а также на основе дисциплин магистратуры «Деловой иностранный язык», «Психология и педагогика». Изучение дисциплины «Коммуникации в дизайне» способствует успешному освоению дисциплин «Производственная практика (Научно-исследовательская и проектная работа)», облегчает выступление магистранта на конференциях с презентацией итогов работы, а также в процессе защиты ВКР.</p>
<p>Б1.В.08 «Проектирование»</p>	<p>1. Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины:</p> <p>Целью изучения данной дисциплины является получение и развитие навыков дизайн-проектирования на уровне создания комплексных проектов.</p> <p>В задачи дисциплины входит рассмотрение и освоение разных</p>

этапов процесса проектирования, включая предпроектное исследование, все стадии комплексного проектирования, подготовки документации и презентационных материалов по проекту, в приложении к широкому спектру проектируемых объектов – многостраничные издания, веб-ресурсы, приложения, графические комплексы в рамках проектирования фирменного стиля, комплексные рекламные кампании и другие.

1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общекультурных и профессиональных компетенций:

способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1)  
готовностью использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных работ (ОПК-3)

готовностью проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности (ОПК-5)

готовностью участвовать в творческих мероприятиях (художественных выставках, дизайнерских конкурсах) (ОПК-10)

готовностью 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-1)

готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5)

В результате изучения дисциплины студент должен:

Знать

основы предметной области: иметь представление об умениях и навыках организации научно-исследовательских и проектных работ, об основной нормативной литературе, регламентирующей художественно-проектную деятельность, методологию проектирования в дизайне;

современные методы и методологию научного исследования, в наибольшей степени соответствующими профилю избранной студентом магистерской программы требования к дизайн-проекту, методы проведения предпроектных исследований с учетом специфики проектной ситуации; принципы системного проектирования;

Уметь

анализировать социально значимые проблемы в сфере дизайна; решать задачи предметной области на практике: оценивать различные методы решения проектной задачи, выбирать оптимальный метод, решать основные типы проектных задач;

применять на практике основные принципы разработки авторских дизайн-проектов;

анализировать и определять требования к дизайн-проекту, проводить предпроектные исследования с учетом специфики проектной ситуации и применять на практике принципы системного проектирования; уметь



	<p>ставить художественно-творческие задачи и предложить их решение; демонстрировать самостоятельное создание художественного образа, предметно-пространственной среды, промышленной серии, авторской коллекции или арт-объекта; уметь работать с цветом и цветовыми композициями; оценивать результаты своей деятельности;</p> <p><b>Владеть</b>  навыками постановки цели, знаниями организации проектных работ, основными терминами, понятиями, основными способами предоставления дизайн-проектов, выдвигать и разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи.</p> <p><b>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО</b></p> <p>Дисциплина «Проектирование» относится к обязательным дисциплинам вариативной части ООП ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры). Изложение дисциплины строится таким образом, чтобы сделать возможным последовательную реализацию проектной составляющей работы по теме, разрабатываемой студентом магистратуры в рамках обучения. Изучение дисциплины «Проектирование» способствует успешной подготовке ВКР.</p>
<p><b>Б1.В.09 «Современные1. методы дизайна»</b></p>	<p><b>Перечень планируемых результатов обучения</b></p> <p><b>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины</b>  Цель изучения дисциплины «Современные методы дизайна» – подготовить студента к самостоятельной проектной работе с использованием современных методов.</p> <p><b>Задачи дисциплины:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знакомство с методами, используемыми в современном проектировании;</li> <li>- приобретение навыков использования зарубежных и отечественных методов дизайна.</li> </ul> <p><b>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общекультурных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала (ОК-3);</li> <li>- способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1);</li> <li>- готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности (ОПК-5);</li> <li>- готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5).</li> </ul> <p><b>В результате изучения дисциплины студент должен:</b></p> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способы организации учебно-познавательной деятельности;</li> <li>- основные научные понятия; психологические свойства личности, их роль в профессиональной деятельности дизайнера, психологию коллектива и руководства, причины возникновения и технологии способы разрешения конфликтных ситуаций, особенности профессиональной этики, основные нормы и правила современного этикета;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- изменения в структуре естествознания в связи с культурно-историческими, психологическими и теоретическими предпосылками научной деятельности; нормативно-правовую базу в профессиональной деятельности дизайнера и смежных областях; принципы реализации авторского надзора;</li> <li>- требования к дизайн-проекту, методы проведения предпроектных исследований с учетом специфики проектной ситуации; принципы системного проектирования; основные принципы макетирования объектов предметной среды;</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- стремиться к универсализму деятельности</li> <li>- анализировать мировоззренческие, социально и личностно значимые научные проблемы</li> <li>- организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали, презентации, инсталляции; ориентироваться в научно- методической, искусствоведческой литературе; проводить научные исследования по вопросам профессиональной деятельности; проводить экспертизу дизайн-продукта</li> <li>- анализировать и определять требования к дизайн-проекту, проводить предпроектные исследования с учетом специфики проектной ситуации и применять на практике принципы системного проектирования</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методами повышения своей квалификации и мастерства</li> <li>- технологиями приобретения, использования и обновления знаний в сфере дизайна для развития своего интеллектуального уровня</li> <li>- выдвигать и разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи</li> <li>- навыками синтеза набора возможных решений задач или подходов к выполнению проекта.</li> </ul> <p>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО</p> <p>Дисциплина «Современные методы дизайна» входит в вариативную часть ООП ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры) и является обязательной для изучения. Дисциплина обладает логическими и содержательно-методологическими взаимосвязями с дисциплинами профессионального цикла и практиками. Полученные знания используются в курсах «История и методология дизайн-проектирования», «Междисциплинарный подход в дизайне», «Основы научной работы в дизайне», «Проектирование», «Производственная практика» и в подготовке ВКР.</p>
<p>Б1.В.ДВ.01.01 «Шрифт и типографика»</p>	<p>1. Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины: Целью изучения данной дисциплины является освоение типографских аспектов дизайна.</p> <p>В задачи дисциплины входит рассмотрение функциональной и образной составляющей шрифта как специфического объекта проектирования и анализ его использования в разных жанрах дизайна в разрезе исторической эволюции и современного состояния.</p>

	<p>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общекультурных и профессиональных компетенций:</p> <p>готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы) (ОПК-7);</p> <p>готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5)</p> <p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Знать требования к дизайн-проекту; принципы системного проектирования</li> <li>■ Уметь ставить художественно-творческие задачи и предложить их решение; демонстрировать самостоятельное создание художественного образа.</li> <li>■ Владеть навыками синтезирования набора возможных решений задач или подходов к выполнению проекта; способностью обосновывать свои предложения</li> </ul> <p>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО</p> <p>Дисциплина «Шрифт и типографика» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ООП ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры). Изложение дисциплины строится таким образом, чтобы сделать его доступным как студентам, получившим дизайнерское образование, так и тем, кто проходит обучение в магистратуре по специальности «Дизайн» на основе бакалаврского образования, полученного по другой специальности.</p> <p>Изучение дисциплины «Шрифт и типографика» способствует успешному освоению дисциплины «Проектирование», а также подготовке ВКР.</p>
<p>Б1.В.ДВ.01.02. «Аксессуары и декоративная отделка»</p>	<p>. Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины</p> <p>Цель: подготовить квалифицированных специалистов, владеющих навыками проектирования в области дизайна костюма и способных реализовывать проектные идеи в соответствии с требованиями по направлению подготовки.</p> <p>Задачи:</p> <p>сформировать представления о законах, средствах и методах создания объекта проектирования;</p> <p>обучить реализации проектной идеи с помощью различных средств;</p> <p>развить навыки работы с материалами.</p> <p>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общекультурных профессиональных компетенций:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы) (ОПК-7);</li> <li>- готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5).</li> </ul>

	<p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p><b>Знать:</b> основы методологии научного знания, формы анализа, основы художественно-промышленного производства, инженерного конструирования, технологии изготовления продукции; о современных дизайнерских конкурсах и выставках творческих работ; требования к дизайн-проекту, методы проведения предпроектных исследований с учетом специфики проектной ситуации; принципы системного проектирования.</p> <p><b>Уметь:</b> анализировать актуальность исследования, ставить цели и задачи, выдвигать и разрабатывать проектную концепцию; представлять проектный замысел, идеи и предложения с помощью вербальных, визуальных, технических средств; применять при проектировании навыки конструирования, технологии, макетирования, ручной и компьютерной графики.</p> <p><b>Владеть:</b> навыками постановки проектной цели и задач; профессиональными навыками эксплуатации современного оборудования и приборов; принципами художественно-технического редактирования, макетирования, компьютерными технологиями; навыками подготовки творческих работ для выставок, экспозиций, портфолио; навыками проведения предпроектных исследований в сфере дизайна и технологий, науки, культуры и искусства; навыками планирования экспериментальной работы в области технологий формообразования; навыками синтеза набора возможных решений задач или подходов к выполнению проекта; готовностью использовать на практике умения и навыки в организации научно-исследовательских и проектных работ; способностью обосновывать свои предложения.</p> <p>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО</p> <p>Дисциплина «Аксессуары и декоративная отделка» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ООП 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры). Изложение дисциплины строится таким образом, чтобы сделать его доступным как студентам, получившим дизайнерское образование, так и тем, кто проходит обучение в магистратуре по специальности «Дизайн» на основе бакалаврского образования, полученного по другой специальности.</p> <p>Изучение дисциплины «Аксессуары и декоративная отделка» способствует успешному освоению дисциплины «Проектирование».</p>
<p>Б1.В.ДВ.01.03 «Технологии в дизайне среды»</p>	<p>1. Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины:</p> <p>Целью данного курса является изучение особенностей систем технического оборудования и элементов благоустройства средового и интерьерного объекта как основы художественного формирования предметно-пространственной среды.</p> <p>Задачи дисциплины — выявление функциональных и технологических основ формирования отдельных групп оборудования; раскрытие технических и технологических характеристик основных видов и типов оборудования, применяемых при проектировании интерьерных и средовых объектов; изучение новых материалов и технологий, а также композиционных приемов в процессе комплексного предметно-пространственного проектирования.</p>

	<p>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общепрофессиональных и профессиональных компетенций:  готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы) (ОПК-7);  готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5).</p> <p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p><b>Знать</b>  законы взаимодействия эстетических и технических проблем проектирования и оборудования интерьерных и средовых объектов, предметного наполнения и благоустройства предметно-пространственной среды.</p> <p><b>Уметь</b>  технически и технологически характеризовать основные виды и типы оборудования, используемого в проектах.</p> <p><b>Владеть</b>  навыками дизайн-проектирования оборудования и благоустройства средовых объектов и систем.</p> <p>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО  Дисциплина «Технологии в дизайне среды» относится к дисциплинам (модулям) по выбору 1 (ДВ.1) части ОПОП ВО 54.04.01 «Дизайн» (уровень магистратуры). Навыки, полученные в результате освоения курса, используются при дальнейшем изучении и проектировании любых ландшафтно-средовых и интерьерных объектов, а также для изучения дисциплин, формирующих профессиональные компетенции.</p>
<p>Б1.В.ДВ.02.01  «Компьютерное проектирование в графическом дизайне»</p>	<p>1. Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины:</p> <p>Целью освоения данной дисциплины является овладение студентами навыками использования элементов программирования для решения проектных задач.</p> <p>Задачами курса является освоение навыков формализации работы дизайнера на различных этапах проектирования и визуализации проектного решения, освоение понятия алгоритма, освоение базовых понятий программирования на примере изучения основ языка программирования Python и использования его графических приложений.</p> <p>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общекультурных и профессиональных компетенций:  готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов  (в соответствии с направленностью (профилем) программы) (ОПК-7)</p>

	<p>готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5)</p> <p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p>Знать принципы системного проектирования</p> <p>Уметь использовать теоретические знания и практические навыки в профессиональной деятельности</p> <p>Владеть компьютерными технологиями, навыками синтезирования набора возможных решений задач или подходов к выполнению проекта.</p> <p>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО</p> <p>Дисциплина «Компьютерное проектирование в графическом дизайне» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ООП ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры). Дисциплина базируется на знаниях, полученных при изучении компьютерных технологий по программе бакалавриата. Изучение дисциплины «Компьютерное проектирование в графическом дизайне» способствует успешному освоению дисциплины «Проектирование», а также подготовке ВКР.</p>
<p>Б1.В.ДВ.02.02 «Макетирование костюма»</p>	<p>1. Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины:</p> <p>Цель – обучить студентов методике макетирования текстильных изделий сложных форм для создания коллекций женской и мужской одежды.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- изучение современных методик моделирования одежды методом наколки;</li> <li>- обучение практическим навыкам выполнения изделий любой степени сложности методом макетирования;</li> <li>- распознавание пластических свойств материала для выполнения изделий различной сложности методом макетирования.</li> </ul> <p>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общекультурных профессиональных компетенций:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы) (ОПК-7);</li> <li>- готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5).</li> </ul>

	<p>В результате обучения студент должен:</p> <p>Знать: основы художественно-промышленного производства, требования к дизайн-проекту, принципы системного проектирования; основные принципы макетирования объектов.</p> <p>Уметь: использовать теоретические знания и практические навыки в профессиональной деятельности; ставить художественно-творческие задачи и предложить их решение; демонстрировать самостоятельное создание художественного образа, авторской коллекции; оценивать результаты своей деятельности.</p> <p>Владеть: профессиональными навыками эксплуатации современного оборудования; принципами макетирования ;навыками планирования экспериментальной работы в области технологий формообразования; навыками синтезирования набора возможных решений задач или подходов к выполнению проекта; готовностью использовать на практике умения и навыки; способностью обосновывать свои предложения.</p> <p>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО</p> <p>Дисциплина «Макетирование костюма» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ООП ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры). Изложение дисциплины строится таким образом, чтобы сделать его доступным как студентам, получившим дизайнерское образование, так и тем, кто проходит обучение в магистратуре по специальности «Дизайн» на основе бакалаврского образования, полученного по другой специальности.</p> <p>Изучение дисциплины «Макетирование костюма» способствует успешному освоению дисциплины «Проектирование».</p>
<p>Б1.В.ДВ.02.03 «Конструирование в дизайне среды»</p>	<p>1. Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины: Целью данного курса является изучение эстетического содержания конструктивных форм, новые функционально-технологические решения интерьера и их конструктивное обеспечение. Задачи дисциплины — конструирование оборудования систем ландшафтного дизайна, монументально-декоративных решений, конструирование элементов и форм среды как средства совершенствования ее художественного качества.</p> <p>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общепрофессиональных и профессиональных компетенций: готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы) (ОПК-7); готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5).</p> <p>В результате изучения дисциплины специалист должен:</p>

	<p>Знать основные понятия и принципы построения различных конструкций; основные принципы учета нагрузок; классификацию строительных материалов и их соединений, основные методы формирования документации по объекту конструирования.</p> <p>Уметь свободно пользоваться общетехнической и специальной литературой; уметь качественно проектировать различные технические конструкции на основе аналитических расчетов; правильно выбирать необходимые строительные материалы;</p> <p>Владеть основными принципами применения тех или иных конструкционных материалов в объектах дизайна среды и интерьера; способностью в преобразовании конкретных конструктивных решений в архитектурно-пластическую форму.</p> <p>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО</p> <p>Дисциплина «Конструирование в дизайне среды» относится к дисциплинам (модулям) по выбору 2 (ДВ.2) части ООП ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры). Навыки, полученные в результате освоения курса, используются при дальнейшем изучении и проектировании любых ландшафтно-средовых и интерьерных объектов, а также для изучения дисциплин, формирующих профессиональные компетенции.</p>
<p>Б1.В.ДВ.03.01 «История и теория графического дизайна»</p>	<p>ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</p> <p>1. Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины: Целью освоения данной дисциплины является получение знаний по теоретическим основам графического дизайна и этапам становления этой области дизайна.</p> <p>В задачи дисциплины входит рассмотрение специфики графического дизайна как одного из видов дизайна, специфики проектирования объектов графического дизайна в рамках различных стилей и жанров, влияния технологий на средства выражения в графическом дизайне, а также связь национальных школ графического дизайна с особенностями визуальной культуры разных стран.</p> <p>Одной из основных задач дисциплины является выработка у студентов навыков самостоятельного анализа произведений графического дизайна, аргументированного изложения своей точки зрения, представление собранной информации в виде докладов и презентаций, в силу этого курс проводится в режиме практических (семинарских) занятий.</p> <p>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общекультурных и профессиональных компетенций: способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6); готовностью синтезировать набор возможных решений задач или</p>



	<p>подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5)</p> <p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p><b>Знать:</b> современные методы и методологию научного исследования, в наибольшей степени соответствующими профилю избранной студентом магистерской программы;</p> <p><b>Уметь:</b> самостоятельно подготавливать материал, соблюдать правила дискуссии; четко определять цель, ясно и понятно выстраивать собственную позицию; уметь ставить художественно-творческие задачи и предложить их решение.</p> <p><b>Владеть:</b> техникой поиска и обработки необходимой информации; самостоятельно проводить научные исследования по вопросам профессиональной деятельности и готовностью участвовать в комплексных научных разработках; навыками проведения предпроектных исследований в сфере дизайна и технологий, навыками синтеза набора возможных решений задач или подходов к выполнению проекта; способностью обосновывать свои предложения;</p> <p><b>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО</b></p> <p>Дисциплина «История и теория графического дизайна» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ООП 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры). Изучение дисциплины «История и теория графического дизайна» способствует успешному освоению дисциплины «Проектирование», «Производственная практика (научно-исследовательская и проектная работа)», а также подготовке ВКР</p>
<p>Б1.В.ДВ.03.01 «История и теория графического дизайна»</p>	<p><b>ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b></p> <p><b>1. Перечень планируемых результатов обучения</b></p> <p><b>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины:</b></p> <p>Целью освоения данной дисциплины является получение знаний по теоретическим основам графического дизайна и этапам становления этой области дизайна.</p> <p>В задачи дисциплины входит рассмотрение специфики графического дизайна как одного из видов дизайна, специфики проектирования объектов графического дизайна в рамках различных стилей и жанров, влияния технологий на средства выражения в графическом дизайне, а также связь национальных школ графического дизайна с особенностями визуальной культуры разных стран.</p> <p>Одной из основных задач дисциплины является выработка у студентов навыков самостоятельного анализа произведений графического дизайна, аргументированного изложения своей точки зрения, представление собранной информации в виде докладов и презентаций, в силу этого курс проводится в режиме практических (семинарских) занятий.</p> <p><b>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общекультурных и профессиональных компетенций:</b></p> <p>способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6);</p>

	<p>готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5)</p> <p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p>Знать: современные методы и методологию научного исследования, в наибольшей степени соответствующими профилю избранной студентом магистерской программы;</p> <p>Уметь: самостоятельно подготавливать материал, соблюдать правила дискуссии; четко определять цель, ясно и понятно выстраивать собственную позицию; уметь ставить художественно-творческие задачи и предложить их решение.</p> <p>Владеть: техникой поиска и обработки необходимой информации; самостоятельно проводить научные исследования по вопросам профессиональной деятельности и готовностью участвовать в комплексных научных разработках; навыками проведения предпроектных исследований в сфере дизайна и технологий, навыками синтеза набора возможных решений задач или подходов к выполнению проекта; способностью обосновывать свои предложения;</p> <p>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО</p> <p>Дисциплина «История и теория графического дизайна» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ООП 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры). Изучение дисциплины «История и теория графического дизайна» способствует успешному освоению дисциплины «Проектирование», «Производственная практика (научно-исследовательская и проектная работа)», а также подготовке ВКР.</p>
<p>Б1.В.ДВ.03.02 «Конструктивное моделирование костюма»</p>	<p>1.</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины</p> <p>Цель дисциплины – научить пользоваться шаблонами деталей исходной конструкции, в зависимости от изменения формы, покроя, линий членения и других ее модельных характеристик.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- разработка конструкции модели путем модификации базовой основы;</li> <li>- определение факторов, влияющих на форму изделия, конфигурацию и параметры его деталей;</li> <li>- знать методы анализа проектируемых изделий по эскизам;</li> <li>- знать способы построения основных деталей рукавов, воротников и других отделочных деталей;</li> <li>- знать основные методы моделирования с изменением силуэтной формы исходной конструкции и без ее изменения;</li> <li>- уметь определять размеры деталей, необходимых для получения заданной объемной формы изделия.</li> </ul> <p>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общекультурных профессиональных компетенций: способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6);</p>

	<p>- готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5).</p> <p>В результате обучения студент должен:</p> <p>Знать: требования к дизайн-проекту, принципы системного проектирования; основные принципы макетирования объектов.</p> <p>Уметь: анализировать и определять требования к дизайн-проекту, уметь ставить художественно-творческие задачи и предложить их решение; демонстрировать самостоятельное создание художественного образа, авторской коллекции; уметь оценивать результаты своей деятельности.</p> <p>Владеть: навыками планирования экспериментальной работы в области технологий формообразования; навыками синтеза набора возможных решений задач или подходов к выполнению проекта; готовностью использовать на практике умения и навыки; способностью обосновывать свои предложения.</p> <p>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО  Дисциплина «Конструктивное моделирование костюма» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ООП ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры). Изложение дисциплины строится таким образом, чтобы сделать его доступным как студентам, получившим дизайнерское образование, так и тем, кто проходит обучение в магистратуре по специальности «Дизайн» на основе бакалаврского образования, полученного по другой специальности.</p> <p>Изучение дисциплины «Конструктивное моделирование костюма» способствует успешному освоению дисциплины «Проектирование», «Аксессуары и декоративная отделка».</p>
<p>Б1.В.ДВ.03.03  «Компьютерное проектирование в дизайне среды»</p>	<p>1. Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины</p> <p>Целью освоения данной дисциплины является овладение студентами навыками устного и письменного общения в профессиональной сфере, в том числе в процессе организации и проведения профессиональных выставок и конференций, а также в процессе профессиональной дискуссии.</p> <p>В задачи дисциплины входит изучение типов профессионального общения, анализ мультимедийных материалов, в которых представлено профессиональное общение в разных ситуациях (выступления на конференциях, круглых столах и пр.), а также самостоятельная подготовка студентами устных презентаций и письменных документов, связанных с профессиональными коммуникациями.</p> <p>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общепрофессиональных и профессиональных компетенций:</p> <p>способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6);</p> <p>готовностью синтезировать набор возможных решений задач или</p>

	<p>подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (ПК-5).</p> <p>В результате изучения дисциплины студент должен:</p> <p>Знать  профессиональные приемы компьютерного двух- и трехмерного проектирования, возможности построения изображений векторной и растровой графики с использованием графических редакторов.</p> <p>Уметь  практически применять знания компьютерных технологий при проектировании в дизайне среды, использовать основной набор инструментов в программах графического редактирования и объемного моделирования.</p> <p>Владеть  основными способами твердотельного проектирования в программах объемного моделирования, основными методами последующей обработки полученного в ходе визуализации изображения, методами верстки итоговых изображений на планшет общей подачи проекта.</p> <p>2. Место дисциплины в структуре ООП ВО  Дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне среды» относится к дисциплинам (модулям) по выбору 3 (ДВ.3) части ООП ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры). Освоение данного курса позволяет студентам в полной мере выполнить весь объем научно-исследовательских и проектных задач для дальнейшей работы над ВКР</p>
<p>ФТД.В.01 «Методика Преподавания дизайна»</p>	<p>Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины:  Целью освоения факультатива «Методика преподавания дизайна» является получение студентами знаний и умений в области преподавания дизайна, способов реализации педагогической деятельности с учетом творческого характера дизайн-деятельности, психологических особенностей дизайн-деятельности и восприятия дизайн-продукта.  Задачи курса: формирование теоретических и практических умений в практике проведения педагогической деятельности дизайн-образования, изучение современных педагогических технологий в образовательной области дизайна, основанных на достижениях психологической науки.</p> <p>1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие следующих компетенций:  ОК-3 Готовность к саморазвитию, самореализации, использованию творческого потенциала.  ПК-2 Способность к определению целей, отбору содержания, организации образовательного процесса, выбору образовательных технологий, оценке результатов, ориентированностью на разработку и внедрение инновационных форм обучения с помощью компьютерной техники, создание авторских программ и курсов.  В результате изучения дисциплины студент должен:  знать:  факторы развития личности и деятельности;</p>

	<p>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.</p> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>выявлять проблемы своего самообразования;</li> <li>ставить цели, планировать и организовать свой индивидуальный процесс образования;</li> <li>развивать навыки самообразования;</li> <li>стремиться к универсализму деятельности;</li> <li>анализировать результаты деятельности;</li> <li>выстраивать перспективные стратегии личностного и профессионального развития;</li> <li>развить в себе лидерские качества и нацеленность на достижение поставленной цели;</li> <li>критически оценивать свои достоинства и недостатки.</li> <li>избирательно подходить к выбору образовательных технологий и оценке результатов.</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>навыками самообразования;</li> <li>навыками планирования собственной деятельности;</li> <li>приемами и способами развития индивидуальных способностей;</li> <li>опытом эффективного целеполагания;</li> <li>навыками профессионального обучения и самообучения;</li> <li>основными средствами развития достоинств и устранения недостатков;</li> <li>методами повышения своей квалификации и мастерства;</li> <li>навыками организации образовательного процесса и методической работой; основными приемами педагогического мастерства.</li> </ul> <p style="text-align: center;">2. Место дисциплины в структуре ООП ВО</p> <p>Дисциплина «Методика преподавания дизайна» относится к вариативной части блока «ФТД. Факультативы» ООП ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры).</p> <p>Дисциплина обладает логическими и содержательно-методологическими взаимосвязями с дисциплинами и практиками. Основные базовые понятия педагогики и психологии были получены магистрантами в рамках дисциплины «Психология и педагогика». Полученные знания используются в дальнейшем в курсе «Производственная (педагогическая) практика», в подготовке ВКР.</p>
<p>ФТД.В.02 «Компьютерные технологии в науке и образовании»</p>	<p>1. Перечень планируемых результатов обучения</p> <p>1.1. Цели и задачи освоения дисциплины</p> <p>Целью данного факультативного курса является изучение особенностей систем технического оборудования и элементов благоустройства средового и интерьерного объекта как основы художественного формирования предметно-пространственной среды.</p> <p>Задачи дисциплины — выявление функциональных и технологических основ формирования отдельных групп оборудования;</p>

раскрытие технических и технологических характеристик основных видов и типов оборудования, применяемых при проектировании интерьерных и средовых объектов; изучение новых материалов и технологий, а также композиционных приемов в процессе комплексного предметно-пространственного проектирования.

1.2. Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общепрофессиональных и профессиональных компетенций: способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6);

способностью к определению целей, отбору содержания, организации образовательной деятельности, выбору образовательных технологий, оценке результатов, ориентированностью на разработку и внедрение инновационных форм обучения с помощью компьютерной техники, создание авторских программ и курсов (ПК-2).

В результате изучения дисциплины студент должен знать:

Знать

основные законы информационного обеспечения и компьютерных технологий, возможности современных информационных систем, тенденции их развития и применение в профессиональной деятельности в науке и образовании.

Уметь

практически применять знания компьютерных технологий и информационных систем в профессиональной деятельности, а также в науке и образовании, использовать основной набор инструментов в информационном обеспечении профессиональной деятельности.

Владеть

основными способами получения общедоступных данных в информационных системах, методами онлайн-поиска и онлайн базами данных, практическими навыками использования научно-образовательных ресурсов сети Интернет.

2. Место дисциплины в структуре ООП ВО

Дисциплина «Компьютерные технологии в науке и образовании» относится к вариативной части блока «ФТД. Факультативы» ООП ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры).



