

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Введение в профессиональную деятельность»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Введение в профессиональную деятельность» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
Цель изучения дисциплины	выработать у обучающихся способности определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	5 з.е. / 180 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
УК-6 (УК-6.2) ОПК-6 (ОПК-6.1.)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине

<p>УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни</p>	<p>УК-6.2. Выстраивает траекторию саморазвития на основе личных приоритетов и принципов образования в течение всей жизни, с фиксированием и отслеживанием в цифровой среде результатов собственной деятельности</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – современные технологии обучения – модель современного высшего образования. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – выстраивать индивидуальную образовательную траекторию; – применять технологии современного образования для саморазвития. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками выстраивания личных приоритетов в командной работе; - навыками схематизации индивидуальной образовательной траектории.
<p>ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>ОПК-6.1. Проводит анализ современных информационных технологий и программных средств с учетом их возможностей и принципов работы</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – - современные технологии в выбранном типе профессиональной деятельности – принципы работы современных информационных технологий в профессиональной деятельности в цифровой среде. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – применять современные цифровые технологии в профессиональной деятельности; – применять принципы работы современных информационных технологий в профессиональной деятельности в цифровой среде. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - современными технологиями в выбранном типе профессиональной деятельности; - приемами работы современных информационных технологий в профессиональной деятельности в цифровой среде.
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимся данной дисциплины, учебным планом предусмотрен зачет</p>	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Обеспечение проектной деятельности»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»

Программа разработана на кафедре Управления и связей с общественностью (реорганизована)

Форма обучения очная

<p>Место дисциплины в учебном плане</p>	<p>Учебная дисциплина «Обеспечение проектной деятельности» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части</p>
<p>Цель изучения дисциплины</p>	<p>формирование у обучающихся представления о современных технологиях организации проектной деятельности и ознакомление с принципами использования проектного управления в задачах будущей профессиональной деятельности.</p>

Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	7 ЗЕТ / 252 академических часа	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
УК – 2 (УК-2.1; УК-2.2);		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК – 2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1 - Определяет круг задач в рамках поставленной цели, в том числе с использованием цифровых ресурсов	Знать: - возможности современных технологий организации проектной деятельности; Уметь: - формулировать задачи проектной деятельности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений; Владеть: - специальной терминологией проектной деятельности;
	УК-2.2 – Выбирает оптимальные способы решения поставленных задач, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	Знать: - специфику реализации проектов; - этапы организации проектной деятельности Уметь: - подбирать инструменты и методы управления содержанием, сроками, стоимостью, человеческими ресурсами, коммуникациями, поставками в проектной деятельности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений; Владеть: - навыками применения различного инструментария в проектной деятельности;
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены экзамен, зачет	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «История (история России, всеобщая история)»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре Управления и связей с общественностью (реорганизована)

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «История (история России, всеобщая история) относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части
Цель изучения дисциплины	Цель - ознакомление обучающихся с историей как формой осмысления опыта прошлого России и мира на основе гуманитарного подхода понимания истории как духовного прогресса человечества, а также привитие обучающимся способности гуманизации представления о мире в целях гармонизации процессов социализации и социально-ориентированного воспитания.. Воспитательная цель дисциплины связана с духовно-нравственным воспитанием и направлена на привитие обучающимся способности гуманизации представления о мире в целях гармонизации процессов социализации и социально-ориентированного воспитания.
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	3 з.е. / 108 академических часов

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
УК-5 (УК-5.1)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК – 5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	УК-5.1 – Толерантно воспринимает межкультурное разнообразие общества в социально-историческом контексте	Знать: -фундаментальные достижения, изобретения, открытия и свершения, связанные с развитием русской земли и российской цивилизации, представлять их в актуальной и значимой перспективе; -особенности современной политической организации российского общества, каузальную природу и специфику его актуальной трансформации, ценностное обеспечение традиционных институциональных решений и особую поливариантность взаимоотношений российского государства и общества в федеративном измерении; Уметь: -адекватно воспринимать актуальные социальные и культурные различия, уважительно и бережно относиться к историческому наследию и культурным традициям; - проявлять в своём поведении уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп, опирающееся на знание этапов исторического развития России в контексте мировой истории и культурных традиций мира Владеть: – навыками осознанного выбора ценностных ориентиров и гражданской позиции; – навыками аргументированного обсуждения и решения проблем мировоззренческого, общественного и личного характера;
	УК-5.2. Толерантно воспринимает межкультурное разнообразие общества в этическом и философском контекстах	Знать: -фундаментальные ценностные принципы российской цивилизации (такие как многообразие, суверенность, согласие, доверие и созидание), а также перспективные ценностные ориентиры российского цивилизационного развития (такие как стабильность, миссия, ответственность и справедливость) Уметь: - находить и использовать необходимую для саморазвития и взаимодействия с другими людьми информацию о культурных особенностях и традициях различных социальных групп; Владеть: – развитым чувством гражданственности и патриотизма, навыками самостоятельного критического мышления.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимся данной дисциплины, учебным планом предусмотрен экзамен	

АННОТАЦИЯ

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»**Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»****Программа разработана на кафедре Управления и связей с общественностью****(реорганизована)****Форма обучения очная**

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Философия» относится к дисциплинам обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули).	
Цель изучения дисциплины	дать конспективное изложение основных проблем философского знания закрепить ориентацию в подходах к их решению опытом критико- рефлексивного размышления над глубинными ценностями и жизненными принципами.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 ЗЕТ / 72 академических часа	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
УК-5 (УК-5.2)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально- историческом, этическом и философском контекстах	УК-5.2 – Толерантно воспринимает межкультурное разнообразие общества в этическом и философском контекстах	Знать: <ul style="list-style-type: none">- основные этапы развития мировой философской мысли, важнейшие школы и учения выдающихся философов;- научные, философские и религиозные картины мироздания, их фундаментальные понятия и принципы;- философские и религиозно-этические концепции человека, его назначение и смысл жизни;- отношение человека к природе и возникшим в современную эпоху технического развития противоречиям и кризису существования человека в природе;- сущность сознания, его взаимоотношения с бессознательным, роль сознания и самосознания в поведении, общении и деятельности людей, формировании личности. Уметь: <ul style="list-style-type: none">- определять условия формирования личности, ее свободы, ответственности за сохранение жизни, природы, культуры; нравственные обязанности человека по отношению к другим и самому себе;- обосновать свою мировоззренческую позицию; Владеть: <ul style="list-style-type: none">- навыками работы с классическими философскими текстами, охватывающими различные мыслительные эпохи и традиции.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Иностранный язык»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»**Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».****Программа разработана на кафедре иностранных языков****Форма обучения очная**

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Иностранный язык» относится дисциплинам обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули).	
Цель изучения дисциплины	<p>Цель дисциплины - повышение исходного уровня владения иностранным языком, достигнутом на предыдущей ступени образования, и формирование у обучающихся необходимого и достаточного уровня коммуникативной компетенции для решения социально-коммуникативных задач в различных областях бытовой, культурной и профессиональной деятельности при общении с зарубежными партнерами, с использованием информационных и цифровых инструментов, а также для дальнейшего самообразования.</p> <p>Воспитательная цель дисциплины имеет культурно-творческую направленность и нацелена на создание посредством иностранного языка условий для развития творческих способностей обучающихся, включение их в различные виды социально значимой деятельности, таким образом, давая возможность формирования оригинальности мышления, а также реализации личностно ориентированного подхода в профессиональной сфере.</p>	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	16 з.е. / 576 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
УК–4 (УК-4.2)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине

<p>УК–4 Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном (ых) языке(ах)</p>	<p>УК-4.2. Осуществляет деловую коммуникацию в устной и письменной формах на иностранном (ых) языке (ах)</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - систему и структуру иностранного языка; - различные аспекты языка: фонетический, лексический, грамматический, в т.ч. структуру построения фраз, предложений, высказывания, целостного текста; - адекватные языковые средства для реализации основных речевых функций; - современные техники и способы деловой письменной и устной коммуникации; - критерии, предъявляемые к оформлению деловой корреспонденции; - основные требования к созданию деловой презентации; <p>- культуру, стиль жизни, национальный менталитет носителей языка для предотвращения непонимания на межличностном и профессиональном уровне;</p> <ul style="list-style-type: none"> - иностранный язык в объеме, необходимом для получения информации профессионального содержания из интернет-источников: ЭБС ZNANIUM.COM, НЭИКОН, ЭБС ТАУ, ЭБС IPRbooks. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - понимать речь носителя/лей языка в устной и письменной формах; - адекватно воспроизводить необходимый набор конструкций и терминов в монологической и диалогической речи; - понимать аутентичные письменные тексты, используя разные техники чтения; - извлекать необходимую информацию из оригинального текста на иностранном языке, анализировать, обобщать, делать выводы; - вести деловую корреспонденцию; - понимать на слух речь носителей языка; - использовать информационно-коммуникативные технологии при поиске необходимой информации с применением браузеров Google, Yandex в процессе решения коммуникативных задач на государственном и иностранном языках. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - набором языковых средств, необходимых для реализации успешной коммуникации в команде; - навыками работы со справочной литературой и словарями; - техниками аргументации ведения дискуссии в устном и письменном виде, пользуясь знакомым лексическими и грамматическими средствами языка; - технологией создания деловой презентации на иностранном языке; - навыками фиксирования основной идеи и второстепенных деталей в устной и письменной коммуникации; - иностранным языком в объеме, необходимом для получения информации из зарубежных источников.
<p>Форма промежуточно й аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены экзамен, зачеты с оценкой, зачеты</p>	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Общие информационные технологии»
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

**Программа разработана на кафедре прикладной информатики
Форма обучения очная**

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Общие информационные технологии» относится к дисциплинам базовой части блока Дисциплины (модули)
Цель изучения дисциплины	дать обучающимся целостное представление об информации, информационных системах и технологиях, их роли в развитии общества. Раскрыть возможности технических и программных средств персональных компьютеров и выработать устойчивые навыки работы в среде базовых информационных технологий
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 ЗЕТ / 72 академических часа

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины

УК-1 (УК-1.1.),
УК-4 (УК-4.3),
УК-8 (УК-8.3),
ОПК-6 (ОПК-6.1, ОПК-6.2)

Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся

Шифр название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения подисциплине
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1 Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач, в том числе с использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных	Знать: актуальные источники информации (сетевые ресурсы, базы знаний и ЭБС), необходимые и полезные для выполнения учебной и профессиональной деятельности; Уметь: анализировать и систематизировать профессиональную информацию; Владеть: навыками научного поиска и отбора актуальной информации по профессиональным проблемам и задачам
УК-4. Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	УК-4.3. Осуществляет деловую коммуникацию в цифровой среде, применяя в том числе средства видеоконференцсвязи и коллективной сетевой работы УК 8.3 Обеспечивает персональную информационную безопасность в цифровой среде, в том числе средствами криптографии	знать особенности деловой коммуникации в цифровой среде уметь соблюдать этические нормы при взаимодействии в цифровой среде владеть инструментальными средствами для осуществления деловой коммуникации в цифровой среде знать понятие персональных данных; способы защиты персональных данных уметь проводить оценку актуальных угроз безопасности персональных данных при работе в цифровой среде владеть навыками обеспечения персональной информационной безопасности при работе в локальной сети
УК-8. Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития	УК 8.3 Обеспечивает персональную информационную безопасность в цифровой среде, в том числе средствами криптографии	знать понятие персональных данных; способы защиты персональных данных уметь проводить оценку актуальных угроз безопасности персональных данных при работе в цифровой среде владеть навыками обеспечения персональной информационной безопасности при работе в локальной сети

общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов		
ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.	ОПК-6.1 Проводит анализ современных информационных технологий и программных средств с учетом их возможностей и принципов работы.	<p>знать принципы работы современных информационных технологий; основные направления развития науки и техники в области создания новых устройств и разработки нового ПО</p> <p>уметь анализировать современные достижения в области разработки ПО и компьютерной техники</p> <p>владеть навыками критического анализа и оценки современных научных достижений области разработки ПО и компьютерной техники</p>
	ОПК-6.2. Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств	<p>знать современные информационные технологии, информационные системы и ресурсы; технологии обработки текстовой и графической информации</p> <p>уметь решать практические задачи с применением офисных программ, находить и использовать базы данных и web-ресурсы, специализированное программное обеспечение для получения новых научных и профессиональных знаний;</p> <p>владеть навыками работы с офисными программами</p>
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачет с оценкой	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Цифровое обеспечение профессиональной деятельности»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре прикладной информатики

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Общие информационные технологии» относится к дисциплинам обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули).
Цель изучения дисциплины	дать обучающимся целостное представление об информации, информационных системах и технологиях, их роли в развитии общества. Раскрыть возможности технических и программных средств персональных компьютеров и выработать устойчивые навыки работы в среде базовых информационных технологий.
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	4 ЗЕТ / 144 академических часа

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины

УК-1 (УК-1.1,
УК-4 (УК-4.3),
УК-8 (, УК-8.3),
ОПК-6 (ОПК-6.1 ОПК-6.2)

Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся

Шифр название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
---------------------------	------------------------	---

<p>УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p>	<p>УК-1.1. Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач, в том числе с использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных</p>	<p>Знать: актуальные источники информации и принципы их использования для выполнения учебной и профессиональной деятельности; приемы информационно –поисковой работы с помощью компьютера</p> <p>Уметь: анализировать и систематизировать профессиональную информацию; выделять актуальную проблематику какой-либо предметной области</p> <p>Владеть: навыками научного поиска и отбора актуальной информации по профессиональным проблемам и задачам</p>
<p>УК-4. Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)</p>	<p>УК-4.3. Осуществляет деловую коммуникацию в цифровой среде, применяя в том числе средства видеоконференцсвязи и коллективной сетевой работы</p>	<p><i>знать</i> особенности деловой коммуникации в цифровой среде <i>уметь</i> соблюдать этические нормы при взаимодействии в цифровой среде <i>владеть</i> инструментальными средствами для осуществления деловой коммуникации в цифровой среде</p>
<p>УК-8. Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов</p>	<p>УК 8.3. Обеспечивает персональную информационную безопасность в цифровой среде, в том числе средствами криптографии</p>	<p><i>знать</i> понятие персональных данных; способы защиты персональных данных <i>уметь</i> проводить оценку актуальных угроз безопасности персональных данных при работе в цифровой среде <i>владеть</i> навыками обеспечения персональной информационной безопасности при работе в цифровой среде</p>
<p>ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной</p>	<p>ОПК-6.1. Проводит анализ современных информационных технологий и программных средств с учетом их возможностей и принципов работы.</p>	<p><i>знать</i> программные средства, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности <i>уметь</i> анализировать программное обеспечение для решения задач профессиональной деятельности <i>владеть</i> навыками выбора программного средства для решения задач профессиональной деятельности</p>

деятельности.	ОПК-6.2. Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств	<p>знать технологии обработки числовой информации; технологии "облачной" коллективной работы с программным обеспечением; технологии работы с информационными базами данных;</p> <p>уметь решать практические задачи с применением офисных программ и «облачных» технологий, проектировать базы данных, использовать специализированное программное обеспечение для получения новых научных и профессиональных знаний;</p> <p>владеть навыками работы с офисными программами</p>
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачет с оценкой	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Физическая культура и спорт

Направление подготовки 54.03.01. «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре физической культуры

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Физическая культура и спорт» относится к обязательной части Блока I.«Дисциплины (модули)».
Цель изучения дисциплины	формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 ЗЕТ / 72 академических часа,.

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины

УК-7 (УК-7.1,УК-7.2),

Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся

Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК -7 Способность поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	УК – 7.1 – Применяет на практике разнообразные средства физической культуры и спорта с целью формирования здорового образа и стиля жизни, сохранения и укрепления индивидуального здоровья, физического самосовершенствования	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> теоретические основы физической культуры и здорового образа жизни, их роль в общекультурном и личностном развитии человека <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> использовать теоретические и методические основы физической культуры для сохранения и укрепления здоровья, физического самосовершенствования <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> навыками применения методов и средств физической культуры и спорта для поддержания должного уровня физической подготовленности

	УК - 7.2. – Использует средства и методы физического воспитания для профессионально-личностного развития, психофизической подготовки и самоподготовки к профессиональной деятельности	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> методические основы физического воспитания, обеспечивающие сохранение и укрепление здоровья, развитие и совершенствование психофизических качеств, для полноценной социальной и профессиональной деятельности. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> использовать различные системы физических упражнений для сохранения и укрепления здоровья, развития и совершенствования психофизических способностей, качеств и свойств личности <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> навыками творческого использования методов и средств физического воспитания для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачеты с оценкой	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Общая управленческая подготовка»

Направление подготовки 54.03.01. «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре Управления и связей с общественностью (реорганизована)

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Общая управленческая подготовка» относится к обязательной части Блока I.«Дисциплины (модули)».	
Цель изучения дисциплины	Цель – формирование у обучающихся представления о современных технологиях управления и ознакомление с принципами общей управленческой подготовки для решения задач в будущей профессиональной деятельности	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	4 ЗЕТ / 144 академических часа,.	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
УК-3 (УК-3.1,УК-3.2), УК-6 (УК-6.1,УК-6.2),		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения подисциплине
УК – 3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.1 - Определяет свою роль в команде и способы организации собственной деятельности	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> способы организации собственной деятельности и деятельности команды; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> выявлять свои сильные стороны и определять наиболее эффективное место в команде; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> навыками анализа своих способностей;

	<p>УК-3.2 - Осуществляет социальное взаимодействие с участниками команды, в том числе с использованием ресурсов и инструментов цифровой среды</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - принципы формирования команд единомышленников, современные способы взаимодействия внутри команды; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - договариваться и решать задачи по взаимодействию в команде <p>Владеть:</p> <p>выками анализа собственных действий и действий понентов;</p>
<p>УК- 6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию</p>	<p>УК-6.1 – Применяет технологии самоменеджмента и тайм-менеджмента в различных видах деятельности</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основы самоменеджмента и тайм-менеджмента <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - самостоятельно принимать управленческое решение, в том числе в сфере самоменеджмента <p>Владеть:</p> <p>выками планирования собственного времени;</p>
	<p>УК-6.2 - Выстраивает траекторию саморазвития на основе личных приоритетов и принципов образования в течение всей жизни, с фиксированием и отслеживанием в цифровой среде результатов собственной деятельности</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основы самоорганизации образовательной и практической деятельности <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - проводить рефлексию собственного опыта и выработать план дальнейших действий по саморазвитию; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками самостоятельного освоения определенных областей знаний (самообразования); - навыками схематизации результатов собственной деятельности;
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачет с оценкой, зачет</p>	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Организационное поведение»

Направление подготовки 54.03.01. «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»

Программа разработана на кафедре Управления и связей с общественностью (реорганизована)

Форма обучения очная

<p>Место дисциплины в учебном плане</p>	<p>Учебная дисциплина «Организационное поведение» относится к обязательной части Блока I.«Дисциплины (модули)».</p>
<p>Цель изучения дисциплины</p>	<p>Цель - формирование системы знаний в области поведения человека в организации, мотивации и результативности организации, групповом поведении в организации и организационных изменениях.</p>
<p>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</p>	<p>2 ЗЕТ / 72 академических часа.,</p>
<p>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</p>	
<p>УК-6 (УК-6.1,УК-6.2), УК-9 (9.2) УК-11 (11.1)</p>	

Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения подисциплине
УК- 6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6.1 – Применяет технологии самоменеджмента и тайм-менеджмента в различных видах деятельности	Знать: - принципы выстраивания профессиональной траектории; - основы тайм-менеджмента, техники управления временем; Уметь: - обобщать, оформлять и публично представлять результаты собственной деятельности Владеть: - навыками оценки собственной деятельности (самооценки).
	УК-6.2 – Выстраивает траекторию саморазвития на основе личных приоритетов и принципов образования в течение всей жизни, с фиксированием и отслеживанием в цифровой среде результатов собственной деятельности	Знать: - методы и инструменты обеспечения личной эффективности, организации рабочего пространства; - методы самопродвижения и само-презентации в карьерной среде; Уметь: - ставить цели и задачи на траекторию саморазвития. Владеть: навыками планирования и управления траекторией саморазвития
УК-9 – Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	УК-9.2.- Использует базовые дефектологические знания в профессиональной сфере	Знать: - организационные аспекты работы с сотрудниками организации, имеющими ограничения по состоянию здоровья. Уметь: - принимать участие в смешанных группах профессиональной сферы, включающих сотрудников с ограничениями по состоянию здоровья. Владеть: - навыками коммуникационно-организационного сопровождения сотрудников с ограничениями по состоянию здоровья.
УК-11 - Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению	УК-11.1.- Проявляет гражданскую позицию в социальной и профессиональной сфере	Знать: - методы по формированию и развитию качеств личности в профессиональной сфере; Уметь: - формулировать гражданскую позицию в профессиональной сфере. Владеть: - навыками развития личностных качеств для формирования гражданской позиции.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены экзамен	

АННОТАЦИЯ

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре экономики и финансов

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Основы права» относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули).
Цель изучения дисциплины	приобретение обучающимися необходимых знаний в области государства и права, знаний соответствующих отраслей российского законодательства, с которыми будет связана последующая профессиональная деятельность. Цель воспитательной работы , реализуемой в рамках дисциплины - развитие общегражданских ценностных ориентаций и правовой культуры через включение в общественно-гражданскую деятельность и формирование у обучающихся мотивации к реализации и защите интересов Государства посредством гражданско-патриотического и правового воспитания
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 з.е. / 72 академических часов

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины

УК-2 (УК-2.1,УК-2.2),

УК-11 (УК-11.1,УК-11.2),

Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся

Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК-2 - Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1 - Определяет круг задач в рамках поставленной цели, в том числе с использованием цифровых ресурсов	Знать: <ul style="list-style-type: none"> – конституционное устройство России, основные понятия гражданского законодательства; Уметь: <ul style="list-style-type: none"> – осуществлять эффективный поиск правовых источников, необходимых для разрешения правовой проблемы, обрабатывать, анализировать, систематизировать и сохранять полученную из них информацию; Владеть: <ul style="list-style-type: none"> – навыками поиска и анализа правовых источников; – навыками самостоятельной работы по сбору и обработки информации в правовой сфере, как с бумажных, так и электронных носителей.
	УК-2.2 - Выбирает оптимальные способы решения поставленных задач, исходя из действующих правовых норм, имеющихся	Знать: <ul style="list-style-type: none"> – основы гражданского, наследственного права, основы семейного права, основы трудового права, административного права, уголовного, экологического права; – основные права и обязанности участвующих в гражданских правоотношениях лиц; Уметь: <ul style="list-style-type: none"> – проводить правовой анализ ситуаций и фактов, возникающих в ходе осуществления профессиональной деятельности, при выборе оптимальных способов решения поставленных задач; Владеть: <ul style="list-style-type: none"> – навыками применения полученных правовых знаний в решении профессиональных задач и правовых ситуаций в обыденной жизни.

УК-11. Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению	УК-11.1. Проявляет гражданскую позицию в социальной и профессиональной сфере	<p>Знать: собственные права и обязанности как потенциального участника гражданских правоотношений, пределы осуществления своих прав; принципы взаимодействия государства и гражданина;</p> <p>Уметь: работать с законодательством: ориентироваться в его системе, анализировать содержание нормативно-правовых актов и давать их правовое толкование;</p> <p>Владеть: навыками использования правовых норм в профессиональной и общественной деятельности.</p>
	УК-11.2. Проявляет нетерпимое отношение к коррупционному поведению с учетом правовых последствий принимаемых решений	<p>Знать: принципы возникновения обязательств, принципы привлечения к ответственности за нарушение обязательств и назначение наказаний; пределы реализации прав каждым из субъектов гражданских правоотношений; условия, причины и формы проявления коррупционных отношений; понятие, виды и свойства коррупционных преступлений; - судебную практику коррупционных преступлений, обстоятельства их совершения; - правила квалификации коррупционных преступлений;</p> <p>Уметь: анализировать правовые проблемы и предлагать пути их разрешения, с учетом правовых последствий принимаемых решений; правильно оценивать факты и обстоятельства совершения коррупционных преступлений; - правильно квалифицировать коррупционные преступления;</p> <p>Владеть: навыками анализа фактов и обстоятельств совершения коррупционных преступлений; навыками анализа нормативных актов, регулирующих вопросы противодействия коррупции; навыками квалификации коррупционных преступлений и разработки мер по их профилактике; навыками критического восприятия информации.</p>
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Безопасность жизнедеятельности»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре Управления и связей с общественностью (реорганизована)

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» относится к Блоку1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части
---	---

Цель изучения дисциплины	Получение обучающимися знаний о теории и практике защиты человека в чрезвычайных ситуациях и сохранении его здоровья и жизни в различных условиях существования. Воспитательная цель дисциплины связана с физическим воспитанием и направлена на воспитание безопасности жизнедеятельности с целью сохранения здоровья и жизни в различных условиях существования	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 з.е. / 72 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
УК-8 (УК-8.1,УК-8.2.), УК-9 (УК-9.1.)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК - 8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	УК-8.1. Поддерживает безопасные условия жизнедеятельности в повседневной жизни и профессиональной сфере для сохранения природной среды и обеспечения устойчивого развития общества	<i>знать</i> классификацию и источники чрезвычайных ситуаций природного и техногенного происхождения; причины, признаки и последствия опасностей; <i>уметь</i> определять условия по поддержанию безопасных условий жизнедеятельности, в том числе в профессиональной сфере; <i>владеть</i> навыками обеспечения поддержания безопасных условий жизнедеятельности, в том числе в профессиональной сфере .
	УК-8.2. Определяет мероприятия по обеспечению безопасных условий жизнедеятельности при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов	<i>знать</i> способы защиты от чрезвычайных ситуаций; <i>уметь</i> оценивать вероятность возникновения чрезвычайных ситуаций; определять мероприятия по обеспечению безопасных условий жизнедеятельности; <i>владеть</i> навыками идентификации чрезвычайных ситуаций, навыками оказания первой помощи в чрезвычайных ситуациях.
УК-9 – Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	УК-9.1.- Использует базовые дефектологические знания в социальной сфере	Знать: - социальные аспекты организации безопасной доступной среды для лиц, имеющих ограничения по состоянию здоровья. Уметь: - определять необходимые средства организации безопасной доступной среды для лиц, имеющих ограничения по состоянию здоровья. Владеть: - навыками сопровождения лиц, имеющих ограничения по состоянию здоровья, в социальной сфере.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Моделирование систем и процессов»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре прикладной информатики

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Моделирование систем и процессов» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
Цель изучения дисциплины	познакомить обучающихся со стандартами в области схематизации бизнес- процессов и систем, сформировать практический опыт построения моделей исследуемых процессов явлений и объектов, относящихся к области профессиональной деятельности.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 з.е. / 72 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
УК-1 (УК-1.1),		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр компетенции	Индикаторы	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные понятия системного подхода, используемые для описания процессов и систем; - понятийный аппарат теории моделирования; основные нотации моделирования систем; <p>Уметь :</p> <ul style="list-style-type: none"> - описывать предприятие как систему взаимодействующих объектов и процессов; - моделировать и анализировать экономические и социальные процессы и системы; - разрабатывать сбалансированную систему показателей развития экономических процессов и явлений <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками применения различных нотаций для описания моделей экономических и социальных процессов и систем; - навыками стоимостного анализа экономических систем.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой	

АННОТАЦИЯ**Учебной дисциплины «Практическая риторика»**Направление подготовки **54.03.01 «Дизайн»**

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре **Управления и связей с общественностью (реорганизована)****Форма обучения очная**

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Практическая риторика» относится к Блоку 1. Дисциплины(модули), к дисциплинам обязательной части
Цель изучения дисциплины	Целью дисциплины является овладение искусством живого слова, приобретение знаний о различных видах красноречия и навыков уместного речевого общения.

Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 з.е. / 72 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
УК-4 (УК-4.1)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК – 4 Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	УК-4.1 – Осуществляет деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации.	Знать: – законы современной риторики и риторический канон; – виды публичной речи; – элементы техники речи. Уметь: – готовить материалы публичного выступления с учетом адресата и речевой ситуации; – соблюдать правила русского речевого этикета и невербальной коммуникации (мимика, жесты, поза, паузы). Владеть: навыками аргументирования тезисов публичного выступления.
Форма промежуточно й аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Общая экономическая подготовка»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»

Программа разработана на кафедре экономики и финансов

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Общая экономическая подготовка» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины - формирование у обучающихся знаний в области учетно-аналитического обеспечения деятельности организации, управленческого и бухгалтерского учета; налогообложения и порядка исчисления налогов, подлежащих уплате в бюджет; построения и функционировании бюджетной системы РФ. Приобретение практических навыков проведения анализа данных финансовой отчетности и применения его результатов для выработки обоснованных экономических и финансовых решений..
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	3 з.е. / 108 академических часов
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	
УК-1 (УК-1.1,УК-1.2), УК-10 (УК-10.1)	
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся	

Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
<p>УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p>	<p>УК-1.1- Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных.</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - экономические термины и понятия: уставной, основной и оборотный капитал, ликвидность, издержки и прибыль, инвестиционные затраты и др.; - предмет, метод и принципы управленческого и бухгалтерского учета; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - оценивать ликвидность активов и рыночной стоимости предприятий для принятия организационно-экономических и инвестиционных решений; - принимать рациональные организационно-экономические решения в условиях ограниченности ресурсов. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками анализа финансового состояния и результатов финансово-хозяйственной деятельности организации, и формирования на их основе финансовых целей и стратегий фирмы, том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных.
	<p>УК-1.2- Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода. УК-10.1. Проявляет экономическую культуру в различных областях жизнедеятельности</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методы сбора, анализа и обработки информации о финансовом положении и результатах финансово-хозяйственной деятельности организации. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - обрабатывать и анализировать данные о финансовом положении и результатах финансово-хозяйственной деятельности организации; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> навыками поиска, обработки и использования актуальной экономической информации в различных источниках, включая Интернет для решения практических задач. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - экономические законы и механизмы их действия; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - оценивать состояние экономической среды и финансовое положение организации на основе использования знаний экономической теории; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> навыками сравнительного анализа вариантов

		принимаемых организационно-управленческих решений с учётом критериев экономической эффективности.
УК-10. Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	УК-10.1. Проявляет экономическую культуру в различных областях жизнедеятельности	Знать: <ul style="list-style-type: none"> - экономические законы и механизмы их действия; Уметь: <ul style="list-style-type: none"> - оценивать состояние экономической среды и финансовое положение организации на основе использования знаний экономической теории; Владеть: <ul style="list-style-type: none"> - навыками сравнительного анализа вариантов принимаемых организационно-управленческих решений с учётом критериев экономической эффективности.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Проектно-выставочная деятельность»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Проектно-выставочная деятельность» относится к Блоку 1. Дисциплины(модули), к дисциплинам обязательной части
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины - сформировать компетенции обучающегося в области проектно-выставочная деятельности
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 з.е. / 72 академических часов

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины

ОПК-5(ОПК-5.1, ОПК-5.2)

Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся

Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	ОПК-5.1. Выполняет работу по организации, проведении выставок, конкурсов, фестивалей и других творческих мероприятий	Знать: <ul style="list-style-type: none"> - особенности и инструменты организации предметно - пространственной среды экспозиций выставок, конкурсов, фестивалей и других творческих мероприятий. Уметь: <ul style="list-style-type: none"> - выбирать оптимальные решения поставленной задачи в рамках творческой концепции в целях организации экспозиции выставок, конкурсов, фестивалей и других творческих мероприятий. Владеть: <ul style="list-style-type: none"> - Опытом анализа и применения

		технологических инноваций современной выставочной деятельности по организации проведения выставок, конкурсов, фестивалей и других творческих мероприятий.
	ОПК-5.2. Выполняет работу по организации участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	Знать: - требования к разработке и оформлению авторских проектных решений к экспозиционной выставке, конкурсу, фестивалю и других творческих мероприятиях. Уметь: -адаптировать проектные решения авторских работ для участия в экспозиционной выставке, конкурсе, фестивале и других творческих мероприятиях. Владеть: -приемами проектирования авторских работ для участия в экспозиционной выставке, конкурсу, фестивалю и других творческих мероприятиях в соответствии с предъявляемыми требованиями.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Предпринимательство»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре экономики и финансов

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Предпринимательство» относится к Блоку 1. Дисциплины(модули), к дисциплинам обязательной части
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины - формирование знаний о сущности и особенностях предпринимательства, его роли, тенденциях современного развития, структурной основе предпринимательства, принципах формирования и функционирования предприятия; Цель воспитательной работы , реализуемой в рамках дисциплины - вовлечение обучающихся в предпринимательскую деятельность (молодежное предпринимательство) посредством бизнес-ориентирующего воспитания.
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	6 з.е. / 216 академических часов

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины

УК-10 (УК-10.2)

Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся

Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК-10. Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	УК-10.2. Принимает обоснованные экономические решения в профессиональных задачах, в том числе с использованием современных информационных технологий и программных средств	Знать: · определять потребности, характеристики и тенденции рынка, находить и оценивать новые рыночные возможности и формулировать бизнес-идею; · состав, методы анализа и обработки данных исходных данных, необходимых для решения задач планирования развития бизнеса; · действующую нормативно-правовую базу и типовые методики и планирования хозяйственной деятельности;

		<p>содержание основных частей бизнес-плана; основные экономические показатели бизнес-плана, методы их расчета и формы представления. основные требования к бизнес-плану и его составным частям, критерии социально-экономической эффективности бизнес-планов, риски и возможные социально-экономические последствия реализации бизнес-планов по различным сценариям их реализации;</p> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - осуществлять сбор, анализ и обработку данных, необходимых для решения задач бизнес-планирования; - принимать решения по выбору вариантов реализации бизнес-идеи на основе их сравнительного анализа с учетом критериев социально-экономической эффективности, рисков и возможных социально-экономических последствий; - определять потребности, характеристики и тенденции рынка, находить и оценивать новые рыночные возможности и формулировать бизнес-идею; - применять методики анализа бизнес-планов; - рассчитывать основные экономические показатели бизнес-плана, обосновывать их и представлять результаты работы; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками сбора, анализа и обработки данных, необходимых для разработки бизнес-планов; - навыками и инструментарием оценки предлагаемых вариантов реализации бизнес-идеи; - навыками выполнения экономических расчетов при планировании бизнеса в соответствии с принятыми в организации стандартами; - навыками планирования деятельности предприятия; - навыками оценки и обоснования предлагаемых вариантов реализации бизнес-плана, с учетом критериев социально-экономической эффективности, рисков и возможных социально-экономических последствий.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены экзамен, зачет с оценкой	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Подготовка по английскому языку»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»

Программа разработана на кафедре иностранных языков

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Подготовка по английскому языку» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части
Цель изучения дисциплины	<ul style="list-style-type: none"> • формирование умений качественно использовать иностранный (английский) язык как инструмент в профессиональной деятельности; • подготовка студентов к глубокой, вдумчивой и тщательной работе со специальным иноязычным текстом; <p>формирование навыков изложения своего профессионального опыта с использованием специальной лексики на английском языке</p>

Трудоемкость дисциплины в з.е. /ак. часах	2 з.е. / 72 академических	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
УК-4 (УК-4.2)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
<p align="center">УК-4</p> <p>Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном (ых) языке (ах)</p>	<p align="center">УК-4.2.</p> <p>Осуществляет деловую коммуникацию в устной и письменной формах на иностранном (ых) языке (ах)</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> -различные техники и стратегии чтения и устного перевода; -лексико-грамматический материал в рамках общего и делового английского языка на базе аутентичного текста; -культуру, стиль жизни и национальный менталитет стран изучаемого языка; - особенности толерантного взаимодействия и коммуникации с представителями бизнес сообществ. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> -использовать техники и стратегии чтения и устного перевода на основе лексико-грамматического материала в рамках общего и делового английского языка; - применять техники скоростного чтения профессионально- ориентированных текстов; - применять техники обобщения англоязычной профессиональной информации; -использовать техники передачи англоязычной профессиональной информации. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками «быстрого» и «поискового» чтения профессионально- ориентированных аутентичных текстов на английском языке; -навыками устного и письменного перевода в рамках общего и делового английского языка; - навыками критического мышления и анализа конкретной ситуации (Case Study Method); - навыками обоснования принятого решения и анализа его последствий.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачет с оценкой	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Цифровые технологии в управлении предприятием»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»

Программа разработана на кафедре прикладной информатики

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Цифровые технологии в управлении предприятием» относится к Блоку 1.Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
Цель изучения дисциплины	ознакомить обучающихся с организационными, экономическими, технологическими основами построения и применения информационных систем управления предприятием.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	3 з.е. / 108 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ОПК-6 (ОПК-6.1,ОПК-6.2)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1. Проводит анализ современных информационных технологий и программных средств с учетом их возможностей и принципов работы.	<ul style="list-style-type: none"> - знать понятие информационной системы организации, тенденции развития информационных систем управления; характеристики и возможности информационных систем различного назначения; - зоны применения искусственного интеллекта, новых производственных технологий, робототехники и сенсорики, интернета вещей, AR/VR решений на предприятиях различных секторов экономики - уметь формулировать требования к информационной системе в соответствии с потребностями организации, формировать её структуру; - владеть навыками классификации информационных систем управления и выбора функционала информационных систем для реализации задач управления организацией.
	ОПК-6.2. Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств	<ul style="list-style-type: none"> - знать возможности инструментов оперативного и интеллектуального анализа данных; - инструменты работы с большими данными (Deductor) - уметь использовать аналитические возможности программных продуктов для анализа деятельности предприятия; - обрабатывать большие данные с помощью аналитической платформы Deductor - владеть инструментами интеллектуального анализа данных для решения бизнес-задач.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен	

Учебной дисциплины «Технический текст»
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»
Программа разработана на кафедре связей с общественностью
Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Технический текст» относится к Блоку 1.Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
Цель изучения дисциплины	Целью дисциплины является изучение методологии создания описательной документации, получение представления о способах описания процедур профессиональной деятельности, приобретение навыков составления и оформления технического текста, текста выпускной квалификационной работы	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2/72	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
УК-1 (УК-1.1)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК-1 - способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1 – Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач, в том числе с использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных	Знать: - требования к содержанию выпускной квалификационной работы, используемым источникам информации и электронным ресурсам. Уметь: - критически оценивать и отбирать источники научной литературы, электронные информационно-образовательные ресурсы, нормативные документы и периодические издания для написания текста ВКР; - структурировать собранный материал в соответствии с гипотезой ВКР, обеспечивая последовательное и детальное изложение хода разработки. Владеть: - навыками цитирования используемых источников информации.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Коммуникационная подготовка»
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».
Программа разработана на кафедре связей с общественностью
Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Коммуникационная подготовка» относится к Блоку 1.Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части
---	--

Цель изучения дисциплины	формирование у обучающихся системных знаний о концептуальных основах коммуникационного менеджмента как научного управления потоками информационного взаимодействия людей, их групп, общественных и политических формирований с целью решения стратегических и тактических задач в развитии общественных отношений.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	3/108	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
УК-4 (УК-4.1)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК - 4 Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	УК-4.1 – Осуществляет деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации	<p>знать особенности и типы участников коммуникационных процессов; принципы и закономерности процессов коммуникации в коллективе; особенности общественных коммуникаций, формирования общественного мнения, имиджа, специфику управления в коммуникационном менеджменте;</p> <p>уметь определять коммуникационную структуру организации; разрабатывать технологию коммуникационного управления; анализировать поведение участников коммуникационного процесса в трудовом коллективе.</p> <p>владеть навыками применения техник эффективного общения; навыками выявления и поддержания факторов, способствующих созданию оптимального коммуникационного процесса в коллективе</p>
Форма промежуточно й аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Общая коммуникационная подготовка»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»

Программа разработана на кафедре Управления и связей с общественностью (реорганизована)

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Общая коммуникационная подготовка» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части
Цель изучения дисциплины	ознакомление с теорией массовой и межличностной коммуникации как видом деятельности и социальным процессом.
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2/72

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
УК-4 (УК-4.1)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК-4 Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	УК-4.1 – Осуществляет деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации	Знать: - определение понятия «коммуникация» и основные виды; - правила организации эффективных коммуникаций. Уметь: - выделять основные функции коммуникаций; - проводить под контролем коммуникационные кампании и мероприятия. Владеть: - навыками реализации коммуникационных программ и мероприятий
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Управление организацией»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре Управления и связей с общественностью

(реорганизована)

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Управление организацией» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части
Цель изучения дисциплины	сформировать представление у обучающихся, проходящих дисциплину об устройстве, функционировании и основных инструментах управления организацией.
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	3/108

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины

УК-4 (УК-3.1)

Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся

Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине

УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде.	УК-3.1 Определяет свою роль в команде и способы организации собственной деятельности.	Знать: - способы организации собственной деятельности и деятельности коллектива по реализации стратегии развития компании; Уметь: - оценивать слаженность работы трудового коллектива; Владеть: - навыками применения методологических подходов к решению организационных проблем на предприятии;
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Академический рисунок»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Академический рисунок» относится к Блоку 1. Дисциплины(модули), к дисциплинам обязательной части	
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области академического рисунка, как органичной составляющей всего комплекса художественного образования.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	3 ЗЕТ / 108 академических часа,	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ОПК-3 (ОПК-3.1.) ОПК-7 (ОПК-7.1.)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся.		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине

<p>ОПК-3 способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>ОПК-3.1 выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики</p>	<p>Знать: - основные приемы изобразительного языка композиции в академическом рисунке; - основные законы перспективы; Уметь: - производить визуальный анализ природы; - выбирать изобразительный язык академического рисунка, композиции, приемы изображения перспективы; - иметь навыки линейно- конструктивного построения рисунка; Владеть: - навыками понимания линейно- конструктивного построения рисунка с точки зрения выбора техники исполнения конкретного рисунка.</p>
<p>ОПК-7 способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования.</p>	<p>ОПК-7.1 решает профессиональные художественные задачи, в том числе в педагогической деятельности в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования.</p>	<p>Знать: - теорию света; - пластическую анатомию на примере образцов классической культуры и живой природы; Уметь: - изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции Владеть: - опытом применения методов изобразительного языка академического конструктивного рисунка</p>
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен</p>	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Академическая живопись»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

<p>Место дисциплины в учебном плане</p>	<p>Учебная дисциплина «Академическая живопись» относится к Блоку 1. Дисциплины(модули), к дисциплинам обязательной части</p>
<p>Цель изучения дисциплины</p>	<p>сформировать компетенции обучающегося в области академического рисунка, как органичной составляющей всего комплекса художественного образования.</p>
<p>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</p>	<p>2 ЗЕТ / 72 академических часа</p>
<p>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</p>	
<p>ОПК-3 (ОПК-3.1) ОПК-7 (ОПК-7.1)</p>	

Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся.		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-3 способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.1 выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики	Знать: - основные понятия и терминологию академической живописи; - способы работы с «цветовыми кругами» и ограниченной цветовой палитрой; Уметь: - анализировать приемы цветового модулирования и оптического смешения цветов для применения их в решении профессиональных задач; - поэтапно создавать изображение живописи от наброска до картины. Владеть: - навыками понимания решения задач с помощью цветовых сочетаний; - навыками работы с различными материалами
ОПК-7 способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования	ОПК-7.1 решает профессиональные художественные задачи, в том числе в педагогической деятельности в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования.	Знать: - теорию света и цвета; основы колористических закономерностей, оптические свойства вещества Уметь: - создавать живописные композиции различной степени сложности с использованием разнообразных техник; изображать объекты предметного мира Владеть: - опытом применения методов изобразительного языка академической живописи, приемов колористики и выполнения работ в материале
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Скульптура малых форм и пластическое моделирование»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Скульптура малых форм и пластическое моделирование» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части
Цель изучения дисциплины	Сформировать компетенции обучающегося в области академической скульптуры и пластического моделирования

Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	4 ЗЕТ / 144 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ОПК-4 (ОПК-4.1), ОПК-5 (, ОПК-5.2) ОПК-7 (ОПК-7.2)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-4 способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4.1 решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение	Знать: - основные техники скульптурного моделирования; - основные стили и приемы скульптурного моделирования разных эпох; Уметь: - работать в различных пластических материалах с учетом их специфики; - создавать плоскостные, объемные и пространственные композиции различной степени сложности; - решать задачи пространственного моделирования в своей профессиональной сфере деятельности; Владеть: - приемами работы создания плоскостных, объемных и пространственных композиций различной степени сложности.
ОПК-5 способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	ОПК-5.2 выполняет работу по организации участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	Знать: - понятия организации предметно-пространственной среды выставок и экспозиций; Уметь: - выбирать оптимальные решения для поставленной задачи в рамках экспозиционного проектирования Владеть - приемами и средствами работы с нормативными источниками в рамках экспозиционного проектирования

<p>ОПК-7 способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования.</p>	<p>ОПК-7.2 реализует педагогические навыки при преподавании проектных дисциплин в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования</p>	<p>Знать: - теоретические основы языка пластики, законы взаимодействия трехмерных элементов в плоскости</p> <p>Уметь: -работать в различных пластических материалах с учетом их специфики; -работать с плоскостью, с пространством;</p> <p>Владеть: - опытом применения методов пластического формообразования предметов, навыками и приемами создания пространственной скульптурной композиции на основе формальных принципов: динамики, равновесия, контрастности, структурности форм.</p>
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой</p>	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Общественная безопасность»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на связи с общественностью

Форма обучения очная

<p>Место дисциплины в учебном плане</p>	<p>Учебная дисциплина «Общественная безопасность» относится к Блоку 1. Дисциплины(модули), к дисциплинам обязательной части</p>	
<p>Цель изучения дисциплины</p>	<p>получение у обучающихся знаний о теоретических и практических основах обеспечения жизнедеятельности человека в условиях чрезвычайных ситуациях (ЧС) и военных конфликтов.</p>	
<p>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</p>	<p>3 ЗЕТ / 108 академических часа</p>	
<p>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</p>		
<p>УК-8 (УК-8.2) УК-11 (УК-11.2), (УК-11.3)</p>		
<p>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</p>		
<p>Шифр и наименование компетенции</p>	<p>Индикаторы компетенции</p>	<p>Планируемые результаты обучения по дисциплине</p>

<p>УК-8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов</p>	<p>УК-8.2 - Определяет мероприятия по обеспечению безопасных условий жизнедеятельности при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов</p>	<p>Знать</p> <ul style="list-style-type: none"> - виды чрезвычайные ситуации, возникающие в мирное и военное время. <p>Уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> - определять действия в условиях чрезвычайных ситуациях (ЧС) и военных конфликтов. <p>Владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками планирования мероприятий на случай возникновения чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов.
<p>УК-11 Способен формировать нетерпимое отношение к проявлению экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности</p>	<p>УК-11.2 Проявляет нетерпимое отношение к коррупционному поведению с учетом правовых последствий принимаемых решений</p>	<p>Знать</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные направления профилактического воздействия на коррупцию и реализации мер профилактики; <p>Уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> - правильно оценивать общественную опасность коррупционного поведения; <p>Владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками противодействия коррупционному поведению;
	<p>УК-11.3 Проявляет нетерпимое отношение к экстремизму и терроризму и выбирает способы противодействия им в профессиональной деятельности</p>	<p>Знать</p> <ul style="list-style-type: none"> - способы формирования нетерпимого отношения к проявлению экстремизма, терроризма <p>Уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> - формировать нетерпимое отношение к проявлению экстремизма, терроризма, <p>Владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками формирования нетерпимого отношения к проявлению экстремизма, терроризма
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет</p>	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Композиция в дизайне»
 Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
 Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».
 Программа разработана на кафедре дизайна
 Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Дисциплина «Композиция в дизайне» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
Цель изучения дисциплины	Сформировать компетенции обучающегося в сфере основ плоскостной и объёмно-пространственной композиции в графическом дизайне.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 ЗЕТ / 72 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ОПК-3 (ОПК-3.1.)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.1. Выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики	Знать: - законы, средства композиции как основу концептуального подхода к решению дизайнерских задач; - законы, средства композиции как основу творческого подхода к решению дизайнерских задач. Уметь: - выполнять поисковые эскизы дизайн- объектов изобразительными средствами и способами проектной графики на основе законов, средств композиции; - анализировать и подбирать различные способы и принципы композиции в процессе выполнения поисковых эскизов дизайн- объектов изобразительными средствами и способами проектной графики. Владеть: - навыками работы с композицией в процессе исполнения поисковых эскизов дизайн- объектов изобразительными средствами и способами проектной графики; - опытом применения принципов работы с композицией при разработке продуктов графического дизайна в процессе исполнения поисковых эскизов дизайн- объектов изобразительными средствами и способами проектной графики.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимся данной дисциплины, учебным планом предусмотрен зачет с оценкой	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Методология дизайн-проектирования»**Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»**

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна**Форма обучения очная**

Место дисциплины в учебном плане	Дисциплина «Методология дизайн-проектирования» относится к Блоку1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части
Цель изучения дисциплины	Сформировать компетенции обучающегося в сфере основ плоскостной и объёмно-пространственной композиции в графическом дизайне.
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 з.е. / 72 академических часов

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины**УК-1 (УК-1.1. УК-1.2.), ОПК-3 (ОПК-3.1. ОПК-3.2), ОПК-7 (ОПК-7.2)****Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся**

Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач, в том числе с использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных	Знать: - приемы аналитической работы с информацией для решения поставленных профессиональных задач в методологии дизайн-проектирования; - приемы аналитической работы с информацией в методологии дизайн-проектирования, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач. Уметь: -осуществлять поиск, критический анализ информацией для решения поставленных задач в методологии дизайн-проектирования; -осуществлять поиск, критический анализ информацией, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач. Владеть: - приемами аналитической работы с информацией для решения поставленных задач в методологии дизайн- проектирования для решения профессиональных задач; - приемами аналитической работы с информацией в методологии дизайн-проектирования, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач.

	<p>УК-1.2. Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода</p>	<p>Знать: - последовательность работы с дизайн-проектом на основе методологии дизайн-проектирования; - последовательность работы на основе методологии дизайн-проектирования и варианты решения проектной задачи с применением принципов системного подхода. - Уметь: - последовательно работать с дизайн-проектом на основе методов дизайн-проектирования; - последовательно работать с вариантами решения проектной задачи с применением принципов системного подхода на основе методов дизайн-проектирования. - Владеть: - методами дизайн-проектирования в процессе анализа проектной задачи; - приемами системного подхода в методологии дизайн-проектирования.</p>
<p>ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры,</p>	<p>ОПК-3.1. Выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики</p>	<p>Знать: - основу концептуального подхода к решению методологической дизайнерской задачи в процессе выполнения поисковых эскизов дизайн-объектов; изобразительными средствами и способами проектной графики; - основу творческого подхода к решению задачи на основе методов дизайн-проектирования в процессе выполнения поисковые эскизов дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики; Уметь: - выполнять поисковые эскизы дизайн-объектов дизайна изобразительными средствами и способами проектной графики на основе методов дизайн-проектирования; - выполнять поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики для решения задач методологии дизайн-проектирования; Владеть: - навыками исполнения поисковых эскизов дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики на основе методов дизайн-проектирования; - навыками обоснования проектных идей средствами ручной графики в поисковых эскизах дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики;</p>

полиграфия, товары народного потребления)	<p>ОПК-3.2. Решает профессиональные задачи по разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>Знать: - основные приемы решения профессиональных задач по разработке проектной идеи основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; - основные приемы к решению Профессиональных проектных задач на основе научного подхода; Уметь: - применять основные приемы решения профессиональных задач по разработке проектной идеи основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; - применять и обосновывать основные приемы в Решении профессиональных проектных задач на основе научного подхода; Владеть: - приемами решения профессиональных задач по разработке проектной идеи основанной на концептуальном, творческом подходе к Решению дизайнерской задачи; - приемами решения профессиональных Проектных задач на основе научного подхода;</p>
<p>ОПК-7 Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования</p>	<p>ОПК-7.2. Решает профессиональные проектные задачи, в том числе в педагогической деятельности в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования</p>	<p>Знать: - методы последовательного решения Профессиональных проектных задач на основе методологии дизайн- проектирования. Уметь: - применять методы последовательного решения профессиональных проектных задач на основе методологии дизайн-проектирования. Владеть: -Опытом применения методов последовательного решения профессиональных проектных задач на Основе методологии дизайн-проектирования.</p>
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимся данной дисциплины, учебным планом предусмотрен зачет с оценкой</p>	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

<p>Место дисциплины в учебном плане</p>	<p>Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» относится к Блоку 1.Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части</p>
--	---

Цель изучения дисциплины	сформировать практические компетенции обучающегося в области проектирования, создания, исполнения эскизов и выполнения объектов растровой и векторной графики в области графического дизайна	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	4 з.е. / 144 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ОПК-6 (ОПК-6.2)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.2 Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств	Знать: - основные профессиональные компьютерные программы; - методiku, правила и способы работы в них; Уметь: - решать задачи составления графических композиций при помощи компьютерных технологий; Владеть: - способностью выбора компьютерной программы; - техникой исполнения графической композиции под задачу в профессиональной деятельности.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачеты с оценкой	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Шрифт и типографика»
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».
Программа разработана на кафедре дизайна
Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Шрифт и типографика» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули) к обязательной части.
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области проектирования объектов дизайна в полиграфии.
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 з.е. / 72 академических часов
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	
ОПК-4 (ОПК-4.2) ОПК-6 (ОПК-6.2)	
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся	

Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
<p>ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики,</p>	<p>ОПК-4.2 Решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с использованием цифровых инструментов дизайна</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать методы дизайн-проектирования, основные понятия и элементы дизайн-проекта, теорию цвета, типографику. - уметь формулировать концепцию дизайн-проекта, определять требования к разработке дизайн-проекта, выполнять графический поиск с использованием шрифта и типографики - владеть композиционными приемами, культурой шрифта и использовать цветовые графические решения при выполнении графики проекта, навыками работы в графических редакторах
<p>ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>ОПК-6.2 Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств</p>	<ul style="list-style-type: none"> - знать роль современных технологий в сфере дизайна шрифта и типографики в визуальных коммуникациях; - уметь аналитически перерабатывать информацию, решать профессиональные задачи используя шрифт и типографику в web и мультимедийных и информационных продуктах - владеть информационными технологиями, навыками в работе с графическими редакторами и программным обеспечением в сфере решения творческих задач с использованием шрифта и типографики
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачет с оценкой</p>	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Дизайн-мышление»
 Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
 Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».
 Программа разработана на кафедре дизайна
 Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Дизайн-мышление» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули) к обязательной части.	
Цель изучения дисциплины	Сформировать компетенции обучающегося на основе подхода к проектированию инновационных решений, ориентированных на человека, основанный на инструментах дизайн-проектирования с целью интегрирования потребностей людей, потребностей бизнеса и технологических возможностей	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	4 з.е. / 144 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ОПК-2 (ОПК-2.1. ОПК-2.2.), ОПК-4 (ОПК-4.2), ОПК-8 (ОПК-8.2)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	ОПК-2.1. Выполняет работу с научной литературой; собирает, анализирует и обобщает результаты научных исследований; оценивает полученную информацию	Знать: - приемы работы с научной литературой для решения проектных задач в дизайн-мышлении; - приемы анализа и обобщения результатов научных исследований; оценивания полученной информации в процессе определения методов дизайн-мышления. Уметь: - применять приемы работы с научной литературой для решения проектных задач; - применять приемы анализа и обобщения результатов научных исследований; оценивания полученной информации. Владеть: - опытом применения приемов работы с научной литературой для решения проектных задач в дизайн-мышлении как стратегического подхода в новых социокультурных условиях; - опытом применения приемов анализа и обобщения результатов научных исследований, оценивания полученной информации в дизайн-мышлении как стратегического подхода в новых социокультурных условиях.
	ОПК-2.2. Самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу; проводит работу по участию в научно-практических конференциях	Знать: - методы дизайн – мышления как метод создания нового продукта дизайнера на основе научно-исследовательской работы; Уметь: - самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу с использованием методов дизайн – мышления; Владеть: - навыками подготовки к участию научно-исследовательской деятельности на основе методов дизайн – мышления;

<p>ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>	<p>ОПК-4.2 Решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с использованием цифровых инструментов дизайна</p>	<p>Знать: - методы дизайн – мышления как метод создания нового продукта дизайна в решении профессиональных проектных задач. Уметь: - применять методы дизайн – мышления при создании нового продукта дизайна в решении профессиональных проектных задач. Владеть: - навыками обоснования и выбора методов дизайн – мышления для создания нового продукта дизайна.</p>
<p>ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p>ОПК-8.2 Решает профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p>Знать: -проблематику современной культурной политики Российской Федерации на основе подхода к проектированию инновационных решений, ориентированных на человека; Уметь: -решать профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации и методов дизайн – мышления; Владеть: -опытом решения проектных профессиональных задач на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации и методов дизайн – мышления.</p>
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены экзамен, курсовой проект</p>	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «История искусств»
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».
Программа разработана на кафедре дизайна
Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «История искусств» относится к Блоку 1.Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
Цель изучения дисциплины	Сформировать компетенции обучающегося в области истории искусств, сформировать аналитический аппарат искусствоведения с практическим применением в дизайн-проекте.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	8 з.е. / 288 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ОПК-1 (ОПК-1.1. ОПК-1.2), ОПК-8 (ОПК-8.1. ОПК-8.2.)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ОПК-1.1 Рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий	Знать: - основные этапы развития, направления и стили мировой художественной культуры; - основные методы изучения теории и практики истории и теории искусств, истории и теории дизайна; Уметь: - определять современные виды искусств, их классификации на основедостояний произведений искусства, дизайна, в том числе с применением цифровых технологий в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода; Владеть: - опытом изучения и анализа тенденций и перспектив развития современной отечественной и мировой художественной культуры в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий;

	<p>ОПК-1.2 Использует знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности, в том числе с применением цифровых технологий</p>	<p>Знать: - современные требования, предъявляемые к проектируемым объектам дизайна на основе истории и теории искусств, истории и теории дизайна; - современные требования, предъявляемые к проектируемым объектам дизайна на основе истории и теории искусств, истории и теории дизайна, в том числе с применением цифровых технологий.</p> <p>Уметь: - обосновывать новизну и уникальность собственных концептуальных проектных решений на основе достояний произведений искусства, дизайна, в том числе с применением цифровых технологий в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.</p> <p>Владеть: - опытом решения профессиональных задач на основе достояний произведений искусства, дизайна и техники, в том числе с применением цифровых технологий.</p>
<p>ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p>ОПК-8.1 Проводит анализ проблематики современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p>Знать: - приемы аналитической работы по выявлению проблематики современной культурной политики Российской Федерации в области истории и теории искусств;</p> <p>Уметь: -проводить аналитической работы по выявлению проблематики современной культурной политики Российской Федерации в области истории и теории искусств;</p> <p>Владеть: -опытом аналитической работы по выявлению проблематики современной культурной политики Российской Федерации в области истории и теории искусств.</p>
	<p>ОПК-8.2 Решает профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p>Знать: -проблематику современной культурной политики Российской Федерации в области истории и теории искусств;</p> <p>Уметь: -решать профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации в области истории и теории искусств;</p> <p>Владеть: -опытом решения профессиональных задач на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации в области истории и теории искусств.</p>
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимся данной дисциплины, учебным планом предусмотрены экзамены, курсовая работа</p>	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Методика выполнения выпускной квалификационной работы»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Методика выполнения выпускной квалификационной работы» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
Цель изучения дисциплины	Сформировать компетенции обучающегося в построении структуры работы над выпускной квалификационной работы	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	5 з.е. / 180 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
УК-1 (УК-1.1. УК-1.2), УК-2 (УК-2.1. УК-2.2), ОПК-2 (ОПК-2.1.), ОПК-3 (ОПК-3.2)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач, в том числе с использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных	Знать: - актуальные источники информации (сетевые ресурсы, базы знаний и ЭБС), необходимые и полезные для написания выпускной квалификационной работы; Уметь: - анализировать и систематизировать профессиональную информацию в области дизайна; Владеть: - навыками научного поиска и отбора актуальной информации по профессиональным проблемам и задачам в области дизайна.
	УК-1.2. Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода	Знать: - суть и принципы системного подхода, его возможности для написания выпускной квалификационной работы; Уметь: - выявлять проблемные места и перспективные задачи в области дизайна; Владеть: - навыками применения принципов системного подхода к построению концепции проектного решения в выпускной квалификационной работе.
УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и	УК-2.1. Определяет круг задач в рамках поставленной цели, в том числе с использованием цифровых ресурсов	Знать: - методологические характеристики и этапы выполнения выпускной квалификационной работы, цель и результат каждого этапа. Уметь: - планировать работу над выпускной квалификационной работой. Владеть: - навыками самоорганизации, самоконтроля и самоуправления.

ограничений	<p>УК-2.2. Выбирает оптимальные способы решения поставленных задач, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - нормативно-правовые требования к выпускной квалификационной работе, ответственность образовательной организации и ответственность обучающегося за ее организацию и результаты. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - проводить сравнительный анализ и выбирать средства разработки в области дизайна. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками принятия проектных решений.
<p>ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях</p>	<p>ОПК-2.1. Выполняет работу с научной литературой; собирает, анализирует и обобщает результаты научных исследований; оценивает полученную информацию</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - приемы работы с научной литературой для решения проектных задач, приемы анализа и обобщения результатов научных исследований, оценивания полученной информации по теме ВКР; - требования к структуре и оформлению пояснительной записки выпускной квалификационной работы; - требования к презентации и докладу для защиты выпускной квалификационной работы. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применять приемы работы с научной литературой для решения проектных задач, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию по теме ВКР; - готовить обзоры научной литературы и электронных образовательных ресурсов для выпускной квалификационной работы. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - опытом применения приемов работы с научной литературой для решения проектных задач, сбора, анализа и обобщения результатов научных исследований, оценивания полученной информации для выпускной квалификационной работы; - навыками оформления документов по требованиям с учетом библиографических стандартов для выпускной квалификационной работы; - навыками построения презентаций и выступления с ними для представления результатов своей деятельности;
<p>ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных</p>	<p>ОПК-3.2. Решает профессиональные задачи по разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - задачи предпроектного исследования в выпускной квалификационной работ; - основные приемы решения профессиональных задач инновационного и аналогового проектирования в дизайне по разработке проектной идеи основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи для выпускной квалификационной работы; - основные приемы к решению профессиональных проектных задач на основе научного подхода для выпускной квалификационной работы; <p>Уметь:</p>

<p>решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - проводить предпроектное исследование предметной области и применять полученные результаты для обоснования темы и практической задачи выпускной квалификационной работы; - применять основные приемы решения профессиональных задач по разработке проектной идеи основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи для выпускной квалификационной работы; - применять и обосновывать основные приемы в решении профессиональных проектных задач на основе научного подхода для выпускной квалификационной работы; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками теоретического и практического исследования объектов профессиональной деятельности; - приемами решения профессиональных задач по разработке проектной идеи основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи для выпускной квалификационной работы;
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимся данной дисциплины, учебным планом предусмотрены зачеты с оценкой.</p>	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Ретроспектива развития проектной творческой деятельности»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

<p>Место дисциплины в учебном плане</p>	<p>Учебная дисциплина «Ретроспектива развития проектной творческой деятельности» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части</p>	
<p>Цель изучения дисциплины</p>	<p>Сформировать компетенции обучающегося в области истории развития проектной творческой деятельности как современной дисциплины, подвести к осознанию, пониманию в становлении знаний по хронологическим вехам.</p>	
<p>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</p>	<p>2 з.е. / 72 академических часов</p>	
<p>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</p>		
<p>ОПК-1 (ОПК-1.1. ОПК-1.2), ОПК-2 (ОПК-2.1), ОПК-4 (ОПК-4.2.)</p>		
<p>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</p>		
<p>Шифр и и наименование компетенции</p>	<p>Индикаторы компетенции</p>	<p>Планируемые результаты обучения по дисциплине</p>

<p>ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>	<p>ОПК-1.1 Рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий</p>	<p>Знать: - основные понятия дизайна, науки и техники как проектного типа деятельности и составного элемента экономической системы; - основные методы изучения теории и практики в ретроспективе проектного искусства дизайна.</p> <p>Уметь: - выявлять технические, стилистические и идеологические особенности дизайна, науки и техники деятельности в разные исторические периоды; - раскрывать исторический генезис дизайна, науки и техники как проектного типа деятельности, в том числе с применением цифровых технологий в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.</p> <p>Владеть: - опытом изучения и анализа тенденций и перспектив развития проектной творческой деятельности в широком культурно- историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий.</p>
	<p>ОПК-1.2 Использует знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности, в том числе с применением цифровых технологий</p>	<p>Знать: -современные требования, предъявляемые к проектируемым объектам дизайна как проектной творческой деятельности на основе истории и теории искусств, истории и теории дизайна, в том числе с применением цифровых технологий.</p> <p>- Уметь: - обосновывать новизну и уникальность собственных концептуальных проектных решений на основе достояний произведений дизайна, в том числе с применением цифровых технологий; в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.</p> <p>Владеть: - опытом решения профессиональных задач на основе достояний произведений дизайна, в том числе с применением цифровых технологий, в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.</p>

<p>ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях</p>	<p>ОПК-2.1 Выполняет работу с научной литературой; собирает, анализирует и обобщает результаты научных исследований; оценивает полученную информацию</p>	<p>Знать: - приемы работы с научной литературой для решения проектных задач на основе ретроспективы развития проектной творческой деятельности; - приемы анализа и обобщения результатов научных исследований; оценивания полученной информации в процессе определения ретроспективы развития проектной творческой деятельности. Уметь: - применять приемы работы с научной литературой для решения проектных задач; - применять приемы анализа и обобщения результатов научных исследований; оценивания полученной информации. Владеть: - опытом применения приемов работы с научной литературой для решения проектных задач в развитии проектной творческой деятельности в области дизайна; - опытом применения приемов анализа и обобщения результатов научных исследований, оценивания полученной информации в дизайн-мышлении как стратегического подхода в новых социокультурных условиях.</p>
<p>ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>	<p>ОПК-4.2 Решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с использованием цифровых инструментов дизайна</p>	<p>Знать: - определение дизайна как формальной деятельности и как составного элемента экономической системы. Уметь: - определять технические, стилистические и идеологические особенности дизайна, науки и техники деятельности в разные исторические периоды для решения профессиональных проектных задач. Владеть: Опытном демонстрации особенности дизайна, науки и техники как проектного типа деятельности для создания нового продукта дизайна.</p>
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимся данной дисциплины, учебным планом предусмотрен зачет с оценкой</p>	

Учебной дисциплины «Спецрисунок»
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
 Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».
Программа разработана на кафедре дизайна
Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Спецрисунок» относится к Блоку 1.Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области спецрисунка, закономерностей стилизации изображения в рисунке
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 з.е. / 72 академических часов

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины

ОПК-3 (ОПК-3.1)
 ОПК-4 (ОПК-4.1)

Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся

Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
<p>ОПК-3 способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>ОПК-3.1 выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики</p>	<p>Знать: - основные приемы изобразительного языка композиции в рисунке; - понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка; - основные законы перспективы; Уметь: - производить визуальный анализ природы; - выбирать изобразительный язык рисунка, композиции, приемы изображения перспективы с учетом стилевой составляющей; - выполнять декоративное и абстрактное решение рисунка; - разрабатывать целостный художественный образ с помощью изобразительных приемов в соответствии с поставленными задачами; Владеть: - навыками понимания выбора способа изображения и стилизации с точки зрения решения практических задач конкретного рисунка.</p>

<p>ОПК-4 способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>	<p>ОПК-4.1 решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение</p>	<p>Знать: - различные техники специализированного рисунка как языка предъявления замысла дизайн – проекта; Уметь: - применять приемы работы с рисунком в зависимости от способа предъявления замысла: в макете, в модели, с раскладкой по тону и использования их для решения профессиональных задач; Владеть: - навыками применения различных экспериментальных техник рисунка для предъявления дизайн – проекта в зависимости от замысла; - оригинальными приемами работы с изображением в зависимости от способа предъявления замысла: в макете, в модели, с раскладкой по тону и использования их для решения профессиональных задач.</p>
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачет с оценкой</p>	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Фирменный стиль игры»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Дисциплина «Фирменный стиль игры» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области проектирования фирменного стиля.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	5 з.е. / 180 академических часа	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ОПК-1 (ОПК-1.2) ОПК-3 (ОПК-3.2) ОПК-4 (ОПК-4.2) ОПК-5 (ОПК-5.2)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по Дисциплине

<p>ОПК-1 способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>	<p>ОПК-1.2 использует знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности, в том числе с применением цифровых технологий</p>	<p>Знать: - теоретические аспекты технологии брендинга, основные тенденции брендинга в современном мире; Уметь: - разрабатывать конструкцию элементов фирменного стиля с учетом технологий изготовления; - Владеть: - системным подходом при разработке проектной идеи дизайн- проекта визуальных коммуникаций.</p>
<p>ОПК-3 способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>ОПК-3.2 решает профессиональные задачи по разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>Знать: - методы формирования концепций проектных идей; особенности проектирования продуктов графического дизайна для создания доступной среды; - этапы работы над дизайн- проектом визуальных коммуникаций; Уметь: - обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирования визуальных коммуникаций; Владеть: - методами дизайн-проектирования при разработке визуальных коммуникаций</p>

<p>ОПК-4. способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>	<p>ОПК-4.2 решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с использованием цифровых инструментов дизайна</p>	<p>Знать: - особенности разработки конструкции элементов фирменного стиля с учетом технологий изготовления их носителей; Уметь: - разрабатывать художественно-технические решения под конкретную задачу проекта в компьютерной графике; -выполнять подбор и классификацию референсов; Владеть: - методами разработки технологической карты исполнения дизайн-проекта фирменного стиля.</p>
<p>ОПК-5 способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>ОПК-5.2 выполняет работу по организации участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>Знать: - понятия организации предметно-пространственной среды выставок и экспозиций; Уметь: - выбирать оптимальные решения для поставленной задачи в рамках экспозиционного проектирования Владеть - приемами и средствами работы с нормативными источниками в рамках экспозиционного проектирования</p>
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачет с оценкой</p>	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «История, классификация компьютерных игр»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

<p>Место дисциплины в учебном плане</p>	<p>Учебная дисциплина «История, классификация компьютерных игр» относится к Блоку 1.Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части</p>
<p>Цель изучения дисциплины</p>	<p>сформировать компетенции обучающегося в области истории и классификации компьютерных игр</p>

Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	43.е. / 144академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ОПК-1 (ОПК-1.1. ОПК-1.2.)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ОПК-1.1 Рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий	Знать: - основные понятия игровой индустрии, графического дизайна и рекламы; - наиболее значимые имена, школы и направления в игровой индустрии, Уметь: - раскрывать исторический генезис игровой индустрии, в контексте смены исторических парадигм; Владеть: - пониманием сущности игровой индустрии, в парадигме постмодерна при создании дизайн-проекта.
	ОПК-1.2 Использует знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности, в том числе с применением цифровых технологий	Знать: - современные требования, предъявляемые к проектируемым объектам игровой индустрии, Уметь: - выявлять технические, стилистические и идеологические особенности игровой индустрии, в разные исторические периоды, - обосновывать новизну собственных концептуальных решений при разработке дизайн-проекта; Владеть: - способностью применять знания истории игровой индустрии, при проектировании дизайн-проекта; - пониманием обоснованности современных требований, предъявляемых к игровой индустрии,
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимся данной дисциплины, учебным планом предусмотрен зачет с оценкой	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Концепт-арт объектов окружения, архитектуры»
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Дисциплина « Концепт-арт объектов окружения, архитектуры» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
Цель изучения дисциплины	Сформировать компетенции обучающегося в сфере стилизация и формообразование в дизайне.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	5 з.е. /180 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ОПК-1 (ОПК-1.1.) , ОПК-3 (ОПК-3.1.), ОПК-8 (ОПК-8.2)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ОПК-1.1 Рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий	Знать: - основные профессиональные компьютерные программы; - методику, правила и способы работы в них; Уметь: - решать задачи составления графических композиций при помощи компьютерных технологий; Владеть: - способностью выбора компьютерной программы; - техникой исполнения графической композиции под задачу в профессиональной деятельности.

<p>ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>ОПК-3.1. Выполняет поисковые эскизы дизайн- объектов изобразительными средствами и способами проектной графики.</p>	<p>Знать: - основные приемы изобразительного языка композиции в академическом рисунке; - основные законы перспективы; Уметь: - производить визуальный анализ природы; - выбирать изобразительный язык академического рисунка, композиции, приемы изображения перспективы; - иметь навыки линейно-конструктивного построения рисунка; Владеть: - навыками понимания линейно-конструктивного построения рисунка с точки зрения выбора техники исполнения - конкретного рисунка.</p>
<p>ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p>ОПК-8.2 Решает профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p>Знать: -проблематику современной культурной политики Российской Федерации в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования. Уметь: -решать профессиональные задачи в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации. Владеть: -опытом решения профессиональных задач в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации.</p>
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимся данной дисциплины, учебным планом предусмотрен зачеты с оценкой.</p>	

АННОТАЦИЯ

**Учебной дисциплины «Мастерская дизайн-проектирования (концептуальное проектирование)»
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»
Программа разработана на кафедре дизайна
Форма обучения очная**

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Мастерская дизайн-проектирования (концептуальное проектирование)» относится к Блоку 1.Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области проектирования объектов дизайна в полиграфии	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	11з.е. / 396 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
УК-1 (УК-1.1, УК-1.2) УК-2 (УК-2.1,) ОПК-2 (ОПК-2.2) ОПК-4 (ОПК-4.2) ОПК-5 (ОПК-5.2) ОПК-6 (ОПК-6.2)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК –1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач, в том числе с использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных	Знать: - приемы аналитической работы с информацией для решения поставленных профессиональных задач в дизайн-проектировании; - приемы аналитической работы с информацией в дизайн-проектировании, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач. Уметь: -осуществлять поиск, критический анализ информацией для решения поставленных задач в дизайн- проектировани; -осуществлять поиск, критический анализ информацией, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач. Владеть: - приемами аналитической работы с информацией для решения поставленных задач в дизайн- проектировании для решения профессиональных задач; - приемами аналитической работы с информацией в дизайн- проектировании, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач.

	<p>УК-1.2. Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода</p>	<p>Знать: - последовательность работы на основе методологии дизайн-проектирования и варианты решения проектной задачи с применением принципов системного подхода.</p> <p>Уметь: - последовательно работать с дизайн- проектом на основе методов дизайн- проектирования; - последовательно работать с вариантами решения проектной задачи с применением принципов системного подхода на основе методов дизайн- проектирования.</p> <p>Владеть: -методами дизайн-проектирования в процессе анализа проектной задачи; - приемами системного подхода в методологии дизайн-проектирования.</p>
<p>УК –2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</p>	<p>УК-2.1. Определяет круг задач в рамках поставленной цели, в том числе с использованием цифровых ресурсов</p>	<p>Знать: - методологические характеристики и этапы выполнения дизайн-проекта, цель и результат каждого этапа.</p> <p>Уметь: - планировать работу над дизайн- проектом.</p> <p>Владеть: - навыками самоорганизации, самоконтроля и самоуправления.</p>
<p>ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях</p>	<p>ОПК-2.2 Самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу; проводит работу по участию в научно-практических конференциях</p>	<p>Знать: - основы проектирования, - понятия и определения в дизайн- проектировании: объект дизайна, предмет дизайна и цель дизайн- проекта</p> <p>Уметь: - самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу по выявлению образа объекта дизайна.</p> <p>Владеть: - навыками подготовки к участию научно-исследовательской деятельности по анализу аналогов в дизайне, поиска оригинального образа.</p>

<p>ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики,</p>	<p>ОПК-4.2 Решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с использованием цифровых инструментов дизайна</p>	<p>Знать - методы дизайн-проектирования, - основные понятия и элементы дизайн-проекта, - теорию цвета и основы композиции, типографику. Уметь - формулировать концепцию дизайн-проекта, определять требования к разработке дизайн-проекта, -- выполнять графический поиск; Владеть - композиционными приемами, культурой шрифта и использовать цветографические решения при выполнении графики проекта, навыками работы в графических редакторах</p>
<p>ОПК-5. Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>ОПК-5.2 Выполняет работу по организации участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>- знать: требования к разработке и оформлению авторских проектных решений к экспозиционной выставке, конкурсу, фестивалю и других творческих мероприятиях; -уметь: адаптировать проектные решения авторских работ для участия в экспозиционной выставке, конкурсе, фестивале и других творческих мероприятиях; -владеть: приемами проектирования авторских работ для участия в экспозиционной выставке, конкурсу, фестивалю и других творческих мероприятиях в соответствии с предъявляемыми требованиями</p>

<p>ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>ОПК-6.2 Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств</p>	<p>Знать - роль современных технологий в сфере дизайна и визуальных коммуникаций; Уметь - аналитически перерабатывать информацию, решать профессиональные задачи используя web и мультимедийные и информационные продукты Владеть - информационными технологиями, навыками в работе с графическими редакторами и программным обеспечением в сфере решения творческих задач.</p>
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены экзамены, курсовой проект</p>	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Спецживопись»
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
 Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»
Программа разработана на кафедре дизайна
Форма обучения очная

<p>Место дисциплины в учебном плане</p>	<p>Дисциплина «Спецживопись» относится к Блоку 1.Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части</p>	
<p>Цель изучения дисциплины</p>	<p>Сформировать компетенции обучающегося в области спецживописи</p>	
<p>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</p>	<p>2 з.е. / 72 академических часов</p>	
<p>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</p>		
<p>ОПК-3 (ОПК-3.2) ОПК-5 (ОПК-5.2) ОПК-7 (ОПК-7.2)</p>		
<p>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</p>		
<p>Шифр и наименование компетенции</p>	<p>Индикаторы компетенции</p>	<p>Планируемые результаты обучения по дисциплине</p>

<p>ОПК-3 способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>ОПК-3.2 осуществляет обоснование методов проектирования авторского объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации для дальнейшего изготовления, в том числе с использованием цифровых технологий</p>	<p>Знать: - различные специальные техники живописи как языка предъявления дизайн – проекта в зависимости от замысла; - применять новые приемы работы с изображением в зависимости от способа предъявления замысла с раскладкой по цвету Уметь: - анализировать и подбирать различные экспериментальные техники живописи для предъявления дизайн – проекта в зависимости от замысла; - применять неординарные приемы работы с изображением в зависимости от способа предъявления замысла с раскладкой по цвету и использования их для решения профессиональных задач Владеть: - навыками применения различных экспериментальных техник живописи для предъявления дизайн – проекта в зависимости от замысла; - приемами работы с изображением в зависимости от способа предъявления замысла с раскладкой по цвету и использования их для решения профессиональных задач.</p>
<p>ОПК-5 способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>ОПК-5.2 выполняет работу по организации участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p>Знать: - понятия организации предметно- пространственной среды выставок и экспозиций; Уметь: - выбирать оптимальные решения для поставленной задачи в рамках экспозиционного проектирования Владеть - приемами и средствами работы с нормативными источниками в рамках экспозиционного проектирования</p>
<p>ОПК-7 способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования.</p>	<p>ОПК-7.2 реализует педагогические навыки при преподавании проектных дисциплин в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования</p>	<p>Знать: - теорию цвета; основы колористических закономерностей и цветовых контрастов и гармонии, оптические свойства вещества Уметь: - создавать живописные композиции различной степени сложности с использованием разнообразных экспериментальных техник; Владеть: - опытом применения методов изобразительного языка спецживописи, приемов колористики и выполнения работ в материале</p>
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой</p>	

Учебной дисциплины «Визуальный нарратив в дизайне. Поиск оригинального образа»**Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»**

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»

Программа разработана на кафедре дизайна**Форма обучения очная**

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Визуальный нарратив в дизайне. Поиск оригинального образа» относится к Блоку 1.Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
Цель изучения дисциплины	Сформировать компетенции обучающегося в области создания визуального образа на основе нарратива в дизайн-проектировании.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 з.е. / 72 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ОПК-2 (ОПК-2.2.), ОПК-3 (ОПК-3.2), ОПК-8 (ОПК-8.1)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференция	ОПК-2.2. Самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу; проводит работу по участию в научно-практических конференциях	Знать: - основные типологии художественной формы, объекта дизайна. Уметь: - проводит научно-исследовательскую работу по выявлению образа объекта дизайна. Владеть: - навыками подготовки к участию научно-исследовательской деятельности по проблемам визуального нарратива в дизайне, поиска оригинального образа.

<p>ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>ОПК-3.2 Решает профессиональные задачи по разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>Знать: - основные приемы решения профессиональных задач по разработке проектной идеи основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по созданию визуального образа; - основные приемы к решению профессиональных проектных задач на основе научного подхода по созданию визуального образа в дизайне. Уметь: - применять основные приемы решения профессиональных задач по разработке проектной идеи основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по созданию визуального образа; - применять и обосновывать основные приемы в решении профессиональных проектных задач на основе научного подхода по созданию визуального образа. Владеть: - приемами решения профессиональных задач по разработке проектной идеи основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по созданию визуального образа; - приемами решения профессиональных проектных задач на основе научного подхода по созданию визуального образа.</p>
<p>ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p>ОПК-8.1 Проводит анализ проблематики современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p>Знать: - приемы аналитической работы по выявлению проблематики современной культурной политики Российской Федерации в целях создания визуального образа в дизайне. Уметь: -проводить аналитической работы по выявлению проблематики современной культурной политики Российской Федерации в целях создания визуального образа в дизайне. Владеть: -опытом аналитической работы по выявлению проблематики современной культурной политики Российской Федерации в целях создания визуального образа в дизайне.</p>
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимся данной дисциплины, учебным планом предусмотрен зачет с оценкой</p>	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Русский язык»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»

Программа разработана на кафедре **Управления и связей с общественностью (реорганизована)**

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Русский язык» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
Цель изучения дисциплины	Целью дисциплины является изучение обучающимися русского литературного языка и коммуникативно-функциональном аспекте как системы средств коммуникации; повышение языковой, коммуникативной и общекультурной компетенции студентов до уровня соответствующего ожидаемому от выпускников ТАУ и позволяющего им реализовывать свои коммуникативные потребности в современном обществе на основе принципов эффективности коммуникативной комфортности, личного достоинства, высокой общей культуры и уважения к другим людям.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 з.е. / 72 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
УК-4 (УК-4.1.)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК – 4 способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	УК-4.1 – Осуществляет деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – правила русской орфографии и пунктуации, – языковые нормы устной и письменной коммуникации; – функциональное значение стилей языка; – основные правила русского речевого этикета. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – различать стили речи, используя их в практике общения; – учитывая ситуацию общения, сохранять стиль речи до конца письменного высказывания; – корректировать речь в зависимости от речевой ситуации (цели высказывания и целевой аудитории); – делать правильный стилистический выбор книжной лексики в ситуации устного и письменного делового общения; – планировать последовательность изложения содержания и в деловом общении, обеспечивая развитие темы и основной мысли. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками грамотной устной и письменной речи с учетом речевой ситуации.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачет	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Цифровые технологии в дизайне»
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»
Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Цифровые технологии в дизайне» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули) к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений	
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области современных цифровых технологий в проектировании цифровой, виртуальной среды средствами цифрового дизайна.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	4 з.е. / 144 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ПК-2 (ПК-2.2, ПК-3 (ПК-3.2, ПК-4 (ПК-4.1,ПК-4.2.) ПК-5 (ПК-5.1,ПК-5.2.)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-2 Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-2.2. Визуализирует трехмерные компьютерные сцены анимационного кино	Знать: - набор продуктов дизайна, для создания цифровой, виртуальной среды; - методы проектирования конструкций и продуктов для создания цифровой среды; Уметь: - решать задачи конструирования предметов, товаров, промышленных образцов, в том числе для создания цифровой среды; - выбирать оптимальные методы поиска решения в проектировании сложных конструкций, коллекций, комплексов, сооружений, объектов и предметов, в том числе, для создания цифровой среды; Владеть: - методами ведения конструктивных работ с материалами предметами, товарами промышленных образцов в цифровой среде, с учетом их формообразующих свойств и их имитации и выбранной техникой дальнейшего позиционирования в цифровой среде
ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-3.2. Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	Знать: - приемы детализации форм изделий для разработки художественно-конструкторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований; Уметь: - разрабатывать художественно-конструкторские проекты объектов дизайна производственного и бытового назначения для обеспечения высокого уровня потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых объектов в соответствии с их технико-экономическим требованиями и прогрессивной технологии производства, требованиями эргономики; Владеть: - навыками разработки компоновочных и композиционных решений; выбора средств для проверки качества изготовления проектируемого объекта, подготовки заключения по результатам проверки качества изготовления проектируемого объекта

<p>ПК-4. Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики</p>	<p>ПК-4.1. Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта</p>	<p>Знать: - производственные этапы создания и воплощения творческого замысла дизайн-проекта на основе технологических требований в 3D моделировании; Уметь: - применять методы технического, технологического и художественного контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по производству визуального эффекта в 3D моделировании; Владеть: - навыками определения методов и форм контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по воплощению дизайн-проекта, визуального эффекта в компьютерной графике в 3D моделировании</p>
	<p>ПК-4.2. Обеспечивает координацию процессами разработки художественно - технологических решений в процессе создания объектов дизайна.</p>	<p>Знать: - основы рендера, шейдинга и композитинга технологии создания приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом 3D моделировании; Уметь: - выстраивать этапы и технологии работ по разработке реализации дизайн-проектов в 3D моделировании; Владеть: - навыками контроля разработанных художественно-технологических решений, визуальных решений в 3D моделировании.</p>
<p>ПК-5. Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта.</p>	<p>ПК-5.1. Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн- проекта, в том числе в цифровой среде.</p>	<p>Знать: - планирование процесса технологического разработки дизайн объекта в 3-D; Уметь: - анализировать и планировать процессы технологического разработки дизайн объекта в 3-D; Владеть: - навыками оценки материально-технической базы организации и ее использования в процессе разработки дизайн-проекта в 3-D.</p>
	<p>ПК-5.2. Обеспечивает создание приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн- проектом, в том числе в цифровой среде.</p>	<p>Знать: - производственные этапы создания художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом объекта в 3-D; Уметь: - оптимизировать работы по созданию художественно - технических решений дизайн-проекта объекта в 3-D; Владеть: - навыками оптимизации работы по созданию художественно - технических решений и внедрения новых технологических приемов в процессе работы над дизайн объектом в 3-D.</p>
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены экзамен</p>	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Мультимедийный проект»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Мультимедийный проект» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули) к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений	
Цель изучения дисциплины	формирование представления и постановки основных навыков применения современных медиатехнологий в ситуации подготовки к проектированию, разработке и использованию цифровых и комбинированных систем съемки, обработки и передачи видео с использованием различных каналов связи и средств хранения.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	6 ЗЕТ / 216 академических часов,	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ПК-2 (ПК-2.1, 2.2. ПК-3 (ПК-3.1,3.2		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-2 Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-2.1. Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	Знать: - практические способы и приемы оптимизации процесса поточной визуализации; принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в области дизайна мультимедиа; Уметь: - использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен в области дизайна мультимедиа; Владеть: - навыками решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в области дизайна мультимедиа.
	ПК-2.2. Визуализирует трехмерные компьютерные сцены анимационного кино	Знать: - программное обеспечение для трехмерной визуализации в области дизайна мультимедиа; Уметь: - использовать компьютерные программы для композитинг в области дизайна мультимедиа; Владеть: - навыками технологического контроля оптимизации рабочих материалов и файлов, поступающих на визуализацию трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в области дизайна мультимедиа;

ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-3.1. Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	Знать: - основы компьютерной графики; программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных сцен в мультимедиа Уметь: - разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике; использовать компьютерные программы для выполнения задач по визуализации с целью осуществления деятельности, связанной с компоновкой и финальной постобработкой результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в мультимедиа Владеть: - навыками работы над визуальным эффектом в анимационном кино и компьютерной графике; навыками контроля поступающих в отдел компоновки и постобработки результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на предмет их соответствия технологическим и художественным требованиям производственного процесса в мультимедиа
	ПК-3.2. Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	Знать: - принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в мультимедиа Уметь: - организовывать и осуществлять контроль процесса распределения, выполнения и утверждения задач внутри отдела композитинга в мультимедиа Владеть: - навыками выбора способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике в мультимедиа
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены экзамен, курсовой проект	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Анимационные технологии»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Анимационные технологии» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули) к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений
Цель изучения дисциплины	сформировать профессиональные компетенции обучающегося в области создания анимации в игровой графике, обучение классических основ анимационного искусства и применения их в процессе создания анимационных анимационного ролика.
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	5 з.е. / 180 академических часов
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	

ПК-2 (ПК-2.1, ПК-2.2)
ПК-3 (ПК-3.1)

Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся

Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-2 Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-2.1. Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	Знать: - практические способы и приемы оптимизации процесса поточной визуализации в анимации принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в анимации; Уметь: - использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен в анимации; Владеть: - навыками решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино.
	ПК-2.2. Визуализирует трехмерные компьютерные сцены анимационного кино.	Знать: - программное обеспечение для трехмерной визуализации в анимации; Уметь: - использовать компьютерные программы для композитинга в анимации; Владеть: - навыками технологического контроля оптимизации рабочих материалов и файлов, поступающих на визуализацию трехмерных компьютерных сцен анимационного кино
ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-3.1. Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	Знать: - основы компьютерной графики; программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных сцен в анимации Уметь: - разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике; использовать компьютерные программы для выполнения задач по визуализации с целью осуществления деятельности, связанной с компоновкой и финальной постобработкой результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино Владеть: - навыками работы над визуальным эффектом в анимационном кино и компьютерной графике; навыками контроля поступающих в отдел компоновки и постобработки результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на предмет их соответствия технологическим и художественным требованиям производственного процесса
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой	

Учебной дисциплины «Компьютерная графика и дизайн»**Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»**

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна**Форма обучения очная**

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Компьютерная графика и дизайн» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули) к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений	
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области проектирования, создания, исполнения эскизов и выполнения макетов в компьютерной 3D графике	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	6 ЗЕТ / 216 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ПК-2 (ПК-2.2) ПК-3 (ПК-3.1., ПК-3.2.) ПК-4 (ПК-4.1.)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-2 Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-2.2 Визуализирует трехмерные компьютерные сцены анимационного кино	Знать: - приемы разработки дизайн-проектов объектов с использованием художественных средств; Уметь: - разрабатывать художественно-технические решения задач по проектированию объектов дизайна с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; Владеть: - навыками применения композиционных приемов и стилистических особенностей для проектирования объектов дизайна с использованием художественных средств.
ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного	ПК-3.1 Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	Знать: - требования к дизайн- проекту с учетом применения в нем современных компьютерных технологий; Уметь: - выявлять и анализировать ситуацию развития современных информационных технологий; Владеть: - навыками идентификации и коммуникации визуальной информации

кино	ПК-3.2 Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	Знать: - решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией; Уметь: - определять актуальность современных информационных технологий и их значимость для практической деятельности в работе над дизайн – проектом; Владеть: - навыками анализа визуальной информации
ПК-4. Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики	ПК-4.1 Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта	Знать: - производственные этапы создания и воплощения творческого замысла дизайн-проекта на основе технологических требований в 3D моделировании; Уметь: - применять методы технического, технологического и художественного контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по производству визуального эффекта в 3D моделировании; Владеть: - навыками определения методов и форм контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по воплощению дизайн-проекта, визуального эффекта в компьютерной графике в 3D моделировании
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены экзамен, курсовой проект	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Оценка эффективности проектов»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре экономики и финансов

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Оценка эффективности проектов» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули) к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений
Цель изучения дисциплины	формирование у обучающихся базовых знаний и навыков в области анализа и экономической оценки эффективности проектов.
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 з.е. / 72 академических часов
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	
УК-10. (УК-10.2.)	
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся	

Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК-10. Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	УК-10.2. Принимает обоснованные экономические решения в профессиональных задачах, в том числе с использованием современных информационных технологий и программных средств	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Место и роль проектной деятельности в общей системе организационно-экономических знаний; - Источники и способы финансирования проектов; - Методы и современный экономический инструментарий оценки эффективности проектов; - Основные экономические показатели, характеризующие эффективность проектов; - Особенности учета инфляции, неопределенности и риска при оценке экономической эффективности проектов. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Формулировать бизнес-цели и задачи проекта; - Осуществлять экономические расчеты, связанные с реализацией проекта на основе общепринятых методик (например, методика ЮНИДО, международные стандарты оценки инвестиций, методические указания по оценке инвестиционных проектов и их отбору для финансирования); - Составлять инвестиционный бюджет и сетевой график реализации прое. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Специальной терминологией, методами и инструментами экономического анализа и планирования проектной деятельности; - Методикой оценки эффективности проектов в условиях инфляции, риска и неопределенности исходной информации с использованием современного математического аппарата и имитационных финансовых моделей. <p>Навыками реализации проектов на основе базовых экономических знаний</p>
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Эргономика»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Эргономика» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули) к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области построения объектов дизайна с учетом их формообразующих свойств.
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	4 ЗЕТ / 144 академических
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	
ПК-3 (ПК-3.1,ПК-3.2.)	

Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-3.1 Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	Знать: - Профессиональную терминологию в сфере визуализации трехмерных сцен на основе приемов эргономики; Уметь: - Разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта на основе приемов эргономики; Владеть: - Навыками настройки параметров компоновки и постобработки результатов визуализации эталонных (мастер-сцен) на основе приемов эргономики
	ПК-3.2 Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	Знать: - Основы создания шейдеров, рендера, композитинга на основе приемов эргономики; Уметь: - Использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения на основе приемов эргономики; Владеть: - Навыками выбора способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе приемов эргономики
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «**Цифровые презентационные технологии**»

Направление подготовки **54.03.01 «Дизайн»**

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина « Цифровые презентационные технологии » относится к к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) Дисциплины (модули) по выбору 1 (ДВ.1)
Цель изучения дисциплины	сформировать базовые знания в области создания и демонстрации цифровых презентаций, развитие умений и навыков в вопросах использования программных средств создания цифровых презентаций
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	3 з.е. / 108 академических часов
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	

ПК-1 (ПК-1.1,ПК-1.2.)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна	ПК-1.1 Разрабатывает Объекты дизайна с использованием художественных средств	Знать: - различные приемы композиционирования, как языка предъявления замысла в цифровой презентации; - основы рекламных технологий; Уметь: - применять приемы работы с композицией в зависимости от способа предъявления замысла в цифровой презентации; Владеть: - приемами работы с композицией в зависимости от способа предъявления замысла в цифровой презентации.
	ПК-1.2 Разрабатывает Объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств	Знать: - разные приемы работы с композицией, цветовыми композициями в зависимости от способа предъявления замысла в цифровой презентации; Уметь: - анализировать и подбирать различные способы и принципы композиции как языка предъявления цифровой презентации в зависимости от замысла; Владеть: - навыками с типографикой и фотографией для передачи стилистической особенности цифровой презентации.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Специальное проектирование. Концепт игры»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Специальное проектирование. Концепт игры » относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) Дисциплины(модули) по выбору 1 (ДВ.1)
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области макетирования, моделирования объектов дизайна
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	3 з.е. / 108 академических часов

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-1 (ПК-1.1,ПК-1.2.)

Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся

Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна	ПК-1.1 Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств	Знать: - основы специальной терминологии в пределах программ; Уметь: - создавать игровой контент среды компьютерных игр с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения Владеть: - навыками художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры
	ПК-1.2 Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств	Знать: - основы специальной терминологии в пределах программ; Уметь: - создавать игровой контент среды компьютерных игр в графических редакторах двумерной графики (Adobe Photoshop, Adobe Flash); Владеть: - навыками художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры. дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств и обосновывает проектные решения
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачет с оценкой	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Графика компьютерных игр»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Графика компьютерных игр» относится к к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) Дисциплины (модули) по выбору 2 (ДВ.2)	
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области технического рисунка с выбором техники исполнения конкретного рисунка в процессе работы над дизайн-проектом.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 з.е. / 72 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ПК-1 (ПК-1.1.) (ПК-1.2)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты обучения по Дисциплине

и		
ПК-1 Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна	ПК-1.1 Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств	Знать: - основы синтетического единства интерфейса, в котором слиты технические, стилистические и художественные особенности оформления компьютерной игры, Уметь: - выбирать оптимальные методы создания дизайн-продуктов с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения Владеть: - владеет современными концепциями дизайнерского проектирования с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения
	ПК-1.2 Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств	Знать: - традиции формирования интерфейса на европейском и российском рынках, специфику игровой культуры интернет-пространства; - методы применения разных способов проектирования продуктов графического дизайна с разной конструкцией с помощью компьютерной графики; Уметь: - выбирать оптимальные методы создания дизайн-проектов с помощью компьютерных технологий, - ориентироваться в особенностях оформления интерфейса игры различного тематического содержания, структурировать информацию, четко выстраивать иерархию визуального комплекса интерфейса, создавать яркий и конкурентно-способный продукт; Владеть: - владеет современными концепциями дизайнерского проектирования в отношении способов компьютерного проектирования.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачет с оценкой	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Скетчинг в графике компьютерных игр»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «3D-дизайн»

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Скетчинг в графике компьютерных игр» относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) Дисциплины (модули) по выбору 3 (ДВ.3)
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области искусства графического выражения творческого замысла.
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 з.е. / 72 академических часов
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	

ПК-1 (ПК-1.1, ПК-1.2,		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна	ПК-1.1 Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств	Знать: - различные графические приёмы и принципы, позволяющие максимально сократить разрыв между идеей и её изображением; Уметь: - создавать структуру выполнения рисунка сообразно композиционной закономерности; - ориентироваться в многообразии методов визуализации образа; Владеть: - творческими методами, приемами и средствами визуализации образа; - системой практических навыков организации творческого процесса и ведения работы.
	ПК-1.2 Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств	Знать: - основы теории и методологии скетчинга; - методы применения разных способов концептуального линейно-тонового рисунка; Уметь: - формулировать проблемы и оценивать возможности их разрешения в различных материалах скетчинга; Владеть: - владеет проектными стратегиями и современными концепциями дизайнерского скетчинга.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Футуродизайн»
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».
Программа разработана на кафедре дизайна
Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Футуродизайн» относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) Дисциплины (модули) по выбору 3 (ДВ.3)
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области футуродизайна на основе подхода к проектированию перспективных разработок.
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	3 з.е. / 108 академических часов
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	

ПК-1 (ПК-1.1) ПК-2 (ПК-2.1.)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен обосновывать И разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна	ПК-1.1. Разрабатывает объекты дизайна с помощью художественных средств	Знать: - различные приемы композиционирования, как языка предъявления творческого футуристического замысла Уметь: - применять приемы работы с композицией в зависимости от способа предъявления творческого футуристического замысла Владеть: - приемами работы с композицией в зависимости от способа предъявления творческого футуристического замысла предъявлением этапов и использования их для решения профессиональных задач
ПК-2 Способен Решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-2.1 Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	Знать: - практические способы и приемы принципы работы с многослойными цифровыми изображениями Уметь: - использовать компьютерные программы для выполнения не стандартных творческих задач и визуализации трехмерных компьютерных сцен Владеть: - навыками решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Проектная графика»
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».
Программа разработана на кафедре дизайна
Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Проектная графика» относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) Дисциплины (модули) по выбору 4 (ДВ.4)
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области проектной графики.
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	3 з.е. / 108 академических часов
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	
ПК-1 (ПК-1.1.) ПК-2 (ПК-2.1)	

Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен обосновывать и разрабатывать художественно - технические решения проектирования объектов дизайна	ПК-1.1. Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств	Знать: особенности работы с различными художественными материалами при разработке художественного замысла; Уметь: использовать при разработке художественного замысла особенности художественных материалов при выполнении работ по эскизированию, макетированию, физическому моделированию Владеть: навыками применять художественные средства и обосновывать проектные решения при выполнении работ по эскизированию, макетированию, физическому моделированию
ПК-2 Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-2.1 Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен Анимационного кино	Знать практические приемы работы с изображениями средствами проектной графики Уметь использовать художественных средства и цифровые технологии Владеть навыками разработки объектов дизайна с использованием художественных средств
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «ТРИЗ в дизайне»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «ТРИЗ в дизайне» относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) Дисциплины (модули) по выбору 4 (ДВ.4)
Цель изучения дисциплины	Сформировать компетенции обучающегося в теории решения изобретательских задач в дизайне
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	4 з.е. / 144 академических часов
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	
ПК-2(ПК-2.1.) ПК-3 (ПК-3.2.)	
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся	

Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-2 Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-2.1. Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	Знать: основы специальной терминологии, классификацию и типологию основных приемов ТРИЗ; Уметь: моделировать задачи ТРИЗ с применением полученных знаний в области профессиональной дизайнерской работы связанной с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино Владеть: навыками решения нестандартных производственных задач в связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино с помощью приёмов ТРИЗ
ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-3.2. Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	Знать: способ синтеза современных тенденций в дизайне для определения оптимального решения задачи, исходя из требований к дизайн-проекту с многослойными цифровыми изображениями на основе приёмов ТРИЗ; Уметь: организовывать и осуществлять контроль процесса распределения, выполнения и утверждения задач на основе приёмов ТРИЗ; Владеть: навыками обоснования соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен, курсовая работа	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Специальное проектирование. Концепт графики игры 2D»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Специальное проектирование. Концепт графики игры 2D» относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) Дисциплины (модули) по выбору 4 (ДВ.4)	
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области 3-D проектирования и моделирования в ювелирном дизайне, как творческого направления создания эффективного дизайна промышленной продукции с использованием трехмерной графики.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	4 з.е. / 144 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ПК-2 (ПК-2.1.) ПК-3 (ПК-3.2.)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине

ПК-2 Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-2.1. Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	Знать: основы специальной терминологии практические способы и приемы создания игрового контента среды компьютерных игр; Уметь: использовать компьютерные программы для выполнения задач визуализации трехмерных компьютерных сцен Владеть: навыками решения нестандартных производственных задач, связанных с созданием игрового контента среды компьютерных игр в графических редакторах двухмерной графики (Adobe Photoshop)
ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-3.2. Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	Знать: основные способы создания мультимедийных проектов; основные понятия и методы работы с инструментами и инспекторами программ графических пакетов; Уметь: обосновывать принципы создания игрового контента среды компьютерных игр в графических редакторах двухмерной графики (Adobe Photoshop, Adobe Flash) ; Владеть: Навыками технических приёмов проектирования игрового контента; опытом выбора средств композиционного построения и моделирования в редакторах двухмерной графики
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен, курсовая работа	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Специальное проектирование. Концепт графики игры 3D»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Специальное проектирование. Концепт графики игры 3D» относится к к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) Дисциплины (модули) по выбору 5 (ДВ.5)	
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области проектирования и моделирования промышленных образцов в программах трехмерной графики.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	4 з.е. / 144 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ПК-3 (ПК-3.2.) ПК-4 (ПК-4.1,ПК-4.2.) ПК-5 (ПК-5.1,ПК-5.2.)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине

<p>ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p>ПК-3.2 Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта</p>	<p>Знать: - принципы работы с многослойными цифровыми изображениями; Уметь: - организовывать процесс получения финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта; Владеть: - Навыками выбора способов оптимизации работ по соответствию финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта</p>
<p>ПК-4 Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики</p>	<p>ПК-4.1 Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта</p>	<p>Знать: - технологии создания проекта интерфейса, программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в компьютерной графике; Уметь: - Применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемый для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике; Владеть: - Навыками использования программного обеспечения для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике</p>
	<p>ПК-4.2 Обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна</p>	<p>Знать: - производственные этапы создания визуальных эффектов в компьютерной графике; - основы создания и корректировки рендера, композиции; Уметь: - выбирать и обосновывать способы оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуальных эффектов в компьютерной графике; Владеть: - навыками разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике</p>
<p>ПК-5 Способен внедрять новые технологические решения в процессе разработки дизайн-проекта</p>	<p>ПК-5.1 Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде</p>	<p>Знать: - требования к современным графическим редакторам для реализации и создания документации по дизайн-проектам; Уметь: - определять актуальность и значимость цифровых технологий для практической деятельности; - определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач; Владеть: - навыками работы в современных цифровых и мобильных технологиях.</p>
	<p>ПК-5.2 Обеспечивает создание приемов и способов художественно-</p>	<p>Знать: - требования к современным цифровым технологиям для реализации и создания документации по дизайн-проектам в виртуальной среде, используемых в учебной и</p>

	технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде	профессиональной деятельности; Уметь: - выявлять и анализировать проблемы развития цифровых технологий, определять их актуальность и значимость для практической деятельности; Владеть: - навыками работы в современных графических редакторах для реализации и создания документации по дизайн-проектам в виртуальной среде разного вида.
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Сценарное моделирование»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Сценарное моделирование» относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) Дисциплины (модули) по выбору 5 (ДВ.5)	
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области виртуального дизайна, использование полученных знаний для создания эффективного дизайна продукции.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	4 з.е. / 144 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ПК-3 (ПК-3.2.) ПК-4 (ПК-4.1,ПК-4.2.) ПК-5 (ПК-5.1,ПК-5.2.)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-3.2 Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	Знать: - основы создания шейдеров, рендера, композитинга; Уметь: - использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения на основе приемов сценарного моделирования; Владеть: - Навыками выбора способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе приемов сценарного моделирования
ПК-4 Способен управлять процессами	ПК-4.1 Применяет методы и формы контроля соблюдения	Знать: - Производственные этапы создания и воплощения творческого замысла дизайн-проекта на основе технологических требований к 2-D и 3-D

разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики	технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта	анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования; Уметь: - Применять методы технического, технологического и художественного контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по производству визуального эффекта к 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования; Владеть: - Навыками определения методов и форм контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по воплощению дизайн-проекта, визуального эффекта в компьютерной графике к 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования
	ПК-4.2 Обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна	Знать: - технологии создания приемов и способов художественно-технологических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр; Уметь: - определять несоответствия промежуточных результатов работы по воплощению творческого замысла дизайн-проекта в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования; Владеть: - Навыками контроля и приемки разработанных художественно-технологических решений в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе сценарного моделирования
ПК-5 Способен внедрять новые технологические решения в процессе разработки дизайн-проекта	ПК-5.1 Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде	Знать: - современные технологии процесса разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования; Уметь: - применять стратегические и тактические методы анализа и планирования процесса технологического сопровождения разработки дизайн-проекта в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования; Владеть: - Навыками оценки материально-технической базы организации и ее использования в процессе разработки дизайн-проекта в том числе в цифровой среде 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования.
	ПК-5.2 Обеспечивает создание приемов и способов художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-	Знать: - производственные этапы создания художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом в том числе в цифровой среде 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования; Уметь:

	проектом, в том числе в цифровой среде	- выстраивать эффективные коммуникации между сотрудниками разных подразделений организации и создавать приемы и способы художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования; Владеть: - навыками внедрения новых и совершенствования существующих технологических решений для оптимизации работы подразделения по созданию художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования .
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Технологии дизайна. Визуальные эффекты»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Технологии дизайна. Визуальные эффекты» относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) Дисциплины (модули) по выбору 6 (ДВ.6)	
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области проектирования в VR.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	5 з.е. / 180 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ПК-3 (ПК-3.2.) ПК-4 (ПК-4.1,ПК-4.2.) ПК-5 (ПК-5.1.)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине

<p>ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p>ПК-3.2 Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта</p>	<p>Знать: - требования к графическим редакторам для проектирования компьютерной графики; Уметь: - определять развитие информационных технологий с точки зрения актуальности и значимости для практической деятельности; - определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач; Владеть: - навыками работы в современных графических редакторах для создания и реализации проектов компьютерной графики.</p>
<p>ПК-4 Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики</p>	<p>ПК-4.1 Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта</p>	<p>Знать: - технологии создания дизайн-проекта; - программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в компьютерной графике; Уметь: - применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемый для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике; Владеть: - навыками использования программного обеспечения для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике</p>
	<p>ПК-4.2 Обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна</p>	<p>Знать: - производственные этапы создания визуальных эффектов в компьютерной графике; - основы создания и корректировки рендера, композиции; Уметь: - выбирать и обосновывать способы оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуальных эффектов в компьютерной графике; Владеть: - навыками разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике</p>
<p>ПК-5 Способен Внедрять новые технологические решения в процессе разработки дизайн-проекта</p>	<p>ПК-5.1 Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде</p>	<p>Знать: - требования к современным графическим редакторам для реализации и создания документации по дизайн-проектам; Уметь: - определять актуальность и значимость цифровых технологий для практической деятельности; - определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач; Владеть: - навыками работы в современных цифровых и мобильных технологиях</p>
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен</p>	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Технологии дизайна. Гейм-дизайн»
Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Технологии дизайна. Гейм-дизайн» относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) Дисциплины (модули) по выбору 6 (ДВ.6)	
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области технологии трехмерного проектирования в предметном дизайне	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	5 з.е. / 180 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ПК-3 (ПК-3.2.) ПК-4 (ПК-4.1,ПК-4.2.) ПК-5 (ПК-5.1.)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по Дисциплине
ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-3.2 Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	Знать: - требования к графическим редакторам для проектирования компьютерной графики; Уметь: - определять развитие информационных технологий с точки зрения актуальности и значимости для практической деятельности; - определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач; Владеть: - навыками работы в современных графических редакторах для создания и реализации проектов компьютерной графики.
ПК-4 Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики	ПК-4.1 Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта	Знать: - технологии создания проекта интерфейса игры; - программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в компьютерной графике; Уметь: - применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемый для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике; Владеть: - навыками использования программного обеспечения для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике

	ПК-4.2 Обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна	Знать: - производственные этапы создания визуальных эффектов в компьютерной графике; - основы создания и корректировки рендера, композиции; Уметь: - выбирать и обосновывать способы оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуальных эффектов в компьютерной графике; Владеть: - навыками разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике
ПК-5 Способен Внедрять новые технологические решения в процессе разработки дизайн-проекта	ПК-5.1 Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде	Знать: - требования к современным графическим редакторам для реализации и создания документации по дизайн-проектам; Уметь: - определять актуальность и значимость цифровых технологий для практической деятельности; - определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач; Владеть: - навыками работы в современных цифровых и мобильных технологиях
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Общая физическая подготовка»

Направление подготовки 54.03.01. «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре физической культуры

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Общая физическая подготовка» относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) Элективные дисциплины по физической культуре и спорту	
Цель изучения дисциплины	Целями освоения дисциплины «Общая физическая подготовка» являются формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	328 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
УК-7 (УК-7.1, УК-7.2) УК-8 (УК-8.1)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине

<p>УК-7 Способность поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности</p>	<p>УК – 7.1 – Применяет на практике разнообразные средства физической культуры и спорта с целью формирования здорового образа и стиля жизни сохранения и укрепления индивидуального здоровья физического самосовершенствования</p>	<p>Знать: теоретические и методические основы различных видов спорта и систем физических упражнений</p> <p>Уметь: использовать теоретические и методические основы различных видов спорта и систем физических упражнений для сохранения и укрепления здоровья, физического самосовершенствования</p> <p>Владеть: навыками применения методов и средств различных видов спорта и систем физических упражнений для поддержания должного уровня физической подготовленности</p>
	<p>УК - 7.2. – Использует средства и методы физического воспитания для профессионально-личностного развития, психофизической подготовки и самоподготовки к профессиональной деятельности</p>	<p>Знать: методико-практические и организационные основы физического воспитания, спортивной тренировки и физкультурно-спортивной деятельности</p> <p>Уметь: использовать методико-практические и организационные основы физического воспитания, спортивной тренировки и физкультурно-спортивной деятельности для профессионально-личностного развития, психофизической подготовки и самоподготовки к профессиональной деятельности</p> <p>Владеть: навыками творческого использования физкультурно-спортивной деятельности для достижения жизненных и профессиональных целей.</p>
<p>УК - 8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества в том числе при угрозе возникновения чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов</p>	<p>УК-8.1. Поддерживает безопасные условия жизнедеятельности в повседневной жизни для сохранения природной среды и обеспечения устойчивого развития общества</p>	<p>Знать</p> <ul style="list-style-type: none"> - источники чрезвычайных ситуаций природного происхождения; причины и последствия нарушения техники безопасности, а также меры профилактики травматизма на занятиях физической культурой и спортом <p>Уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> - определять условия по поддержанию безопасности физкультурно-спортивной деятельности; <p>Владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками обеспечения и поддержания безопасных условий физкультурно-спортивной деятельности, в том числе для сохранения природной среды

Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачеты с оценкой
---------------------------------------	--

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Фитнес»

Направление подготовки 54.03.01. «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре физической культуры

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Учебная дисциплина «Фитнес» относится к дисциплинам по выбору блока «Элективные дисциплины по физической культуре и спорту» части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) Элективные дисциплины по физической культуре и спорту
Цель изучения дисциплины	Целями освоения дисциплины «Фитнес» являются формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки будущей профессиональной деятельности.
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	328 академических часов

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины

УК-7 (УК-7.1, УК-7.2)

УК-8 (УК-8.1.)

Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся

Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК-7 Способность поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	УК – 7.1 – Применяет на практике разнообразные средства физической культуры и спорта с целью формирования здорового образа и стиля жизни, сохранения и укрепления индивидуального здоровья, физического самосовершенствования	Знать: теоретические и методические основы различных видов спорта и систем физических упражнений Уметь: использовать теоретические и методические основы различных видов спорта и систем физических упражнений для сохранения и укрепления здоровья, физического самосовершенствования Владеть: навыками применения методов и средств различных видов спорта и систем физических упражнений для поддержания должного уровня физической подготовленности

	<p>УК - 7.2. – Использует средства и методы физического воспитания для профессионально-личностного развития, психофизической подготовки и самоподготовки к профессиональной деятельности</p>	<p>Знать: методико-практические и организационные основы физического воспитания, спортивной тренировки и физкультурно- спортивной деятельности</p> <p>Уметь: использовать методико-практические и организационные основы физического воспитания, спортивной тренировки и физкультурно-спортивной деятельности для профессионально-личностного развития, психофизической подготовки и самоподготовки к профессиональной деятельности</p> <p>Владеть: навыками творческого использования физкультурно-спортивной деятельности для достижения жизненных и профессиональных целей.</p>
<p>УК - 8 Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества в том числе при угрозе возникновения чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов</p>	<p>УК-8.1. Поддерживает безопасные условия жизнедеятельности в повседневной жизни для сохранения природной среды и обеспечения устойчивого развития общества</p>	<p>Знать - источники чрезвычайных ситуаций природного происхождения; причины и последствия нарушения техники безопасности, а также меры профилактики травматизма на занятиях физической культурой и спортом</p> <p>Уметь - определять условия по поддержанию безопасности физкультурно-спортивной деятельности;</p> <p>Владеть - навыками обеспечения и поддержания безопасных условий физкультурно- спортивной деятельности, в том числе для сохранения природной среды</p>
<p>Форма промежуточной аттестации</p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачеты с оценкой</p>	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Технические инновации в графическом дизайне»
 Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»
 Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Дисциплина «Технические инновации в графическом дизайне» относится к части ФТД. Факультативные	
Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области технических инноваций в сфере графического дизайна.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 з.е. / 72 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ПК-1 (ПК-1.1, ПК-1.2.)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна	ПК-1.1 Разрабатывает и объекты дизайна с использованием художественных средств	Знать: - современные инновационные технологии в графическом дизайне; Уметь: - разрабатывать объекты дизайна с учетом их формообразующих свойств материалов; Владеть: - навыками моделирования, разработки графических изображений для инновационного проекта
	ПК-1.2 Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств	Знать: - понятие инновационного проекта; Уметь: - делать обзор развития и состояния теории практики управления инновационными проектами в области графического дизайна; Владеть: - навыками разработки инновационного проекта с использованием компьютерных технологий
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет	

АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Методы креативного мышления в проектной деятельности»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

Место дисциплины в учебном плане	Дисциплина «Методы креативного мышления в проектной деятельности» относится к факультативным дисциплинам части ФТД. Факультативные дисциплины
---	---

Цель изучения дисциплины	сформировать компетенции обучающегося в области развития профессионального мировоззрения и определённого уровня культуры, позволяющие применять полученные знания, умения и личные качества в практической деятельности.	
Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах	2 з.е. / 72 академических часов	
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
ПК-1 (ПК-1.1, ПК-1.2.)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна	ПК-1.1 Разрабатывает и объекты дизайна с использованием художественных средств	Знать: - Современные методы креативного мышления в дизайне; Уметь: - проводить процедуры рассмотрения темы проектной деятельности на основе методов креативного мышления с дальнейшим планированием работ; Владеть: - навыками демонстрации глубины проработанной проблематики на основе методов креативного мышления
	ПК-1.2 Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств	Знать: - Современные методы креативного мышления в дизайне; Уметь: - тематически разрабатывать поэтапность проектной деятельности на основе методов креативного мышления с дальнейшим планированием работ; Владеть: - навыками разработки проблематики на основе методов креативного мышления
Форма промежуточной аттестации	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет	