

## 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

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Введение в профессиональную деятельность» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	выработать у обучающихся способности определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	5 з.е. / 180 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
<b>УК-6 (УК-6.2) ОПК-6 (ОПК-6.1.)</b>		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и название компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни</b>	<b>УК-6.2.</b> Выстраивает траекторию саморазвития на основе личных приоритетов и принципов образования в течение всей жизни, с фиксированием и отслеживанием в цифровой среде результатов собственной деятельности	<b>Знать:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– современные технологии обучения</li> <li>– модель современного высшего образования.</li> </ul> <b>Уметь:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– выстраивать индивидуальную образовательную траекторию;</li> <li>– применять технологии современного образования для саморазвития.</li> </ul> <b>Владеть:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками выстраивания личных приоритетов в командной работе;</li> <li>- навыками схематизации индивидуальной образовательной траектории.</li> </ul>

<p><b>ОПК-6</b> Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p><b>ОПК-6.1.</b> Проводит анализ современных информационных технологий и программных средств с учетом их возможностей и принципов работы</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– - современные технологии в выбранном типе профессиональной деятельности</li> <li>– принципы работы современных информационных технологий в профессиональной деятельности в цифровой среде.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– применять современные цифровые технологии в профессиональной деятельности;</li> <li>– применять принципы работы современных информационных технологий в профессиональной деятельности в цифровой среде.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- современными технологиями в выбранном типе профессиональной деятельности;</li> <li>- приемами работы современных информационных технологий в профессиональной деятельности в цифровой среде.</li> </ul>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></p>	<p>Для контроля усвоения обучающимся данной дисциплины, учебным планом предусмотрен зачет, экзамен</p>	

## АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Обеспечение проектной деятельности»

Направление 54.03.01 Дизайн

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре управления

Форма обучения очная

<p><b>Место дисциплины в учебном плане</b></p>	<p>Учебная дисциплина «Обеспечение проектной деятельности» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части</p>	
<p><b>Цель изучения дисциплины</b></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>	
<p><b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b></p>	<p>7 ЗЕТ / 252 академических часа</p>	
<p><b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b></p>		
<p>УК – 2 (УК-2.1; УК-2.2); УК-6 (УК-6.1; УК-6.2); УК-9 (УК-9.2)</p>		
<p><b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b></p>		
<p><b>Шифр и название компетенции</b></p>	<p><b>Индикаторы компетенции</b></p>	<p><b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b></p>
<p><b>УК – 2</b> Способен определять круг задач в рамках</p>	<p><b>УК-2.1</b> - Определяет круг задач в рамках поставленной цели, в том числе с использованием цифровых ресурсов</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- возможности современных технологий организации проектной деятельности;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формулировать задачи проектной деятельности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- специальной терминологией проектной деятельности;</li> </ul>

<p>поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</p>	<p><b>УК-2.2</b> – Выбирает оптимальные способы решения поставленных задач, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- специфику реализации проектов;</li> <li>- этапы организации проектной деятельности</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- подбирать инструменты и методы управления содержанием, сроками, стоимостью, человеческими ресурсами, коммуникациями, поставками в проектной деятельности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками применения различного инструментария в проектной деятельности;</li> </ul>
<p><b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни</p>	<p><b>УК-6.1</b> Применяет технологии самоменеджмента и тайм-менеджмента в различных видах деятельности.</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- принципы выстраивания профессиональной траектории;</li> <li>- основы тайм-менеджмента, техники управления временем;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- обобщать, оформлять и публично представлять результаты собственной деятельности</li> </ul> <p><b>Владеть:</b> навыками оценки собственной деятельности (самооценки).</p>
	<p><b>УК-6.2</b> 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><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методы и инструменты обеспечения личной эффективности, организации рабочего пространства;</li> <li>- методы самопродвижения и само-презентации в карьерной среде;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ставить цели и задачи на траекторию саморазвития.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b> навыками планирования и управления траекторией саморазвития</p>
<p><b>УК-9</b> Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах</p>	<p><b>УК-9.2</b> Использует базовые дефектологические знания в профессиональной сфере</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- организационные аспекты работы с сотрудниками организации, имеющими ограничения по состоянию здоровья.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- принимать участие в смешанных группах профессиональной сферы, включающих сотрудников с ограничениями по состоянию здоровья.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b> навыками коммуникационно-организационного сопровождения сотрудников с ограничениями по состоянию здоровья.</p>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены экзамены</p>	

## АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Основы российской государственности»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре связей с общественностью

Форма обучения очная

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина « <b>Основы российской государственности</b> » относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	<p><b>Цель</b> – формирование у обучающихся системы знаний, навыков и компетенций, а также ценностей, правил и норм поведения, связанных с осознанием принадлежности к российскому обществу, развитием чувства патриотизма и гражданственности, формированием духовно-нравственного и культурного фундамента развитой и цельной личности, осознающей особенности исторического пути российского государства, самобытность его политической организации и сопряжение индивидуального достоинства и успеха с общественным прогрессом и политической стабильностью своей Родины.</p> <p><b>Воспитательная цель</b> дисциплины связана с гражданско-патриотическим и правовым воспитанием и направлена на формирование у обучающихся гражданской позиции, политической культуры и сознательности, культуры межнационального общения, толерантности, знания правовых основ и законов.</p>	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	2 з.е. / 72 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
УК-5 (УК-5.1, УК-5.2) УК-11 (УК-11.1)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и название компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<p><b>УК – 5</b> Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах</p>	<p><b>УК-5.1</b> – Толерантно воспринимает межкультурное разнообразие общества в социально-историческом контексте</p>	<p><b>Знать:</b> -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;</p> <p><b>Уметь:</b> -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</p> <p><b>Владеть:</b> – навыками осознанного выбора ценностных ориентиров и гражданской позиции; – навыками аргументированного обсуждения и решения проблем мировоззренческого, общественного и личного характера;</p>

	<p><b>УК-5.2.</b> Толерантно воспринимает межкультурное разнообразие общества в этическом и философском контекстах</p>	<p><b>Знать:</b> -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)</p> <p><b>Уметь:</b> - находить и использовать необходимую для саморазвития и взаимодействия с другими людьми информацию о культурных особенностях и традициях различных социальных групп;</p> <p><b>Владеть:</b> - развитым чувством гражданственности и патриотизма, навыками самостоятельного критического мышления.</p>
<p><b>УК-11</b> Способен формировать нетерпимое отношение к проявлениям экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности</p>	<p><b>УК-11.1</b> Проявляет гражданскую позицию в социальной и профессиональной сфере</p>	<p><b>Знать:</b> -основные положения Конституции РФ, положения отраслевого законодательства, а также законодательства о противодействии коррупции; иметь представление о сущности коррупции как негативного социально правового явления</p> <p><b>Уметь</b> - логически грамотно выражать и обосновывать свою точку зрения по государственно-правовым вопросам и проблемам, оперировать основными юридическими понятиями и категориями; -ориентироваться в системе законодательства и нормативно-правовых актов, в том числе регламентирующих деятельность по противодействию коррупции;</p> <p><b>Владеть</b> -навыками анализа государственно-правовых процессов и явлений, являющихся объектами профессиональной деятельности; навыками применения нормативно правовых актов в своей профессиональной деятельности.</p>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></p>	<p>Для контроля усвоения обучающимся данной дисциплины, учебным планом предусмотрен зачет</p>	

## АННОТАЦИЯ

**Учебной дисциплины «Основы военной подготовки»**

**Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»**

**Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».**

**Программа разработана на кафедре физической культуры**

**Форма обучения очная**

<p><b>Место дисциплины в учебном плане</b></p>	<p>Учебная дисциплина «<b>Основы военной подготовки</b>» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части</p>
<p><b>Цель изучения дисциплины</b></p>	<p>получение знаний, умений и навыков, необходимых для становления обучающихся образовательных организаций высшего образования в качестве граждан, способных и готовых к выполнению воинского долга и обязанности по защите своей Родины в соответствии с законодательством Российской Федерации.</p>
<p><b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b></p>	<p>2 з.е. / 72 академических часов</p>

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины		
УК-8 (УК-8.2)		
Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся		
Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
<p><b>УК -8</b> 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><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные положения общевоинских уставов ВС РФ;</li> <li>- организацию внутреннего порядка в подразделении;</li> <li>- основные положения Курса стрельб из стрелкового оружия;</li> <li>- устройство стрелкового оружия, боеприпасов и ручных гранат;</li> <li>- предназначение, задачи и организационно-штатную структуру общевойсковых подразделений;</li> <li>- основные факторы, определяющие характер, организацию и способы ведения современного общевойскового боя;</li> <li>- общие сведения о ядерном, химическом и биологическом оружии, средствах его применения;</li> <li>- правила поведения и меры профилактики в условиях заражения радиоактивными, отравляющими веществами и бактериальными средствами;</li> <li>- тактические свойства местности, их влияние на действия подразделений в боевой обстановке;</li> <li>- назначение, номенклатуру и условные знаки топографических карт; - основные способы и средства оказания первой медицинской помощи при ранениях и травмах;</li> <li>- тенденции и особенности развития современных международных отношений, место и роль России в многополярном мире, основные направления социальноэкономического, политического и военно-технического развития страны;</li> <li>- основные положения Военной доктрины РФ;</li> <li>- правовое положение и порядок прохождения военной службы</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- правильно применять и выполнять положения общевоинских уставов ВС РФ;</li> <li>- осуществлять разборку и сборку автомата (АК-74) и пистолета (ПМ), подготовку к боевому применению ручных гранат;</li> <li>- оборудовать позицию для стрельбы из стрелкового оружия;</li> <li>- выполнять мероприятия радиационной, химической и биологической защиты;</li> <li>- читать топографические карты различной номенклатуры;</li> <li>- давать оценку международным военно-политическим и внутренним событиям и фактам с позиции патриота своего Отечества;</li> <li>- применять положения нормативно-правовых актов</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- строевыми приемами на месте и в движении;</li> <li>- навыками управления строями взвода; - навыками стрельбы из стрелкового оружия;</li> <li>- навыками подготовки к ведению общевойскового боя;</li> <li>- навыками применения индивидуальных средств РХБ защиты; - навыками ориентирования на местности по карте и без карты;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками применения индивидуальных средств медицинской защиты и подручных средств для оказания первой медицинской помощи при ранениях и травмах;</li> <li>– навыками работы с нормативно-правовыми документами.</li> </ul>
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	Для контроля усвоения обучающимся 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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Иностранный язык» относится дисциплинам обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули).	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	<p><b>Цель дисциплины</b> - 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><b>Воспитательная цель</b> 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>	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	16 з.е. / 576 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
УК–4 (УК-4.2, УК-4.3 )		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и название компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>

<p><b>УК–4</b> Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном (ых) языке(ах)</p>	<p><b>УК-4.2.</b> Осуществляет деловую коммуникацию в устной и письменной формах на иностранном (ых) языке (ах)</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- систему и структуру иностранного языка;</li> <li>- различные аспекты языка: фонетический, лексический, грамматический, в т.ч. структуру построения фраз, предложений, высказывания, целостного текста;</li> <li>- адекватные языковые средства для реализации основных речевых функций;</li> <li>- современные техники и способы деловой письменной и устной коммуникации;</li> <li>- критерии, предъявляемые к оформлению деловой корреспонденции;</li> <li>- основные требования к созданию деловой презентации;</li> <li>- культуру, стиль жизни, национальный менталитет носителей языка для предотвращения непонимания на межличностном и профессиональном уровне;</li> <li>- иностранный язык в объеме, необходимом для получения информации профессионального содержания из интернет-источников: ЭБС ZNANIUM.COM, НЭИКОН, ЭБС ТАУ, ЭБС IPRbooks.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- понимать речь носителя/лей языка в устной и письменной формах;</li> <li>- адекватно воспроизводить необходимый набор конструкций и терминов в монологической и диалогической речи;</li> <li>- понимать аутентичные письменные тексты, используя разные техники чтения;</li> <li>- извлекать необходимую информацию из оригинального текста на иностранном языке, анализировать, обобщать, делать выводы;</li> <li>- вести деловую корреспонденцию;</li> <li>- понимать на слух речь носителей языка;</li> <li>- использовать информационно-коммуникативные технологии при поиске необходимой информации с применением браузеров Google, Yandex в процессе решения коммуникативных задач на государственном и иностранном языках.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- набором языковых средств, необходимых для реализации успешной коммуникации в команде;</li> <li>- навыками работы со справочной литературой и словарями;</li> <li>- техниками аргументации ведения дискуссии в устном и письменном виде, пользуясь знакомым лексическими и грамматическими средствами языка;</li> <li>- технологией создания деловой презентации на иностранном языке;</li> <li>- навыками фиксирования основной идеи и второстепенных деталей в устной и письменной коммуникации;</li> <li>- иностранным языком в объеме, необходимом для получения информации из зарубежных источников.</li> </ul>
	<p><b>УК-4.3.</b> Осуществляет деловую коммуникацию в цифровой среде, применяя в том числе средства видеоконференцсвязи и коллективной сетевой работы</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- стиль делового общения, основы публичной речи, подготовки презентаций, в т.ч. с помощью ПП: PowerPoint, Google Slides; правила оформления деловой переписки, в т.ч. с помощью: Grammarly, Beewriter.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать иностранный язык в межличностном общении и профессиональной деятельности, в т.ч. с применением платформ для проведения видеоконференций и организации совместной работы</li> </ul>



		Google Meet, Microsoft Teams, Zoom, Яндекс Телемост. <b>Владеть:</b> - навыками работы в Google-документах для обмена профессиональной информацией на иностранном языке; навыками перевода текстов, в т.ч. с помощью онлайн-словарей: English English Dictionary, Multitran, Longman Contemporary Dictionary, Longman Business Dictionary и др.
<b>Форма промежуточно й аттестации</b>	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены экзамен, зачеты с оценкой, зачеты	

## 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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Общие информационные технологии» относится к дисциплинам базовой части блока Дисциплины (модули)	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	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	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	2 ЗЕТ / 72 академических часа	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
УК-1 (УК-1.1.), УК-4 (УК-4.3), УК-8 (УК-8.3), ОПК-6 (ОПК-6.1, ОПК-6.2)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр название компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения подисциплине</b>
<b>УК-1</b> 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	<b>Знать:</b> актуальные источники информации (сетевые ресурсы, базы знаний и ЭБС), необходимые и полезные для выполнения учебной и профессиональной деятельности; <b>Уметь:</b> анализировать и систематизировать профессиональную информацию; <b>Владеть:</b> навыками научного поиска и отбора актуальной информации по профессиональным проблемам и задачам
<b>УК-4.</b> Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном	УК-4.3. Осуществляет деловую коммуникацию в цифровой среде, применяя в том числе средства видеоконференцсвязи и коллективной сетевой работы УК 8.3Обеспечивает	<b>знать</b> особенности деловой коммуникации в цифровой среде <b>уметь</b> соблюдать этические нормы при взаимодействии в цифровой среде <b>владеть</b> инструментальными средствами для осуществления деловой коммуникации в цифровой среде <b>знать</b> понятие персональных данных; способы защиты персональных данных

языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)	персональную информационную безопасность в цифровой среде, в том числе средствами криптографии	<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 локальной сети
<b>УК-8.</b> 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 8.3 Обеспечивает персональную информационную безопасность в цифровой среде, в том числе средствами криптографии	<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 локальной сети
<b>ОПК-6.</b> 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.	<i>знать</i> принципы работы современных информационных технологий; основные направления развития науки и техники в области создания новых устройств и разработки нового ПО <i>уметь</i> анализировать современные достижения в области разработки ПО и компьютерной техники <i>владеть</i> навыками критического анализа и оценки современных научных достижений области разработки ПО и компьютерной техники
	ОПК-6.2. Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств	<i>знать</i> современные информационные технологии, информационные системы и ресурсы; технологии обработки текстовой и графической информации <i>уметь</i> 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; <i>владеть</i> навыками работы с офисными программами
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Общие информационные технологии» относится к дисциплинам обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули).
---	---

<b>Цель изучения дисциплины</b>	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.	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	4 ЗЕТ / 144 академических часа	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
УК-1 (УК-1.1, УК-4 (УК-4.3), УК-8 (, УК-8.3), ОПК-6 (ОПК-6.1 ОПК-6.2)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр название компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>УК-1</b> 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	<b>Знать:</b> актуальные источники информации и принципы их использования для выполнения учебной и профессиональной деятельности; приемы информационно –поисковой работы с помощью компьютера <b>Уметь:</b> анализировать и систематизировать профессиональную информацию; выделять актуальную проблематику какой-либо предметной области <b>Владеть:</b> навыками научного поиска и отбора актуальной информации по профессиональным проблемам и задачам
<b>УК-4.</b> 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	<b>знать</b> особенности деловой коммуникации в цифровой среде <b>уметь</b> соблюдать этические нормы при взаимодействии в цифровой среде <b>владеть</b> инструментальными средствами для осуществления деловой коммуникации в цифровой среде
<b>УК-8.</b> Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для	УК 8.3. Обеспечивает персональную информационную безопасность в цифровой среде, в том числе средствами криптографии	<b>знать</b> понятие персональных данных; способы защиты персональных данных <b>уметь</b> проводить оценку актуальных угроз безопасности персональных данных при работе в цифровой среде <b>владеть</b> навыками обеспечения персональной информационной безопасности при работе в цифровой среде

сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов		
<b>ОПК-6.</b> 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.	<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
	ОПК-6.2. Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств	<i>знать</i> технологии обработки числовой информации; технологии "облачной" коллективной работы с программным обеспечением; технологии работы с информационными базами данных; <i>уметь</i> решать практические задачи с применением офисных программ и «облачных» технологий, проектировать базы данных, использовать специализированное программное обеспечение для получения новых научных и профессиональных знаний; <i>владеть</i> навыками работы с офисными программами
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Физическая культура и спорт» относится к обязательной части Блока I.«Дисциплины (модули)».
<b>Цель изучения дисциплины</b>	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
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	2 ЗЕТ / 72 академических часа.,
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>	
УК-7 (УК-7.1,УК-7.2),	
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>	

Шифр и название компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения дисциплине
<p align="center"><b>УК -7</b></p> <p>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><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>теоретические основы физической культуры и здорового образа жизни, их роль в общекультурном и личностном развитии человека</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>использовать теоретические и методические основы физической культуры для сохранения и укрепления здоровья, физического самосовершенствования</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>навыками применения методов и средств физической культуры и спорта для поддержания должного уровня физической подготовленности</li> </ul>
	<p>УК - 7.2. – Использует средства и методы физического воспитания для профессионально-личностного развития, психофизической подготовки и самоподготовки к профессиональной деятельности</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>методические основы физического воспитания, обеспечивающие сохранение и укрепление здоровья, развитие и совершенствование психофизических качеств, для полноценной социальной и профессиональной деятельности.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>использовать различные системы физических упражнений для сохранения и укрепления здоровья, развития и совершенствования психофизических способностей, качеств и свойств личности</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>навыками творческого использования методов и средств физического воспитания для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.</li> </ul>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачеты с оценкой</p>	

## АННОТАЦИЯ

**Учебной дисциплины «Общая управленческая подготовка»**

**Направление подготовки 54.03.01. «Дизайн»**

**Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».**

**Программа разработана на кафедре управления**

**Форма обучения очная**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Общая управленческая подготовка» относится к обязательной части Блока I.«Дисциплины (модули)».
<b>Цель изучения дисциплины</b>	<b>Цель</b> – формирование у обучающихся представления о современных технологиях управления и ознакомление с принципами общей управленческой подготовки для решения задач в будущей профессиональной деятельности
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	4 ЗЕТ / 144 академических часа,.

<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
УК-3 (УК-3.1,УК-3.2), УК-6 (УК-6.1,УК-6.2),		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и название компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения подисциплине</b>
<b>УК – 3</b> Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	<b>УК-3.1</b> - Определяет свою роль в команде и способы организации собственной деятельности	<b>Знать:</b> - способы организации собственной деятельности и деятельности команды; <b>Уметь:</b> - выявлять свои сильные стороны и определять наиболее эффективное место в команде; <b>Владеть:</b> - навыками анализа своих способностей;
	<b>УК-3.2</b> - Осуществляет социальное взаимодействие с участниками команды, в том числе с использованием ресурсов и инструментов цифровой среды	<b>Знать:</b> - принципы формирования команд единомышленников, современные способы взаимодействия внутри команды; <b>Уметь:</b> - договариваться и решать задачи по взаимодействию в команде <b>Владеть:</b> выками анализа собственных действий и действий понентов;
<b>УК- 6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию	<b>УК-6.1</b> – Применяет технологии самоменеджмента и тайм-менеджмента в различных видах деятельности	<b>Знать:</b> - основы самоменеджмента и тайм-менеджмента <b>Уметь:</b> - самостоятельно принимать управленческое решение, в том числе в сфере самоменеджмента <b>Владеть:</b> выками планирования собственного времени;
	<b>УК-6.2</b> - Выстраивает траекторию саморазвития на основе личных приоритетов и принципов образования в течение всей жизни, с фиксированием и отслеживанием в цифровой среде результатов собственной деятельности	<b>Знать:</b> - основы самоорганизации образовательной и практической деятельности <b>Уметь:</b> - проводить рефлексию собственного опыта и выработать план дальнейших действий по саморазвитию; <b>Владеть:</b> - навыками самостоятельного освоения определенных областей знаний (самообразования); - навыками схематизации результатов собственной деятельности;
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачет с оценкой,зачет	

**Учебной дисциплины «История России»**  
**Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»**  
**Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».**

**Программа разработана на кафедре связей с общественностью**  
**Форма обучения очная**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «История России» относится к дисциплинам обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули).	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	<p><b>Цель</b> – сформировать у обучающихся комплексное представление о культурно-историческом своеобразии России, ее месте в мировой цивилизации, ввиду того, что историческое сознание является основой понимания сущности происходящих процессов и событий и важной составляющей гражданской идентичности населения Российской Федерации; сформировать систематизированные знания об основных закономерностях и особенностях всемирного исторического процесса, с акцентом на изучение отечественной истории России и понимания исторического прошлого для обеспечения единства многонационального народа России.</p> <p><b>Воспитательная цель</b> 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.</p>	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	6 ЗЕТ / 216 академических часа	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
УК – 5 (УК-5.1)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и название компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
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	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- закономерности и этапы исторического развития общества, основные события и процессы отечественной истории;</li> <li>- роль России в мировой истории, особенности ее эволюционного пути, значение исторического познания для решения задач суверенного развития России.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- проводить сравнительно-исторические исследования;</li> <li>- анализировать общественные и исторические процессы и явления для формирования гражданской и патриотической позиции.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками оперирования фактами и понятиями как средством аргументации в дискуссиях;</li> <li>- навыками оценки современных явлений с исторической точки зрения.</li> </ul>
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен, зачет с оценкой	

Учебной дисциплины «Основы права»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре экономики и финансов

Форма обучения очная

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Основы права» относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули).
<b>Цель изучения дисциплины</b>	приобретение обучающимися необходимых знаний в области государства и права, знаний соответствующих отраслей российского законодательства, с которыми будет связана последующая профессиональная деятельность. <b>Цель воспитательной работы,</b> 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
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	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**

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



УК-11. Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению	УК-11.1. Проявляет гражданскую позицию в социальной и профессиональной сфере	<p><b>Знать:</b>  собственные права и обязанности как потенциального участника гражданских правоотношений, пределы осуществления своих прав;  принципы взаимодействия государства и гражданина;</p> <p><b>Уметь:</b>  работать с законодательством: ориентироваться в его системе, анализировать содержание нормативно-правовых актов и давать их правовое толкование;</p> <p><b>Владеть:</b>  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><b>Знать:</b>  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><b>Уметь:</b>  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><b>Владеть:</b>  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>
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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 связей с общественностью**

**Форма обучения очная**

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

<b>Цель изучения дисциплины</b>	Получение обучающимися знаний о теории и практике защиты человека в чрезвычайных ситуациях и сохранении его здоровья и жизни в различных условиях существования. <b>Воспитательная цель</b> дисциплины связана с физическим воспитанием и направлена на воспитание безопасности жизнедеятельности с целью сохранения здоровья и жизни в различных условиях существования	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	2 з.е. / 72 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
УК-8 (УК-8.1,УК-8.2,), УК-9 (УК-9.1.), УК-11 (УК-11.3)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и название компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<p><b>УК - 8</b> 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><b>УК-8.1.</b> Поддерживает безопасные условия жизнедеятельности в повседневной жизни и профессиональной сфере для сохранения природной среды и обеспечения устойчивого развития общества</p>	<p><b>знать</b> классификацию и источники чрезвычайных ситуаций природного и техногенного происхождения; причины, признаки и последствия опасностей; <b>уметь</b> определять условия по поддержанию безопасных условий жизнедеятельности, в том числе в профессиональной сфере; <b>владеть</b> навыками обеспечения поддержания безопасных условий жизнедеятельности, в том числе в профессиональной сфере .</p>
	<p><b>УК-8.2.</b> Определяет мероприятия по обеспечению безопасных условий жизнедеятельности при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов</p>	<p><b>знать</b> способы защиты от чрезвычайных ситуаций; <b>уметь</b> оценивать вероятность возникновения чрезвычайных ситуаций; определять мероприятия по обеспечению безопасных условий жизнедеятельности; <b>владеть</b> навыками идентификации чрезвычайных ситуаций, навыками оказания первой помощи в чрезвычайных ситуациях.</p>
<p><b>УК-9 –</b> Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах</p>	<p><b>УК-9.1.-</b> Использует базовые дефектологические знания в социальной сфере</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- социальные аспекты организации безопасной доступной среды для лиц, имеющих ограничения по состоянию здоровья.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- определять необходимые средства организации безопасной доступной среды для лиц, имеющих ограничения по состоянию здоровья.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками сопровождения лиц, имеющих ограничения по состоянию здоровья, в социальной сфере.</li> </ul>

<p><b>УК-11 –</b> Способен формировать нетерпимое отношение к проявлению экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности</p>	<p><b>УК-11.3.</b> Проявляет нетерпимое отношение к экстремизму и терроризму и выбирает способы противодействия им в профессиональной деятельности</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные направления профилактического воздействия на коррупцию и мер профилактики экстремизма и терроризма;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- правильно оценивать общественную опасность коррупционного поведения;</li> <li>- выявлять признаки основных форм поведения экстремизма и терроризма;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками оценивания противоправного поведения в качестве коррупционного, экстремизма и терроризма</li> </ul>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой</p>	

## 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**

<p><b>Место дисциплины в учебном плане</b></p>	<p>Учебная дисциплина «Моделирование систем и процессов» относится к Блоку1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части</p>	
<p><b>Цель изучения дисциплины</b></p>	<p>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.</p>	
<p><b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b></p>	<p>2 з.е. / 72 академических часов</p>	
<p><b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b></p>		
<p>УК-1 (УК-1.2),</p>		
<p><b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b></p>		
<p><b>Шифр компетенции</b></p>	<p><b>Индикаторы</b></p>	<p><b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b></p>

<p><b>УК-1</b> Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p>	<p>УК-1.2. Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные понятия системного подхода, используемые для описания процессов и систем;</li> <li>- понятийный аппарат теории моделирования; основные нотации моделирования систем;</li> </ul> <p><b>Уметь :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- описывать предприятие как систему взаимодействующих объектов и процессов;</li> <li>- моделировать и анализировать экономические и социальные процессы и системы;</li> <li>- разрабатывать сбалансированную систему показателей развития экономических процессов и явлений;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками применения различных нотаций для описания моделей экономических и социальных процессов и систем;</li> <li>- навыками стоимостного анализа экономических систем.</li> </ul>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой</p>	

## АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Художественные стили в дизайне»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

<p><b>Место дисциплины в учебном плане</b></p>	<p>Учебная дисциплина «Художественные стили в дизайне» относится к Блоку 1. Дисциплины(модули), к дисциплинам обязательной части</p>	
<p><b>Цель изучения дисциплины</b></p>	<p>Целью дисциплины является сформирование компетенции обучающегося в области истории и теории художественного стиля и использование полученных знаний для создания эффективного дизайна продукции.</p>	
<p><b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b></p>	<p>2 з.е. / 72 академических часов</p>	
<p><b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b></p>		
<p>ОПК-8.2</p>		
<p><b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b></p>		
<p><b>Шифр и название компетенции</b></p>	<p><b>Индикаторы компетенции</b></p>	<p><b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b></p>

<b>ОПК-8</b> Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	<b>ОПК-8.2</b> Решает профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации	<b>Знать:</b> -проблематику современной культурной политики Российской Федерации в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования.  <b>Уметь:</b> -решать профессиональные задачи в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации.  <b>Владеть:</b> -опытом решения профессиональных задач в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации.
<b>Форма промежуточно й аттестации</b>	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

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Общая экономическая подготовка» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	<b>Цель дисциплины</b> - 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..	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	2 з.е. / 72 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
УК-1 (УК-1.1,УК-1.2), УК-10 (УК-10.1,)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>

<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><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- экономические термины и понятия: уставной, основной и оборотный капитал, ликвидность, издержки и прибыль, инвестиционные затраты и др.;</li> <li>- предмет, метод и принципы управленческого и бухгалтерского учета;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- оценивать ликвидность активов и рыночной стоимости предприятий для принятия организационно-экономических и инвестиционных решений;</li> <li>- принимать рациональные организационно-экономические решения в условиях ограниченности ресурсов.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul>
	<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><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методы сбора, анализа и обработки информации о финансовом положении и результатах финансово-хозяйственной деятельности организации.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- обрабатывать и анализировать данные о финансовом положении и результатах финансово-хозяйственной деятельности организации;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>навыками поиска, обработки и использования актуальной экономической информации в различных источниках, включая Интернет для решения практических задач.</li> </ul> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- экономические законы и механизмы их действия;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- оценивать состояние экономической среды и финансовое положение организации на основе использования знаний экономической теории;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p>

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

## 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

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

**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
-----------------------------	------------------------	---

<p>УК-10.</p> <p>Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности</p>	<p>УК-10.2.</p> <p>Принимает обоснованные экономические решения в профессиональных задачах, в том числе с использованием современных информационных технологий и программных средств</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- определять потребности, характеристики и тенденции рынка, находить и оценивать новые рыночные возможности и формулировать бизнес-идею;</li> <li>- состав, методы анализа и обработки данных исходных данных, необходимых для решения задач планирования развития бизнеса;</li> <li>- действующую нормативно-правовую базу и типовые методики и планирования хозяйственной деятельности;</li> <li>- содержание основных частей бизнес-плана;</li> <li>- основные экономические показатели бизнес-плана, методы их расчета и формы представления.</li> <li>- 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;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- осуществлять сбор, анализ и обработку данных, необходимых для решения задач бизнес-планирования;</li> <li>- 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;</li> <li>- определять потребности, характеристики и тенденции рынка, находить и оценивать новые рыночные возможности и формулировать бизнес-идею;</li> <li>- применять методики анализа бизнес-планов;</li> <li>- рассчитывать основные экономические показатели бизнес-плана, обосновывать их и представлять результаты работы;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками сбора, анализа и обработки данных, необходимых для разработки бизнес-планов;</li> <li>- навыками и инструментарием оценки предлагаемых вариантов реализации бизнес-идеи;</li> <li>- навыками выполнения экономических расчетов при планировании бизнеса в соответствии с принятыми в организации стандартами;</li> <li>- навыками планирования деятельности предприятия;</li> <li>- навыками оценки и обоснования предлагаемых вариантов реализации бизнес-плана, с учетом критериев социально-экономической эффективности, рисков и возможных социально-экономических последствий.</li> </ul>
---	--	--



<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Подготовка по английскому языку» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части
<b>Цель изучения дисциплины</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• формирование умений качественно использовать иностранный (английский) язык как инструмент в профессиональной деятельности;</li> <li>• подготовка студентов к глубокой, вдумчивой и тщательной работе со специальным иноязычным текстом;</li> </ul> формирование навыков изложения своего профессионального опыта с использованием специальной лексики на английском языке
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. /ак. часах</b>	2 з.е. / 76 академических

### Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины

УК-4 (УК-4.2),

### Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся

<b>Шифр и название компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>УК-4</b> Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке	<b>УК-4.2.</b> Осуществляет деловую коммуникацию в устной и письменной формах на иностранном (ых) языке (ах)	<b>Знать:</b> -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.
		<b>Уметь:</b> -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

Российской Федерации и иностранном (ых) языке (ах)		информации; -использовать техники передачи англоязычной профессиональной информации.
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачет с оценкой	
		<b>Владеть:</b> - 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.

### 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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Цифровые технологии в управлении предприятием» относится к Блоку 1.Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	ознакомить обучающихся с организационными, экономическими, технологическими основами построения и применения информационных систем управления предприятием.	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	3 з.е. / 108 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
ОПК-6 (ОПК-6.1,ОПК-6.2)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>

<b>ОПК-6.</b> 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"> <li>- <b>знать</b> понятие информационной системы организации, тенденции развития информационных систем управления; характеристики и возможности информационных систем различного назначения;</li> <li>- зоны применения искусственного интеллекта, новых производственных технологий, робототехники и сенсорики, интернета вещей, AR/VR решений на предприятиях различных секторов экономики</li> <li>- <b>уметь</b> формулировать требования к информационной системе в соответствии с потребностями организации, формировать её структуру;</li> <li>- <b>владеть</b> навыками классификации информационных систем управления и выбора функционала информационных систем для реализации задач управления организацией.</li> </ul>
	ОПК-6.2. Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>знать</b> возможности инструментов оперативного и интеллектуального анализа данных;</li> <li>- инструменты работы с большими данными (Deductor)</li> <li>- <b>уметь</b> использовать аналитические возможности программных продуктов для анализа деятельности предприятия;</li> <li>- обрабатывать большие данные с помощью аналитической платформы Deductor</li> <li><b>владеть</b> инструментами интеллектуального анализа данных для решения бизнес-задач.</li> </ul>
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен	

## АННОТАЦИЯ

**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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Технический текст» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	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	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	2/72	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
<b>УК-1 (УК-1.1)</b>		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>

<p><b>УК-1</b> - способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p>	<p><b>УК-1.1</b> – 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><b>Знать:</b> - требования к содержанию выпускной квалификационной работы, используемым источникам информации и электронным ресурсам.</p> <p><b>Уметь:</b> - 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.</p> <p><b>Владеть:</b> - навыками цитирования используемых источников информации.</p>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет</p>	

## 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**

<p><b>Место дисциплины в учебном плане</b></p>	<p>Учебная дисциплина «Коммуникационная подготовка» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части</p>	
<p><b>Цель изучения дисциплины</b></p>	<p>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.</p>	
<p><b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b></p>	<p>3/108</p>	
<p><b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b></p>		
<p><b>УК-4 (УК-4.1)</b></p>		
<p><b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b></p>		
<p><b>Шифр и наименование компетенции</b></p>	<p><b>Индикаторы компетенции</b></p>	<p><b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b></p>

<p><b>УК - 4</b> Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)</p>	<p><b>УК-4.1</b> – Осуществляет деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации</p>	<p><i>знать</i> 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; <i>уметь</i> определять коммуникационную структуру организации; разрабатывать технологию коммуникационного управления; анализировать поведение участников коммуникационного процесса в трудовом коллективе. <i>владеть</i> навыками применения техник эффективного общения; навыками выявления и поддержания факторов, способствующих созданию оптимального коммуникационного процесса в коллективе</p>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет</p>	

## АННОТАЦИЯ

**Учебной дисциплины «Общая коммуникационная подготовка»**

**Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»**

**Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».**

**Программа разработана на кафедре связей с общественностью**

**Форма обучения очная**

<p><b>Место дисциплины в учебном плане</b></p>	<p>Учебная дисциплина «Общая коммуникационная подготовка» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части</p>	
<p><b>Цель изучения дисциплины</b></p>	<p>ознакомление с теорией массовой и межличностной коммуникации как видом деятельности и социальным процессом.</p>	
<p><b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b></p>	<p>3/108</p>	
<p><b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b></p>		
<p><b>УК-3 (К-3.1) УК-4 (УК-4.1)</b></p>		
<p><b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b></p>		
<p><b>Шифр и наименование компетенции</b></p>	<p><b>Индикаторы компетенции</b></p>	<p><b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b></p>

<p><b>УК-4</b> Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)</p>	<p><b>УК-4.1</b> – Осуществляет деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации</p>	<p><b>Знать:</b> - определение понятия «коммуникация» и основные виды; - правила организации эффективных коммуникаций. <b>Уметь:</b> - выделять основные функции коммуникаций; - проводить под контролем коммуникационные кампании и мероприятия. <b>Владеть:</b> - навыками реализации коммуникационных программ и мероприятий</p>
<p><b>УК-3</b> Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде.</p>	<p><b>УК-3.1</b> Определяет свою роль в команде и способы организации собственной деятельности.</p>	<p><b>Знать:</b> - способы организации собственной деятельности и деятельности коллектива по реализации политики компании; <b>Уметь:</b> - оценивать слаженность работы трудового коллектива; <b>Владеть:</b> навыками применения методологических подходов к решению проблем на предприятии;</p>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой</p>	

## АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Философия»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре связей с общественностью

Форма обучения очная

<p><b>Место дисциплины в учебном плане</b></p>	<p>Учебная дисциплина «Философия» относится к дисциплинам обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули).</p>	
<p><b>Цель изучения дисциплины</b></p>	<p>дать конспективное изложение основных проблем философского знания закрепить ориентацию в подходах к их решению опытом критико- рефлексивного размышления над глубинными ценностями и жизненными принципами.</p>	
<p><b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b></p>	<p>2 ЗЕТ / 72 академических часа</p>	
<p><b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b></p>		
<p><b>УК-5 (УК-5.2)</b></p>		
<p><b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b></p>		
<p><b>Шифр и название компетенции</b></p>	<p><b>Индикаторы компетенции</b></p>	<p><b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b></p>

<p><b>УК-5</b> Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах</p>	<p><b>УК-5.2</b> – Толерантно воспринимает межкультурное разнообразие общества в этическом и философском контекстах</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные этапы развития мировой философской мысли, важнейшие школы и учения выдающихся философов;</li> <li>- научные, философские и религиозные картины мироздания, их фундаментальные понятия и принципы;</li> <li>- философские и религиозно-этические концепции человека, его назначение и смысл жизни;</li> <li>- отношение человека к природе и возникшим в современную эпоху технического развития противоречиям и кризису существования человека в природе;</li> <li>- сущность сознания, его взаимоотношения с бессознательным, роль сознания и самосознания в поведении, общении и деятельности людей, формировании личности.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- определять условия формирования личности, ее свободы, ответственности за сохранение жизни, природы, культуры; нравственные обязанности человека по отношению к другим и самому себе;</li> <li>- обосновать свою мировоззренческую позицию;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками работы с классическими философскими текстами, охватывающими различные мыслительные эпохи и традиции.</li> </ul>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой</p>	

## 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**

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

<p><b>ОПК-3</b> 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><b>ОПК-3.1</b> выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики</p>	<p><b>Знать:</b> - основные приемы изобразительного языка композиции в академическом рисунке; - основные законы перспективы; <b>Уметь:</b> - производить визуальный анализ природы; - выбирать изобразительный язык академического рисунка, композиции, приемы изображения перспективы; - иметь навыки линейно- конструктивного построения рисунка; <b>Владеть:</b> - навыками понимания линейно- конструктивного построения рисунка с точки зрения выбора техники исполнения конкретного рисунка.</p>
<p><b>ОПК-7</b> способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования.</p>	<p><b>ОПК-7.1</b> 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><b>Знать:</b> - теорию света; - пластическую анатомию на примере образцов классической культуры и живой природы; <b>Уметь:</b> - изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции <b>Владеть:</b> - опытом применения методов изобразительного языка академического конструктивного рисунка</p>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></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><b>Место дисциплины в учебном плане</b></p>	<p>Учебная дисциплина «Академическая живопись» относится к Блоку 1. Дисциплины(модули), к дисциплинам обязательной части</p>
<p><b>Цель изучения дисциплины</b></p>	<p>сформировать компетенции обучающегося в области академического рисунка, как органичной составляющей всего комплекса художественного образования.</p>
<p><b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b></p>	<p>2 ЗЕТ / 72 академических часа</p>
<p><b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b></p>	



ОПК-3 (ОПК-3.1) ОПК-7 (ОПК-7.1)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся.</b>		
<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>ОПК-3</b> 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)	<b>ОПК-3.1</b> выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики	<b>Знать:</b> - основные понятия и терминологию академической живописи; - способы работы с «цветовыми кругами» и ограниченной цветовой палитрой; <b>Уметь:</b> - анализировать приемы цветового модулирования и оптического смешения цветов для применения их в решении профессиональных задач; - поэтапно создавать изображение живописи от наброска до картины. <b>Владеть:</b> - навыками понимания решения задач с помощью цветовых сочетаний; - навыками работы с различными материалами
<b>ОПК-7</b> способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования	<b>ОПК-7.1</b> 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.	<b>Знать:</b> - теорию света и цвета; основы колористических закономерностей, оптические свойства вещества <b>Уметь:</b> - создавать живописные композиции различной степени сложности с использованием разнообразных техник; изображать объекты предметного мира <b>Владеть:</b> - опытом применения методов изобразительного языка академической живописи, приемов колористики и выполнения работ в материале
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Скульптура малых форм и пластическое моделирование» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части
---	--

<b>Цель изучения дисциплины</b>	Сформировать компетенции обучающегося в области академической скульптуры и пластического моделирования	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	4 ЗЕТ / 144 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
ОПК-4 (ОПК-4.1), ОПК-5 (, ОПК-5.2) ОПК-7 (ОПК-7.2)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>ОПК-4</b> 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	<b>ОПК-4.1</b> 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	<b>Знать:</b> - основные техники скульптурного моделирования; - основные стили и приемы скульптурного моделирования разных эпох; <b>Уметь:</b> - 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; <b>Владеть:</b> - приемами работы создания плоскостных, объемных и пространственных композиций различной степени сложности.
<b>ОПК-5</b> способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	<b>ОПК-5.2</b> выполняет работу по организации участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	<b>Знать:</b> - понятия организации предметно-пространственной среды выставок и экспозиций; <b>Уметь:</b> - выбирать оптимальные решения для поставленной задачи в рамках экспозиционного проектирования <b>Владеть</b> - приемами и средствами работы с нормативными источниками в рамках экспозиционного проектирования
<b>ОПК-7</b> способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного	<b>ОПК-7.2</b> реализует педагогические навыки при преподавании проектных дисциплин в сфере дошкольного,	<b>Знать:</b> - теоретические основы языка пластики, законы взаимодействия трехмерных

<p>общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования.</p>	<p>начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования</p>	<p>элементов в плоскости</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>-работать в различных пластических материалах с учетом их специфики;</p> <p>-работать с плоскостью, с пространством;</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>- опытом применения методов пластического формообразования предметов, навыками и приемами создания пространственной скульптурной композиции на основе формальных принципов: динамики, равновесия, контрастности, структурности форм.</p>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></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 кафедре связей с общественностью**  
**Форма обучения очная**

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

<p><b>УК-8</b> 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><b>УК-8.2</b> - Определяет мероприятия по обеспечению безопасных условий жизнедеятельности при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов</p>	<p><b>Знать</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- виды чрезвычайные ситуации, возникающие в мирное и военное время.</li> </ul> <p><b>Уметь</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- определять действия в условиях чрезвычайных ситуациях (ЧС) и военных конфликтов.</li> </ul> <p><b>Владеть</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками планирования мероприятий на случай возникновения чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов.</li> </ul>
<p><b>УК-11</b> Способен формировать нетерпимое отношение к проявлению экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности</p>	<p><b>УК-11.2</b> Проявляет нетерпимое отношение к коррупционному поведению с учетом правовых последствий принимаемых решений</p>	<p><b>Знать</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные направления профилактического воздействия на коррупцию и реализации мер профилактики;</li> </ul> <p><b>Уметь</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- правильно оценивать общественную опасность коррупционного поведения;</li> </ul> <p><b>Владеть</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками противодействия коррупционному поведению;</li> </ul>
	<p><b>УК-11.3</b> Проявляет нетерпимое отношение к экстремизму и терроризму и выбирает способы противодействия им в профессиональной деятельности</p>	<p><b>Знать</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способы формирования нетерпимого отношения к проявлению экстремизма, терроризма</li> </ul> <p><b>Уметь</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формировать нетерпимое отношение к проявлению экстремизма, терроризма,</li> </ul> <p><b>Владеть</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками формирования нетерпимого отношения к проявлению экстремизма, терроризма</li> </ul>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></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

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Дисциплина «Композиция в дизайне» относится к Блоку 1.Дисциплины (модули),к дисциплинам обязательной части	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	Сформировать компетенции обучающегося в сфере основ плоскостной и объёмно-пространственной композиции в графическом дизайне.	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	2 ЗЕТ / 72 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
<b>ОПК-3 (ОПК-3.1.)</b>		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и название компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>ОПК-3</b> 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)	<b>ОПК-3.1.</b> Выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики	<b>Знать:</b> - законы, средства композиции как основу концептуального подхода к решению дизайнерских задач; - законы, средства композиции как основу творческого подхода к решению дизайнерских задач. <b>Уметь:</b> - 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. <b>Владеть:</b> - 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.
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	Для контроля усвоения обучающимся данной дисциплины, учебным планом предусмотрен зачет с оценкой	

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	<b>УК-1.1.</b> 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	<b>Знать:</b> - приемы аналитической работы с информацией для решения поставленных 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. <b>Уметь:</b> -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. <b>Владеть:</b> - 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><b>УК-1.2.</b> Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- последовательность работы с дизайн-проектом на основе методологии дизайн-проектирования;</li> <li>- последовательность работы на основе методологии дизайн-проектирования и варианты решения проектной задачи с применением принципов системного подхода.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- последовательно работать с дизайн-проектом на основе методов дизайн-проектирования;</li> <li>- последовательно работать с вариантами решения проектной задачи с применением принципов системного подхода на основе методов дизайн-проектирования.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методами дизайн-проектирования в процессе анализа проектной задачи;</li> <li>- приемами системного подхода в методологии дизайн-проектирования.</li> </ul>
<p><b>ОПК-3</b> Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики;</p> <p>разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;</p> <p>синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании</p> <p>дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование,</p> <p>транспортные средства, интерьеры,</p>	<p><b>ОПК-3.1.</b> Выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основу концептуального подхода к решению методологической дизайнерской задачи в процессе выполнения поисковых эскизов дизайн-объектов;</li> <li>- основу творческого подхода к решению задачи на основе методов дизайн-проектирования в процессе выполнения поисковые эскизов дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выполнять поисковые эскизы дизайн-объектов дизайна изобразительными средствами и способами проектной графики на основе методов дизайн-проектирования;</li> <li>- выполнять поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики для решения задач методологии дизайн-проектирования;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками исполнения поисковых эскизов дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики на основе методов дизайн-проектирования;</li> <li>- навыками обоснования проектных идей средствами ручной графики в поисковых эскизах дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики;</li> </ul>

полиграфия, товары народного потребления)	<p><b>ОПК-3.2.</b> 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><b>Знать:</b> - 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; <b>Уметь:</b> - 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; <b>Владеть:</b> - 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><b>ОПК-7</b> Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования</p>	<p><b>ОПК-7.2.</b> 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><b>Знать:</b> - методы последовательного решения Профессиональных проектных задач на основе методологии дизайн- проектирования. <b>Уметь:</b> - применять методы последовательного решения профессиональных проектных задач на основе методологии дизайн-проектирования. <b>Владеть:</b> -Опытом применения методов последовательного решения профессиональных проектных задач на Основе методологии дизайн-проектирования.</p>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></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><b>Место дисциплины в учебном плане</b></p>	<p>Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» относится к Блоку 1.Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части</p>
--	---



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

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Шрифт и типографика» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули) к обязательной части.
<b>Цель изучения дисциплины</b>	сформировать компетенции обучающегося в области проектирования объектов дизайна в полиграфии.
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	2 з.е. / 72 академических часов
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>	
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><b>ОПК-4.</b> 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><b>ОПК-4.2</b> 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"> <li>- <b>знать</b> методы дизайн-проектирования, основные понятия и элементы дизайн-проекта, теорию цвета, типографику.</li> <li>- <b>уметь</b> формулировать концепцию дизайн-проекта, определять требования к разработке дизайн-проекта, выполнять графический поиск с использованием шрифта и типографики</li> <li>- <b>владеть</b> композиционными приемами, культурой шрифта и использовать цвето-графические решения при выполнении графики проекта, навыками работы в графических редакторах</li> </ul>
<p><b>ОПК-6.</b> Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p><b>ОПК-6.2</b> Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>знать</b> роль современных технологий в сфере дизайна шрифта и типографики в визуальных коммуникациях;</li> <li>- <b>уметь</b> аналитически перерабатывать информацию, решать профессиональные задачи используя шрифт и типографику в web и мультимедийных и информационных продуктах</li> <li>- <b>владеть</b> информационными технологиями, навыками в работе с графическими редакторами и программным обеспечением в сфере решения творческих задач с использованием шрифта и типографики</li> </ul>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачет с оценкой</p>	

## АННОТАЦИЯ

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

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Дизайн-мышление» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули) к обязательной части.	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	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	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	4 з.е. / 144 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
<b>ОПК-2 (ОПК-2.1. ОПК-2.2.), ОПК-4 (ОПК-4.2), ОПК-8 (ОПК-8.2)</b>		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и название компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>ОПК-2</b> 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	<b>ОПК-2.1.</b> Выполняет работу с научной литературой; собирает, анализирует и обобщает результаты научных исследований; оценивает полученную информацию	<b>Знать:</b> - 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. <b>Уметь:</b> - применять приемы работы с научной литературой для решения проектных задач; - применять приемы анализа и обобщения результатов научных исследований; оценивания полученной информации. <b>Владеть:</b> - 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.

	<p><b>ОПК-2.2.</b> Самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу; проводит работу по участию в научно-практических конференциях</p>	<p><b>Знать:</b> - методы дизайн – мышления как метод создания нового продукта дизайнера на основе научно-исследовательской работы; <b>Уметь:</b> - самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу с использованием методов дизайн – мышления; <b>Владеть:</b> - навыками подготовки к участию научно-исследовательской деятельности на основе методов дизайн – мышления;</p>
<p><b>ОПК-4</b> 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><b>ОПК-4.2</b> 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><b>Знать:</b> - методы дизайн – мышления как метод создания нового продукта дизайнера в решении профессиональных проектных задач. <b>Уметь:</b> - применять методы дизайн – мышления при создании нового продукта дизайнера в решении профессиональных проектных задач. <b>Владеть:</b> - навыками обоснования и выбора методов дизайн – мышления для создания нового продукта дизайнера.</p>

<b>ОПК-8</b> Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	<b>ОПК-8.2</b> Решает профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации	<b>Знать:</b> -проблематику современной культурной политики Российской Федерации на основе подхода к проектированию инновационных решений, ориентированных на человека; <b>Уметь:</b> -решать профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации и методов дизайн – мышления; <b>Владеть:</b> -опытом решения проектных профессиональных задач на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации и методов дизайн – мышления.
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены экзамен, курсовой проект	

## 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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «История искусств» относится к Блоку 1.Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части
<b>Цель изучения дисциплины</b>	Сформировать компетенции обучающегося в области истории искусств, сформировать аналитический аппарат искусствоведения с практическим применением в дизайн-проекте.
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	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**

<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>ОПК-1</b> Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком	<b>ОПК-1.1</b> Рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного	<b>Знать:</b> - основные этапы развития, направления и стили мировой художественной культуры; - основные методы изучения теории и практики истории и теории искусств, истории и теории дизайна; <b>Уметь:</b> - определять современные виды искусств, их классификации на основе достояний произведений искусства, дизайна, в том числе с применением цифровых технологий в широком культурно-

<p>культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>	<p>исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий</p>	<p>историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;  <b>Владеть:</b>  - 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>
	<p><b>ОПК-1.2</b> Использует знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности, в том числе с применением цифровых технологий</p>	<p><b>Знать:</b>  - 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.  <b>Уметь:</b>  - 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.  <b>Владеть:</b>  - опытом решения профессиональных задач на основе достояний произведений искусства, дизайна и техники, в том числе с применением цифровых технологий.</p>
<p><b>ОПК-8</b> Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p><b>ОПК-8.1</b> Проводит анализ проблематики современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p><b>Знать:</b>  - приемы аналитической работы по выявлению проблематики современной культурной политики Российской Федерации в области истории и теории искусств;  <b>Уметь:</b>  -проводить аналитической работы по выявлению проблематики современной культурной политики Российской Федерации в области истории и теории искусств;  <b>Владеть:</b>  -опытом аналитической работы по выявлению проблематики современной культурной политики Российской Федерации в области истории и теории искусств.</p>

	<p><b>ОПК-8.2</b> Решает профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p><b>Знать:</b> -проблематику современной культурной политики Российской Федерации в области истории и теории искусств; <b>Уметь:</b> -решать профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации в области истории и теории искусств; <b>Владеть:</b> -опытом решения профессиональных задач на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации в области истории и теории искусств.</p>
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	Для контроля усвоения обучающимся данной дисциплины, учебным планом предусмотрены экзамены, курсовая работа	

### 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

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Методика выполнения выпускной квалификационной работы» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	Сформировать компетенции обучающегося в построении структуры работы над выпускной квалификационной работы	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	5 з.е. / 180 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
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)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>УК-1</b> Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	<b>УК-1.1.</b> 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><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- актуальные источники информации (сетевые ресурсы, базы знаний и ЭБС), необходимые и полезные для написания выпускной квалификационной работы;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- анализировать и систематизировать профессиональную информацию в области дизайна;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками научного поиска и отбора актуальной информации по профессиональным проблемам и задачам в области дизайна.</li> </ul>

	<p><b>УК-1.2.</b> Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- суть и принципы системного подхода, его возможности для написания выпускной квалификационной работы;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выявлять проблемные места и перспективные задачи в области дизайна;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками применения принципов системного подхода к построению концепции проектного решения в выпускной квалификационной работе.</li> </ul>
<p><b>УК-2</b> 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><b>УК-2.1.</b> Определяет круг задач в рамках поставленной цели, в том числе с использованием цифровых ресурсов</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методологические характеристики и этапы выполнения выпускной квалификационной работы, цель и результат каждого этапа.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- планировать работу над выпускной квалификационной работой.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками самоорганизации, самоконтроля и самоуправления.</li> </ul>
	<p><b>УК-2.2.</b> Выбирает оптимальные способы решения поставленных задач, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- нормативно-правовые требования к выпускной квалификационной работе, ответственность образовательной организации и ответственность обучающегося за ее организацию и результаты.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- проводить сравнительный анализ и выбирать средства разработки в области дизайна.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками принятия проектных решений.</li> </ul>
<p><b>ОПК-2</b> Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты</p>	<p><b>ОПК-2.1.</b> Выполняет работу с научной литературой; собирает, анализирует и обобщает результаты научных исследований; оценивает полученную информацию</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- приемы работы с научной литературой для решения проектных задач, приемы анализа и обобщения результатов научных исследований, оценивания полученной информации по теме ВКР;</li> <li>- требования к структуре и оформлению пояснительной записки выпускной квалификационной работы;</li> </ul>



<p>научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- требования к презентации и докладу для защиты выпускной квалификационной работы.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- применять приемы работы с научной литературой для решения проектных задач, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию по теме ВКР;</li> <li>- готовить обзоры научной литературы и электронных образовательных ресурсов для выпускной квалификационной работы.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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;</li> <li>- навыками оформления документов по требованиям с учетом библиографических стандартов для выпускной квалификационной работы;</li> <li>- навыками построения презентаций и выступления с ними для представления результатов своей деятельности;</li> </ul>
<p><b>ОПК-3</b> 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><b>ОПК-3.2.</b> 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><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- задачи предпроектного исследования в выпускной квалификационной работ;</li> <li>- 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;</li> <li>- основные приемы к решению профессиональных проектных задач на основе научного подхода для выпускной квалификационной работы;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- проводить предпроектное исследование предметной области и применять полученные результаты для обоснования темы и практической задачи выпускной квалификационной работы;</li> <li>- применять основные приемы решения профессиональных задач по разработке проектной идеи основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи для выпускной квалификационной работы;</li> <li>- применять и обосновывать основные приемы в решении профессиональных проектных задач на основе научного подхода для выпускной квалификационной работы;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками теоретического и практического исследования объектов профессиональной деятельности;</li> <li>- приемами решения профессиональных задач по разработке проектной идеи основанной на концептуальном, творческом подходе к решению</li> </ul>

		дизайнерской задачи для выпускной квалификационной работы;
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	Для контроля усвоения обучающимся данной дисциплины, учебным планом предусмотрены зачеты с оценкой.	

### 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**

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

<p><b>ОПК-1</b> 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><b>ОПК-1.1</b> 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><b>Знать:</b> - 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><b>Уметь:</b> - 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><b>Владеть:</b> - 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><b>ОПК-1.2</b> Использует знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности, в том числе с применением цифровых технологий</p>	<p><b>Знать:</b> -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>- <b>Уметь:</b> - 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><b>Владеть:</b> - 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><b>ОПК-2</b> 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><b>ОПК-2.1</b> Выполняет работу с научной литературой; собирает, анализирует и обобщает результаты научных исследований; оценивает полученную информацию</p>	<p><b>Знать:</b> - 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. <b>Уметь:</b> - применять приемы работы с научной литературой для решения проектных задач; - применять приемы анализа и обобщения результатов научных исследований; оценивания полученной информации.</p> <p><b>Владеть:</b> - 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><b>ОПК-4.</b> 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><b>ОПК-4.2</b> 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><b>Знать:</b> - определение дизайна как формальной деятельности и как составного элемента экономической системы.</p> <p><b>Уметь:</b> - определять технические, стилистические и идеологические особенности дизайна, науки и техники деятельности в разные исторические периоды для решения профессиональных проектных задач.</p> <p><b>Владеть:</b> Опытном демонстрации особенности дизайна, науки и техники как проектного типа деятельности для создания нового продукта дизайна.</p>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Спецрисунок» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	сформировать компетенции обучающегося в области спецрисунка, закономерностей стилизации изображения в рисунке	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	2 з.е. / 72 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
ОПК-3 (ОПК-3.1) ОПК-4 (ОПК-4.1)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>ОПК-3</b> 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)	<b>ОПК-3.1</b> выполняет поисковые эскизы дизайн-объектов изобразительными средствами и способами проектной графики	<b>Знать:</b> - основные приемы изобразительного языка композиции в рисунке; - понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка; - основные законы перспективы; <b>Уметь:</b> - 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; <b>Владеть:</b> - навыками понимания выбора способа изображения и стилизации с точки зрения решения практических задач конкретного рисунка.
<b>ОПК-4</b> 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-	<b>ОПК-4.1</b> решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-	<b>Знать:</b> - различные техники специализированного рисунка как языка предъявления замысла дизайн – проекта; <b>Уметь:</b> - 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;

конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение	<b>Владеть:</b> - 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.
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачет с оценкой	

## АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Фирменный стиль игры»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «3D-дизайн» «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Дисциплина «Фирменный стиль игры» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	сформировать компетенции обучающегося в области проектирования фирменного стиля.	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	5 з.е. / 180 академических часа	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
ОПК-1 (ОПК-1.2) ОПК-3 (ОПК-3.2) ОПК-4 (ОПК-4.2) ОПК-5 (ОПК-5.2)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по Дисциплине</b>
<b>ОПК-1</b> 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	<b>ОПК-1.2</b> использует знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности, в том числе с применением цифровых технологий	<b>Знать:</b> - теоретические аспекты технологии брендинга, основные тенденции брендинга в современном мире; <b>Уметь:</b> - разрабатывать конструкцию элементов фирменного стиля с учетом технологий изготовления; <b>- Владеть:</b> - системным подходом при разработке проектной идеи дизайн- проекта визуальных коммуникаций.

<p><b>ОПК-3</b> 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><b>ОПК-3.2</b> 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><b>Знать:</b> - методы формирования концепций проектных идей; - особенности проектирования продуктов графического дизайна для создания доступной среды; - этапы работы над дизайн- проектом визуальных коммуникаций; <b>Уметь:</b> - обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирования визуальных коммуникаций; <b>Владеть:</b> - методами дизайн-проектирования при разработке визуальных коммуникаций</p>
<p><b>ОПК-4.</b> 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><b>ОПК-4.2</b> 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><b>Знать:</b> - особенности разработки конструкции элементов фирменного стиля с учетом технологий изготовления их носителей; <b>Уметь:</b> - разрабатывать художественно-технические решения под конкретную задачу проекта в компьютерной графике; -выполнять подбор и классификацию референсов; <b>Владеть:</b> - методами разработки технологической карты исполнения дизайн-проекта фирменного стиля.</p>
<p><b>ОПК-5</b> способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p><b>ОПК-5.2</b> выполняет работу по организации участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p><b>Знать:</b> - понятия организации предметно-пространственной среды выставок и экспозиций; <b>Уметь:</b> - выбирать оптимальные решения для поставленной задачи в рамках экспозиционного проектирования <b>Владеть</b> - приемами и средствами работы с нормативными источниками в</p>

рамках экспозиционного проектирования

**Форма промежуточной аттестации**

Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачет с оценкой

## 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

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

<b>Шифр и и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>ОПК-1</b> 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	<b>ОПК-1.1</b> 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	<b>Знать:</b> - основные понятия игровой индустрии, графического дизайна и рекламы; - наиболее значимые имена, школы и направления в игровой индустрии, <b>Уметь:</b> - раскрывать исторический генезис игровой индустрии, в контексте смены исторических парадигм; <b>Владеть:</b> - пониманием сущности игровой индустрии, в парадигме постмодерна при создании дизайн-проекта.



религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	<b>ОПК-1.2</b> Использует знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности, в том числе с применением цифровых технологий	<b>Знать:</b> - современные требования, предъявляемые к проектируемым объектам игровой индустрии, <b>Уметь:</b> - выявлять технические, стилистические и идеологические особенности игровой индустрии, в разные исторические периоды, - обосновывать новизну собственных концептуальных решений при разработке дизайн-проекта; <b>Владеть:</b> - способностью применять знания истории игровой индустрии, при проектировании дизайн-проекта; - пониманием обоснованности современных требований, предъявляемых к игровой индустрии,
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Дисциплина « Концепт-арт объектов окружения, архитектуры» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	Сформировать компетенции обучающегося в сфере стилизация и формообразование в дизайне.	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	4 з.е. /144 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
<b>ОПК-1 (ОПК-1.1.), ОПК-3 (ОПК-3.1.), ОПК-8 (ОПК-8.2)</b>		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>

<p><b>ОПК-1</b> 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><b>ОПК-1.1</b> 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><b>Знать:</b> - основные профессиональные компьютерные программы; - методику, правила и способы работы в них; <b>Уметь:</b> - решать задачи составления графических композиций при помощи компьютерных технологий; <b>Владеть:</b> - способностью выбора компьютерной программы; - техникой исполнения графической композиции под задачу в профессиональной деятельности.</p>
<p><b>ОПК-3</b> 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><b>ОПК-3.1.</b> Выполняет поисковые эскизы дизайн- объектов изобразительными средствами и способами проектной графики.</p>	<p><b>Знать:</b> - основные приемы изобразительного языка композиции в академическом рисунке; - основные законы перспективы; <b>Уметь:</b> - производить визуальный анализ природы; - выбирать изобразительный язык академического рисунка, композиции, приемы изображения перспективы; - иметь навыки линейно-конструктивного построения рисунка; <b>Владеть:</b> - навыками понимания линейно-конструктивного построения рисунка с точки зрения выбора техники исполнения - конкретного рисунка.</p>

<b>ОПК-8</b> Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	<b>ОПК-8.2</b> Решает профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации	<b>Знать:</b> -проблематику современной культурной политики Российской Федерации в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования. <b>Уметь:</b> -решать профессиональные задачи в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации. <b>Владеть:</b> -опытом решения профессиональных задач в области создания объектов дизайна с применением приемов стилизации и формообразования на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации.
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	Для контроля усвоения обучающимся данной дисциплины, учебным планом предусмотрен зачеты с оценкой.	

### 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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Мастерская дизайн-проектирования (концептуальное проектирование)» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	сформировать компетенции обучающегося в области проектирования трехмерных объектов дизайна в области компьютерных игр и анимации и промышленного дизайна.	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	9 з.е. / 324 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
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-5.1 ОПК-6 (ОПК-6.2)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>

<p><b>УК –1</b> Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p>	<p><b>УК-1.1.</b> 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><b>Знать:</b> - 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. <b>Уметь:</b> -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. <b>Владеть:</b> - 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>
	<p><b>УК-1.2.</b> Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода</p>	<p><b>Знать:</b> - последовательность работы на основе методологии дизайн-проектирования и варианты решения проектной задачи с применением принципов системного подхода. <b>Уметь:</b> - 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. <b>Владеть:</b> -методами дизайн-проектирования в процессе анализа проектной задачи; - приемами системного подхода в методологии дизайн-проектирования.</p>

<p><b>УК –2</b> 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><b>УК-2.1.</b> Определяет круг задач в рамках поставленной цели, в том числе с использованием цифровых ресурсов</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методологические характеристики и этапы выполнения дизайн-проекта, цель и результат каждого этапа.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- планировать работу над дизайн- проектом.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками самоорганизации, самоконтроля и самоуправления.</li> </ul>
<p><b>ОПК-2</b> 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><b>ОПК-2.2</b> Самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу; проводит работу по участию в научно-практических конференциях</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основы проектирования,</li> <li>- понятия и определения в дизайн-проектировании: объект дизайна, предмет дизайна и цель дизайн- проекта</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу по выявлению образа объекта дизайна.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками подготовки к участию научно-исследовательской деятельности по анализу аналогов в дизайне, поиска оригинального образа.</li> </ul>

<p><b>ОПК-4.</b> 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><b>ОПК-4.2</b> 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><b>- знать:</b> методы дизайн-проектирования, основные понятия и элемент дизайн-проекта, - теорию цвета и основы композиции, типографику;</p> <p><b>- уметь:</b> формулировать концепцию дизайн-проекта, определять требования к разработке дизайн-проекта, выполнять графический поиск;</p> <p><b>- владеть:</b> композиционными приемами, культурой шрифта и использовать цвето-графические решения при выполнении графики проекта, навыками работы в графических редакторах</p>
<p><b>ОПК-5.</b> Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p><b>ОПК-5.1</b> Выполняет работу по организации участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p><b>- знать:</b> требования к разработке и оформлению авторских проектных решений к экспозиционной выставке, конкурсу, фестивалю и других творческих мероприятиях;</p> <p><b>- уметь:</b> адаптировать проектные решения авторских работ для участия в экспозиционной выставке, конкурсе, фестивале и других творческих мероприятиях;</p> <p><b>- владеть:</b> приемами проектирования авторских работ для участия в экспозиционной выставке, конкурсу, фестивалю и других творческих мероприятиях в соответствии с предъявляемыми требованиями</p>
<p><b>ОПК-6.</b> Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p><b>ОПК-6.2</b> Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств</p>	<p><b>знать:</b> роль современных технологий в сфере дизайна и визуальных коммуникаций;</p> <p><b>- уметь:</b> аналитически перерабатывать информацию, решать профессиональные задачи используя web и мультимедийные и информационные продукты;</p> <p><b>- владеть:</b> информационными технологиями, навыками в работе с графическими</p>

редакторами и программным обеспечением в сфере решения творческих задач

**Форма промежуточной аттестации**

Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены экзамены, курсовой проект

## АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Спецживопись»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

«Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Дисциплина «Спецживопись» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	Сформировать компетенции обучающегося в области спецживописи	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	2 з.е. / 72 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
ОПК-3 (ОПК-3.2) ОПК-5 (ОПК-5.2) ОПК-7 (ОПК-7.2)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>ОПК-3</b> способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной	<b>ОПК-3.2</b> осуществляет обоснование методов проектирования авторского объекта визуальной	<b>Знать:</b> - различные специальные техники живописи как языка предъявления дизайн – проекта в зависимости от замысла; - применять новые приемы работы с изображением в

<p>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>информации, идентификации и коммуникации для дальнейшего изготовления, в том числе с использованием цифровых технологий</p>	<p>зависимости от способа предъявления замысла с раскладкой по цвету <b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- анализировать и подбирать различные экспериментальные техники живописи для предъявления дизайн – проекта в зависимости от замысла;</li> <li>- применять неординарные приемы работы с изображением в зависимости от способа предъявления замысла с раскладкой по цвету и использования их для решения профессиональных задач</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками применения различных экспериментальных техник живописи для предъявления дизайн – проекта в зависимости от замысла;</li> <li>- приемами работы с изображением в зависимости от способа предъявления замысла с раскладкой по цвету и использования их для решения профессиональных задач.</li> </ul>
<p><b>ОПК-5</b> способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p><b>ОПК-5.2</b> выполняет работу по организации участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- понятия организации предметно- пространственной среды выставок и экспозиций;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выбирать оптимальные решения для поставленной задачи в рамках экспозиционного проектирования</li> </ul> <p><b>Владеть</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- приемами и средствами работы с нормативными источниками в рамках экспозиционного проектирования</li> </ul>
<p><b>ОПК-7</b> способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования.</p>	<p><b>ОПК-7.2</b> реализует педагогические навыки при преподавании проектных дисциплин в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- теорию цвета; основы колористических закономерностей и цветовых контрастов и гармонии, оптические свойства вещества</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создавать живописные композиции различной степени сложности с использованием разнообразных экспериментальных техник;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- опытом применения методов изобразительного языка спецживописи, приемов колористики и выполнения работ в материале</li> </ul>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой</p>	

## АННОТАЦИЯ



**Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»**

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация»

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

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

<p><b>ОПК-3.</b> 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><b>ОПК-3.2</b> 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><b>Знать:</b> - 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. <b>Уметь:</b> - 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. <b>Владеть:</b> - 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><b>ОПК-8</b> Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p><b>ОПК-8.1</b> Проводит анализ проблематики современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p><b>Знать:</b> - приемы аналитической работы по выявлению проблематики современной культурной политики Российской Федерации в целях создания визуального образа в дизайне. <b>Уметь:</b> -проводить аналитической работы по выявлению проблематики современной культурной политики Российской Федерации в целях создания визуального образа в дизайне. <b>Владеть:</b> -опытом аналитической работы по выявлению проблематики современной культурной политики Российской Федерации в целях создания визуального образа в дизайне.</p>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></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 связей с общественностью Форма обучения очная**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Русский язык» относится к Блоку 1.Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	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.	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	2 з.е. / 72 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
УК-4 (УК-4.1.)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>УК – 4</b> 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><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– правила русской орфографии и пунктуации,</li> <li>– языковые нормы устной и письменной коммуникации;</li> <li>– функциональное значение стилей языка;</li> <li>– основные правила русского речевого этикета.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– различать стили речи, используя их в практике общения;</li> <li>– учитывая ситуацию общения, сохранять стиль речи до конца письменного высказывания;</li> <li>– корректировать речь в зависимости от речевой ситуации (цели высказывания и целевой аудитории);</li> <li>– делать правильный стилистический выбор книжной лексики в ситуации устного и письменного делового общения;</li> <li>– планировать последовательность изложения содержания и в деловом общении, обеспечивая развитие темы и основной мысли.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками грамотной устной и письменной речи с учетом речевой ситуации.</li> </ul>
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачет	

## АННОТАЦИЯ

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Проектный практикум» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули), к дисциплинам обязательной части	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	формирование у обучающихся представления о современных технологиях организации проектной деятельности и ознакомление с принципами использования проектного управления в задачах будущей профессиональной деятельности	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	5 з.е. / 180 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
УК-1 (УК-1.2.) УК-2 (УК-2.2.) УК-3 (УК-3.1)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>УК – 1</b> Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	<b>УК-1.2</b> - Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода.	<b>Знать:</b> - методы генерации и анализа идей проекта; - принципы и подходы дизайн-мышления; <b>Уметь:</b> - генерировать идеи проекта; - формировать проектную задачу; <b>Владеть:</b> - навыками дизайн-мышления для осуществления проектной деятельности; - навыками анализа вариантов решения проектной задачи.
<b>УК – 2</b> Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<b>УК-2.2</b> – Выбирает оптимальные способы решения поставленных задач, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<b>Знать:</b> - формы представления проекта; - основные методы проектирования модели воронки; - понятия и терминологию о стейкхолдерах проектов; <b>Уметь:</b> - определять оптимальный способ разработки и выбора проектного решения; - описывать структуру проектного предложения; - определять стейкхолдеров проектов; - подбирать меры государственной поддержки для развития проектной инициативы; <b>Владеть:</b> - навыками разработки и выбора проектного решения; - навыками описания структуры проектного предложения; - навыками подбора государственных программ для развития проектной инициативы в условиях действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.

<p><b>УК-3</b> Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде</p>	<p><b>УК-3.1-</b> Определяет свою роль в команде и способы организации собственной деятельности.</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методы и инструменты формирования команды проекта;</li> <li>- принципы определения ролей и функций в команде проекта;</li> <li>- принципы формирования предпринимательской среды;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- определять свою роль в проектной команде;</li> <li>- реализовывать свою роль в команде в соответствии с поставленной проектной задачей;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками формирования команды проекта;</li> <li>- навыками работы в команде при решении проектной задачи.</li> </ul>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачет с оценкой, экзамен</p>	

## 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**

<p><b>Место дисциплины в учебном плане</b></p>	<p>Учебная дисциплина «Цифровые технологии в дизайне» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули) к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений</p>	
<p><b>Цель изучения дисциплины</b></p>	<p>сформировать компетенции обучающегося в области современных цифровых технологий в проектировании цифровой, виртуальной среды средствами цифрового дизайна.</p>	
<p><b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b></p>	<p>4 з.е. / 144 академических часов</p>	
<p><b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b></p>		
<p>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.)</p>		
<p><b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b></p>		
<p><b>Шифр и наименование компетенции</b></p>	<p><b>Индикаторы компетенции</b></p>	<p><b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b></p>

<p><b>ПК-2</b> Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p><b>ПК-2.2.</b> Визуализирует трехмерные компьютерные сцены анимационного кино</p>	<p><b>Знать:</b> - набор продуктов дизайна, для создания цифровой, виртуальной среды; - методы проектирования конструкций и продуктов для создания цифровой среды; <b>Уметь:</b> - 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; <b>Владеть:</b> - 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</p>
<p><b>ПК-3</b> Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p><b>ПК-3.2.</b> Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта</p>	<p><b>Знать:</b> - приемы детализации форм изделий для разработки художественно-конструкторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований; <b>Уметь:</b> - 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; <b>Владеть:</b> - навыками разработки компоновочных и композиционных решений; выбора средств для проверки качества изготовления проектируемого объекта, подготовки заключения по результатам проверки качества изготовления проектируемого объекта</p>
<p><b>ПК-4.</b> Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики</p>	<p><b>ПК-4.1.</b> Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта</p>	<p><b>Знать:</b> - производственные этапы создания и воплощения творческого замысла дизайн-проекта на основе технологических требований в 3D моделировании; <b>Уметь:</b> - применять методы технического, технологического и художественного контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по производству визуального эффекта в 3D моделировании; <b>Владеть:</b> - 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><b>ПК-4.2.</b> Обеспечивает координацию процессами разработки художественно - технологических решений в процессе создания объектов дизайна.</p>	<p><b>Знать:</b> - основы рендера, шейдинга и композитинга технологии создания приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом 3D моделировании; <b>Уметь:</b> - выстраивать этапы и технологии работ по разработке реализации дизайн-проектов в 3D моделировании; <b>Владеть:</b> - навыками контроля разработанных художественно-технологических решений, визуальных решений в 3D моделировании.</p>

<b>ПК-5.</b> Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта.	<b>ПК-5.1.</b> Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн- проекта, в том числе в цифровой среде.	<b>Знать:</b> - планирование процесса технологического разработки дизайн объекта в 3-D; <b>Уметь:</b> - анализировать и планировать процессы технологического разработки дизайн объекта в 3-D; <b>Владеть:</b> - навыками оценки материально-технической базы организации и ее использования в процессе разработки дизайн-проекта в 3-D.
	<b>ПК-5.2.</b> Обеспечивает создание приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн- проектом, в том числе в цифровой среде.	<b>Знать:</b> - производственные этапы создания художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом объекта в 3-D; <b>Уметь:</b> - оптимизировать работы по созданию художественно - технических решений дизайн-проекта объекта в 3-D; <b>Владеть:</b> - навыками оптимизации работы по созданию художественно - технических решений и внедрения новых технологических приемов в процессе работы над дизайн объектом в 3-D.
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены экзамен	

## 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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Мультимедийный проект» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули) к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений	
<b>Цель изучения дисциплины</b>	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.	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	6 ЗЕТ / 216 академических часов,	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
<b>ПК-2 (ПК-2.1, 2.2.)</b> <b>ПК-3 (ПК-3.1,3.2)</b>		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>

<b>ПК-2</b> Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>ПК-2.1.</b> Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>Знать:</b> - практические способы и приемы оптимизации процесса поточной визуализации; принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в области дизайна мультимедиа; <b>Уметь:</b> - использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен в области дизайна мультимедиа; <b>Владеть:</b> - навыками решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в области дизайна мультимедиа.
	<b>ПК-2.2.</b> Визуализирует трехмерные компьютерные сцены анимационного кино	<b>Знать:</b> - программное обеспечение для трехмерной визуализации в области дизайна мультимедиа; <b>Уметь:</b> - использовать компьютерные программы для композитинга в области дизайна мультимедиа; <b>Владеть:</b> - навыками технологического контроля оптимизации рабочих материалов и файлов, поступающих на визуализацию трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в области дизайна мультимедиа;
<b>ПК-3</b> Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>ПК-3.1.</b> Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>Знать:</b> - основы компьютерной графики; программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных сцен в мультимедиа <b>Уметь:</b> - 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 <b>Владеть:</b> - 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



	<b>ПК-3.2.</b> Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	<b>Знать:</b> - принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в мультимедиа <b>Уметь:</b> - организовывать и осуществлять контроль процесса распределения, выполнения и утверждения задач внутри отдела композитинга в мультимедиа <b>Владеть:</b> - навыками выбора способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике в мультимедиа
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Анимационные технологии» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули) к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений
<b>Цель изучения дисциплины</b>	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.
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	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**

<b>Шифр и и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>ПК-2</b> Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>ПК-2.1.</b> Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>Знать:</b> - практические способы и приемы оптимизации процесса поточной визуализации в анимации принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в анимации; <b>Уметь:</b> - использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен в анимации; <b>Владеть:</b>

		- навыками решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино.
	<b>ПК-2.2.</b> Визуализирует трехмерные компьютерные сцены анимационного кино.	<b>Знать:</b> - программное обеспечение для трехмерной визуализации в анимации; <b>Уметь:</b> - использовать компьютерные программы для композитинга в анимации; <b>Владеть:</b> - навыками технологического контроля оптимизации рабочих материалов и файлов, поступающих на визуализацию трехмерных компьютерных сцен анимационного кино
<b>ПК-3</b> Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>ПК-3.1.</b> Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>Знать:</b> - основы компьютерной графики; программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных сцен в анимации <b>Уметь:</b> - 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 <b>Владеть:</b> - 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
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой	

## АННОТАЦИЯ

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

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Компьютерная графика и дизайн» относится к Блоку 1. Дисциплины (модули) к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений
---	--

<b>Цель изучения дисциплины</b>	сформировать компетенции обучающегося в области проектирования, создания, исполнения эскизов и выполнения макетов в компьютерной 3D графике	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	6 ЗЕТ / 216 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
ПК-2 (ПК-2.2) ПК-3 (ПК-3.1., ПК-3.2.) ПК-4 (ПК-4.1.)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>ПК-2</b> Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>ПК-2.2</b> Визуализирует трехмерные компьютерные сцены анимационного кино	<b>Знать:</b> - приемы разработки дизайн-проектов объектов с использованием художественных средств; <b>Уметь:</b> - разрабатывать художественно-технические решения задач по проектированию объектов дизайна с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; <b>Владеть:</b> - навыками применения композиционных приемов и стилистических особенностей для проектирования объектов дизайна с использованием художественных средств.
<b>ПК-3</b> Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>ПК-3.1</b> Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>Знать:</b> - требования к дизайн- проекту с учетом применения в нем современных компьютерных технологий; <b>Уметь:</b> - выявлять и анализировать ситуацию развития современных информационных технологий; <b>Владеть:</b> - навыками идентификации и коммуникации визуальной информации
	<b>ПК-3.2</b> Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	<b>Знать:</b> - решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией; <b>Уметь:</b> - определять актуальность современных информационных технологий и их значимость для практической деятельности в работе над дизайн – проектом; <b>Владеть:</b> - навыками анализа визуальной информации

<b>ПК-4.</b> Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики	<b>ПК-4.1</b> Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта	<b>Знать:</b> - производственные этапы создания и воплощения творческого замысла дизайн-проекта на основе технологических требований в 3D моделировании; <b>Уметь:</b> - применять методы технического, технологического и художественного контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по производству визуального эффекта в 3D моделировании; <b>Владеть:</b> - 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
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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**

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

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

## АННОТАЦИЯ

**Учебной дисциплины «Эргономика»**  
 Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графика компьютерных игр и анимация».

**Программа разработана на кафедре дизайна**

**Форма обучения очная**

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

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	<b>ПК-3.1</b> Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>Знать:</b> - Профессиональную терминологию в сфере визуализации трехмерных сцен на основе приемов эргономики; <b>Уметь:</b> - Разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта на основе приемов эргономики; <b>Владеть:</b> - Навыками настройки параметров компоновки и постобработки результатов визуализации эталонных (мастер-сцен) на основе приемов эргономики
	<b>ПК-3.2</b> Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	<b>Знать:</b> - Основы создания шейдеров, рендера, композитинга на основе приемов эргономики; <b>Уметь:</b> - Использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения на основе приемов эргономики; <b>Владеть:</b> - Навыками выбора способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе приемов эргономики
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина « <b>Цифровые презентационные технологии</b> » относится к к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) Дисциплины (модули) по выбору 1 (ДВ.1)
<b>Цель изучения дисциплины</b>	сформировать базовые знания в области создания и демонстрации цифровых презентаций, развитие умений и навыков в вопросах использования программных средств создания цифровых презентаций
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	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 использованием художественных средств и обосновывает проектные решения	<b>Знать:</b> - различные приемы композиционирования, как языка предъявления замысла в цифровой презентации; - основы рекламных технологий; <b>Уметь:</b> - применять приемы работы с композицией в зависимости от способа предъявления замысла в цифровой презентации; <b>Владеть:</b> - приемами работы с композицией в зависимости от способа предъявления замысла в цифровой презентации.
	ПК-1.2 Разрабатывает Объекты дизайна использованием компьютерной графики и технических средств и обосновывает проектные решения	<b>Знать:</b> - разные приемы работы с композицией, цветовыми композициями в зависимости от способа предъявления замысла в цифровой презентации; <b>Уметь:</b> - анализировать и подбирать различные способы и принципы композиции как языка предъявления цифровой презентации в зависимости от замысла; <b>Владеть:</b> - 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	2 з.е. / 72 академических часов
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	

ПК-1 (ПК-1.1, ПК-1.2.)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
ПК-1 Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна	ПК-1.1 Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения	<b>Знать:</b> - основы специальной терминологии в пределах программ; <b>Уметь:</b> - создавать игровой контент среды компьютерных игр с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения <b>Владеть:</b> - навыками художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры
	ПК-1.2 Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств и обосновывает проектные решения	<b>Знать:</b> - основы специальной терминологии в пределах программ; <b>Уметь:</b> - создавать игровой контент среды компьютерных игр в графических редакторах двумерной графики (Adobe Photoshop, Adobe Flash); <b>Владеть:</b> - навыками художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры. дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств и обосновывает проектные решения
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	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)
<b>Цель изучения дисциплины</b>	сформировать компетенции обучающегося в области технического рисунка с выбором техники исполнения конкретного рисунка в процессе работы над дизайн-проектом.
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	2 з.е. / 72 академических часов
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>	



ПК-1 (ПК-1.1.) (ПК-1.2)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр компетенции</b>	<b>Наименование компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по Дисциплине</b>
<b>ПК-1</b> Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна	<b>ПК-1.1</b> Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения	<b>Знать:</b> - основы синтетического единства интерфейса, в котором слиты технические, стилистические и художественные особенности оформления компьютерной игры, <b>Уметь:</b> - выбирать оптимальные методы создания дизайн-продуктов с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения <b>Владеть:</b> - владеет современными концепциями дизайнерского проектирования с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения
	<b>ПК-1.2</b> Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств и обосновывает проектные решения	<b>Знать:</b> - 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; <b>Уметь:</b> - 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; <b>Владеть:</b> - владеет современными концепциями дизайнерского проектирования в отношении способов компьютерного проектирования.
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	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)
<b>Цель изучения дисциплины</b>	сформировать компетенции обучающегося в области искусства графического выражения творческого замысла.

<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	2 з.е. / 72 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
ПК-1 (ПК-1.1, ПК-1.2,		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>ПК-1</b> Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна	<b>ПК-1.1</b> Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения	<b>Знать:</b> - различные графические приёмы и принципы, позволяющие максимально сократить разрыв между идеей и её изображением; <b>Уметь:</b> - создавать структуру выполнения рисунка сообразно композиционной закономерности; - ориентироваться в многообразии методов визуализации образа; <b>Владеть:</b> - творческими методами, приемами и средствами визуализации образа; - системой практических навыков организации творческого процесса и ведения работы.
	<b>ПК-1.2</b> Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств и обосновывает проектные решения	<b>Знать:</b> - основы теории и методологии скетчинга; - методы применения разных способов концептуального линейно-тонового рисунка; <b>Уметь:</b> - формулировать проблемы и оценивать возможности их разрешения в различных материалах скетчинга; <b>Владеть:</b> - владеет проектными стратегиями и современными концепциями дизайнерского скетчинга.
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Учебная дисциплина «Футуродизайн» относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) Дисциплины (модули) по выбору 3 (ДВ.3)
<b>Цель изучения дисциплины</b>	сформировать компетенции обучающегося в области футуродизайна на основе подхода к проектированию перспективных разработок.

<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	3 з.е. / 108 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
ПК-1 (ПК-1.1) ПК-2 (ПК-2.1.)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>ПК-1</b> Способен обосновывать И разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна	<b>ПК-1.1.</b> Разрабатывает объекты дизайна с помощью художественных средств и обосновывает проектные решения	<b>Знать:</b> - различные приемы композиционирования, как языка предъявления творческого футуристического замысла <b>Уметь:</b> - применять приемы работы с композицией в зависимости от способа предъявления творческого футуристического замысла <b>Владеть:</b> - приемами работы с композицией в зависимости от способа предъявления творческого футуристического замысла предъявлением этапов и использования их для решения профессиональных задач
<b>ПК-2</b> Способен Решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>ПК-2.1</b> Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>Знать:</b> - практические способы и приемы принципы работы с многослойными цифровыми изображениями <b>Уметь:</b> - использовать компьютерные программы для выполнения не стандартных творческих задач и визуализации трехмерных компьютерных сцен <b>Владеть:</b> - навыками решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	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)
<b>Цель изучения дисциплины</b>	сформировать компетенции обучающегося в области проектной графики.

<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	3 з.е. / 108 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
ПК-1 (ПК-1.1.) ПК-2 (ПК-2.1)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и название компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>ПК-1</b> Способен обосновывать и разрабатывать художественно - технические решения проектирования объектов дизайна	<b>ПК-1.1.</b> Разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения	<b>Знать:</b> особенности работы с различными художественными материалами при разработке художественного замысла; <b>Уметь:</b> использовать при разработке художественного замысла особенности художественных материалов при выполнении работ по эскизированию, макетированию, физическому моделированию <b>Владеть:</b> навыками применять художественные средства и обосновывать проектные решения при выполнении работ по эскизированию, макетированию, физическому моделированию
<b>ПК-2</b> Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>ПК-2.1</b> Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>Знать</b> практические приемы работы с изображениями средствами проектной графики <b>Уметь</b> использовать художественных средства и цифровые технологии <b>Владеть</b> навыками разработки объектов дизайна с использованием художественных средств
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен	

## АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «ТРИЗ в дизайне»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

«Графика компьютерных игр и анимация».

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	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)
---	---

<b>Цель изучения дисциплины</b>	Сформировать компетенции обучающегося в теории решения изобретательских задач в дизайне	
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	4 з.е. / 144 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
ПК-2(ПК-2.1.) ПК-3 (ПК-3.2.)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и название компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>ПК-2</b> Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>ПК-2.1.</b> Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>Знать:</b> основы специальной терминологии, классификацию и типологию основных приемов ТРИЗ; <b>Уметь:</b> моделировать задачи ТРИЗ с применением полученных знаний в области профессиональной дизайнерской работы связанной с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино <b>Владеть:</b> навыками решения нестандартных производственных задач в связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино с помощью приёмов ТРИЗ
<b>ПК-3</b> Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>ПК-3.2.</b> Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	<b>Знать:</b> 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; <b>Уметь:</b> организовывать и осуществлять контроль процесса распределения, выполнения и утверждения задач на основе приёмов ТРИЗ; <b>Владеть:</b> навыками обоснования соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	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)
<b>Цель изучения дисциплины</b>	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.

<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	4 з.е. / 144 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
ПК-2 (ПК-2.1.) ПК-3 (ПК-3.2.)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и название компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>ПК-2</b> Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>ПК-2.1.</b> Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>Знать:</b> основы специальной терминологии практические способы и приемы создания игрового контента среды компьютерных игр; <b>Уметь:</b> использовать компьютерные программы для выполнения задач визуализации трехмерных компьютерных сцен <b>Владеть:</b> навыками решения нестандартных производственных задач, связанных с созданием игрового контента среды компьютерных игр в графических редакторах двухмерной графики (Adobe Photoshop)
<b>ПК-3</b> Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>ПК-3.2.</b> Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	<b>Знать:</b> основные способы создания мультимедийных проектов; основные понятия и методы работы с инструментами и инспекторами программ графических пакетов; <b>Уметь:</b> обосновывать принципы создания игрового контента среды компьютерных игр в графических редакторах двухмерной графики (Adobe Photoshop, Adobe Flash) ; <b>Владеть:</b> Навыками технических приёмов проектирования игрового контента; опытом выбора средств композиционного построения и моделирования в редакторах двухмерной графики
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	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)
<b>Цель изучения дисциплины</b>	сформировать компетенции обучающегося в области проектирования и моделирования промышленных образцов в программах трехмерной графики.

<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	4 з.е. / 144 академических часов	
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>		
ПК-3 (ПК-3.2.) ПК-4 (ПК-4.1,ПК-4.2.) ПК-5 (ПК-5.1,ПК-5.2.)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>ПК-3</b> Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>ПК-3.2</b> Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	<b>Знать:</b> - принципы работы с многослойными цифровыми изображениями; <b>Уметь:</b> - организовывать процесс получения финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта; <b>Владеть:</b> - Навыками выбора способов оптимизации работ по соответствию финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта
<b>ПК-4</b> Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики	<b>ПК-4.1</b> Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта	<b>Знать:</b> - технологии создания проекта интерфейса, программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в компьютерной графике; <b>Уметь:</b> - Применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемый для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике; <b>Владеть:</b> - Навыками использования программного обеспечения для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике
	<b>ПК-4.2</b> Обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна	<b>Знать:</b> - производственные этапы создания визуальных эффектов в компьютерной графике; - основы создания и корректировки рендера, композиции; <b>Уметь:</b> - выбирать и обосновывать способы оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуальных эффектов в компьютерной графике; <b>Владеть:</b> - навыками разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике
<b>ПК-5</b> Способен внедрять новые технологические	<b>ПК-5.1</b> Применяет современные технологии в	<b>Знать:</b> - требования к современным графическим редакторам для реализации и создания документации по дизайн-проектам;

решения в процессе разработки дизайн-проекта	процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде	<b>Уметь:</b> - определять актуальность и значимость цифровых технологий для практической деятельности; - определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач; <b>Владеть:</b> - навыками работы в современных цифровых и мобильных технологиях.
	<b>ПК-5.2</b> Обеспечивает создание приемов и способов художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде	<b>Знать:</b> - требования к современным цифровым технологиям для реализации и создания документации по дизайн-проектам в виртуальной среде, используемых в учебной и профессиональной деятельности; <b>Уметь:</b> - выявлять и анализировать проблемы развития цифровых технологий, определять их актуальность и значимость для практической деятельности; <b>Владеть:</b> - навыками работы в современных графических редакторах для реализации и создания документации по дизайн-проектам в виртуальной среде разного вида.
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	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)
<b>Цель изучения дисциплины</b>	сформировать компетенции обучающегося в области виртуального дизайна, использование полученных знаний для создания эффективного дизайна продукции.
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	4 з.е. / 144 академических часов
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>	
ПК-3 (ПК-3.2.) ПК-4 (ПК-4.1,ПК-4.2.) ПК-5 (ПК-5.1,ПК-5.2.)	
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>	



Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
<p><b>ПК-3</b> Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p><b>ПК-3.2</b> Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта</p>	<p><b>Знать:</b> - основы создания шейдеров, рендера, композитинга; <b>Уметь:</b> - использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения на основе приемов сценарного моделирования; <b>Владеть:</b> - 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</p>
<p><b>ПК-4</b> Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики</p>	<p><b>ПК-4.1</b> Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта</p>	<p><b>Знать:</b> - Производственные этапы создания и воплощения творческого замысла дизайн-проекта на основе технологических требований к 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования; <b>Уметь:</b> - 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; <b>Владеть:</b> - 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</p>
	<p><b>ПК-4.2</b> Обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна</p>	<p><b>Знать:</b> - 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; <b>Уметь:</b> - 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; <b>Владеть:</b> - Навыками контроля и приемки разработанных художественно-технологических решений в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе сценарного моделирования</p>
<p><b>ПК-5</b> Способен внедрять новые технологические решения в процессе разработки дизайн-проекта</p>	<p><b>ПК-5.1</b> Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде</p>	<p><b>Знать:</b> - 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; <b>Уметь:</b> - применять стратегические и тактические методы анализа и планирования процесса</p>

		технологического сопровождения разработки дизайн-проекта в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования; <b>Владеть:</b> - 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.
	<b>ПК-5.2</b> Обеспечивает создание приемов и способов художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде	<b>Знать:</b> - 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; <b>Уметь:</b> - 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; <b>Владеть:</b> - 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 .
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	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)
<b>Цель изучения дисциплины</b>	сформировать компетенции обучающегося в области проектирования в VR.
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	5 з.е. / 180 академических часов
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>	

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

<b>Форма промежуточной аттестации</b>	Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен
---------------------------------------	--

## 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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	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)
<b>Цель изучения дисциплины</b>	сформировать компетенции обучающегося в области технологии трехмерного проектирования в предметном дизайне
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	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**

<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по Дисциплине</b>
<b>ПК-3</b> Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<b>ПК-3.2</b> Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	<b>Знать:</b> - требования к графическим редакторам для проектирования компьютерной графики; <b>Уметь:</b> - 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; <b>Владеть:</b> - навыками работы в современных графических редакторах для создания и реализации проектов компьютерной графики.

<b>ПК-4</b> Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики	<b>ПК-4.1</b> Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта	<b>Знать:</b> - технологии создания проекта интерфейса игры; - программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в компьютерной графике; <b>Уметь:</b> - применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемый для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике; <b>Владеть:</b> - навыками использования программного обеспечения для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике
	<b>ПК-4.2</b> Обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна	<b>Знать:</b> - производственные этапы создания визуальных эффектов в компьютерной графике; - основы создания и корректировки рендера, композиции; <b>Уметь:</b> - выбирать и обосновывать способы оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуальных эффектов в компьютерной графике; <b>Владеть:</b> - навыками разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике
<b>ПК-5</b> Способен Внедрять новые технологические решения в процессе разработки дизайн-проекта	<b>ПК-5.1</b> Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде	<b>Знать:</b> - требования к современным графическим редакторам для реализации и создания документации по дизайн-проектам; <b>Уметь:</b> - определять актуальность и значимость цифровых технологий для практической деятельности; - определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач; <b>Владеть:</b> - навыками работы в современных цифровых и мобильных технологиях
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	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
<b>Цель изучения дисциплины</b>	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.
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	328 академических часов
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>	

УК-7 (УК-7.1, УК-7.2)

УК-8 (УК-8.1)

**Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся**

<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>УК-7</b> 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	<b>Знать:</b> теоретические и методические основы различных видов спорта и систем физических упражнений <b>Уметь:</b> использовать теоретические и методические основы различных видов спорта и систем физических упражнений для сохранения и укрепления здоровья, физического самосовершенствования <b>Владеть:</b> навыками применения методов и средств различных видов спорта и систем физических упражнений 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	<b>Знать:</b> методико-практические и организационные основы физического воспитания, спортивной тренировки и физкультурно-спортивной деятельности <b>Уметь:</b> 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 <b>Владеть:</b> навыками творческого использования физкультурно-спортивной деятельности для достижения жизненных и профессиональных целей.
<b>УК - 8</b> Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества в том числе	УК-8.1. Поддерживает безопасные условия жизнедеятельности в повседневной жизни для сохранения природной среды и обеспечения устойчивого развития общества	<b>Знать</b> - источники чрезвычайных ситуаций природного происхождения; причины и последствия нарушения техники безопасности, а также меры профилактики травматизма на занятиях физической культурой и спортом <b>Уметь</b> - определять условия по поддержанию безопасности физкультурно-спортивной деятельности; <b>Владеть</b> - навыками обеспечения и

при угрозе возникновения чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов		поддержания безопасных условий физкультурно-спортивной деятельности, в том числе для сохранения природной среды
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	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
<b>Цель изучения дисциплины</b>	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.
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	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	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><b>Знать:</b> теоретические и методические основы различных видов спорта и систем физических упражнений</p> <p><b>Уметь:</b> использовать теоретические и методические основы различных видов спорта и систем физических упражнений для сохранения и укрепления здоровья, физического самосовершенствования</p> <p><b>Владеть:</b> навыками применения методов и средств различных видов спорта и систем физических упражнений для поддержания должного уровня физической подготовленности</p>
		<p><b>Знать:</b> методико-практические и организационные основы</p>

<p>обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности</p>	<p>УК - 7.2. – Использует средства и методы физического воспитания для профессионально-личностного развития, психофизической подготовки и самоподготовки к профессиональной деятельности</p>	<p>физического воспитания, спортивной тренировки и физкультурно- спортивной деятельности</p> <p><b>Уметь:</b> 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><b>Владеть:</b> навыками творческого использования физкультурно-спортивной деятельности для достижения жизненных и профессиональных целей.</p>
<p><b>УК - 8</b> 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><b>Знать</b> - источники чрезвычайных ситуаций природного происхождения; причины и последствия нарушения техники безопасности, а также меры профилактики травматизма на занятиях физической культурой и спортом</p> <p><b>Уметь</b> - определять условия по поддержанию безопасности физкультурно-спортивной деятельности;</p> <p><b>Владеть</b> - навыками обеспечения и поддержания безопасных условий физкультурно- спортивной деятельности, в том числе для сохранения природной среды</p>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></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**

<p><b>Место дисциплины в учебном плане</b></p>	<p>Дисциплина «Технические инновации в графическом дизайне» относится к части ФТД. Факультативные</p>
<p><b>Цель изучения дисциплины</b></p>	<p>сформировать компетенции обучающегося в области технических инноваций в сфере графического дизайна.</p>
<p><b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b></p>	<p>2 з.е. / 72 академических часов</p>
<p><b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b></p>	



ПК-1 (ПК-1.1,ПК-1.2.)		
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>		
<b>Шифр и наименование компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине</b>
<b>ПК-1</b> Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна	<b>ПК-1.1</b> Разрабатывает и объекты дизайна с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения	<b>Знать:</b> - современные инновационные технологии в графическом дизайне; <b>Уметь:</b> - разрабатывать объекты дизайна с учетом их формообразующих свойств материалов; <b>Владеть:</b> - навыками моделирования, разработки графических изображений для инновационного проекта
	<b>ПК-1.2</b> Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств и обосновывает проектные решения	<b>Знать:</b> - понятие инновационного проекта; <b>Уметь:</b> - делать обзор развития и состояния теории практики управления инновационными проектами в области графического дизайна; <b>Владеть:</b> - навыками разработки инновационного проекта с использованием компьютерных технологий
<b>Форма промежуточной аттестации</b>	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**

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Дисциплина «Методы креативного мышления в проектной деятельности» относится к факультативным дисциплинам части ФТД. Факультативные дисциплины
<b>Цель изучения дисциплины</b>	сформировать компетенции обучающегося в области развития профессионального мировоззрения и определённого уровня культуры, позволяющие применять полученные знания, умения и личные качества в практической деятельности.
<b>Трудоемкость дисциплины в з.е. / ак. часах</b>	2 з.е. / 72 академических часов
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>	
ПК-1 (ПК-1.1,ПК-1.2.)	
<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине, обеспечивающие формирование компетенций обучающихся</b>	

Шифр и наименование компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
<p><b>ПК-1</b> Способен обосновывать и разрабатывать художественно-технические решения проектирования объектов дизайна</p>	<p><b>ПК-1.1</b> Разрабатывает и объекты дизайна с использованием художественных средств и обосновывает проектные решения</p>	<p><b>Знать:</b> - Современные методы креативного мышления в дизайне; <b>Уметь:</b> - проводить процедуры рассмотрения темы проектной деятельности на основе методов креативного мышления с дальнейшим планированием работ; <b>Владеть:</b> - навыками демонстрации глубины проработанной проблематики на основе методов креативного мышления</p>
	<p><b>ПК-1.2</b> Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств и обосновывает проектные решения</p>	<p><b>Знать:</b> - Современные методы креативного мышления в дизайне; <b>Уметь:</b> - тематически разрабатывать поэтапность проектной деятельности на основе методов креативного мышления с дальнейшим планированием работ; <b>Владеть:</b> - навыками разработки проблематики на основе методов креативного мышления</p>
<p><b>Форма промежуточной аттестации</b></p>	<p>Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет</p>	