

**Аннотации рабочих программ дисциплин
по направлению подготовки**

54.03.01 Дизайн, направленность программы «Графический дизайн»

<p>Дисциплина «История графического дизайна» место дисциплины - вариативная часть Блока 2. Дисциплины (модули) трудоемкость - 7 ЗЕ/252 часа форма промежуточной аттестации – экзамен</p>	
<p>Цель освоения дисциплины</p>	<p>Цель – формирование целостного представления об истории графического дизайна как важной составляющей культуры, овладение навыками свободной ориентации в огромном наследии созданном мастерами различных исторических эпох и национальных школ. Задачи дисциплины: - дать представление об основных этапах развития графического искусства; - научить профессиональной терминологии, используемой в практике графического дизайна; - познакомить с отдельными видами и формами графического дизайна; - сформировать у студентов навыки ориентации в разветвленной системе графических видов искусств.</p>
<p>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</p>	<p>- способен к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение; – готов к самостоятельному созданию художественного образа, разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи. - способен выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения; модифицировать существующие и разрабатывать новые методы, исходя из задач конкретного исследования либо художественного творчества</p>
<p>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</p>	<p>знать: - общую ориентацию в вопросах истории и теории графического искусства; актуальные проблемы в таких областях, как искусство книги, графический дизайн упаковки, плакат, фирменный стиль, станковые формы графики; основные этапы исторического развития графического дизайна; наиболее значительные произведения и мастеров графического искусства; - основные виды и формы графики, стилистические направления развития графики; уметь: — анализировать тематическое содержание произведений графики; ориентироваться в обширном визуальном материале курса; определять средства выразительности и специфику художественных приемов объектов графического дизайн</p>

	<p>- уметь применять полученные в ходе изучения данной дисциплины знания в своей творческой художественной практике;</p> <p>владеть:</p> <p>практическими навыками для организации и осуществления процесса создания объектов графического дизайна.</p> <p>- навыками ориентации в обширном визуальном материале графического искусства;</p> <p>навыками понимания различий направлений и течений в графическом дизайне, специфики художественных приемов и средств выразительности.</p>
<p><i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.Графический дизайн как средство художественной коммуникации и вид проектной деятельности. 2.Период предыстории графического дизайна (XVIII-1-я пол. XIX вв.). 3.Становление и развитие визуальных художественных коммуникаций за рубежом. 4.Основные этапы развития графического дизайна в России. 5.Развитие печатной рекламы в России в сер. XIX-нач. XX вв. 6.Дизайн-графика советского периода (1920-1990 г.г.). 7.Современный этап развития графического дизайна. 8.Преимственность художественных традиций в отечественном графическом дизайне. 9.Мировые школы графического дизайна.
<p>Дисциплина «Основы производственного мастерства» <i>место дисциплины - Базовая часть Блока 3. Дисциплины (модули)</i> <i>трудоемкость - 13 ЗЕ/468 часа</i> <i>форма промежуточной аттестации – экзамен</i></p>	
<p><i>Цель освоения дисциплины</i></p>	<p>Учебная дисциплина «Основы производственного мастерства» имеет целью знакомство с многообразием ручного творчества и различными методами конструирования объектов визуальной среды, получение профессиональных навыков в освоении технологии и приемов выполнения различных видов графических изделий.</p> <p>Задачи изучения дисциплины «Основы производственного мастерства» являются:</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение анализа наследия дизайна, архитектуры, декоративно-прикладного искусства, прошлых лет и современной практики в нашей стране и за рубежом; - развитие способности комплексного подхода к решению проектных задач.
<p><i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - владение культурой мышления, способен к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения; - стремление к саморазвитию, повышению своей квалификации и мастерства; - осознание социальной значимости своей будущей профессии, обладает высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности осознает социальную значимость своей будущей профессии, обладает высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности; - владение основами графических техник и умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; - возможные приемы гармонизации форм, структур,

	комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основы станковой графики и способы их реализации; - особенности дисциплины; - тенденции развития графического дизайна; - основы графических техник и способы их воплощения; - основы графических техник и способы их воплощения <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - работать с графической информацией; - перерабатывать графический материал и выходить на уровень эксперимента; - работать с современными графическими материалами и фактурами; - воплощать идеи вариативными графическими способами; - вести поиск композиционных решений. <p>Владеть навыками:</p> <ul style="list-style-type: none"> - графическим инструментарием; - техническими особенностями графического мастерства; - навыками графического мастерства и новыми графическими технологиями; - техническими особенностями графического мастерства; - графическими способами и приемами.
<i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Общее понятия об основных графических техниках. 2. Свойства и особенности графических материалов. Графический инструментарий. 3. Станковая печатная графика. Техника «монотипия». 4. Черно-белая графика. Тушь, перо. 5. Особенности техники «энкаустики» и способы ее выполнения. 6. Особенности техники «воскография» и способы ее выполнения. 7. Основы печатной графики. Техника «гравюра». 8. Техника «линогравюра».
<p>Дисциплина «Проектирование» место дисциплины - базовая часть Блока 3. Дисциплины (модули) трудоемкость - 32 ЗЕ/1152 часа форма промежуточной аттестации – зачет</p>	
<i>Цель освоения дисциплины</i>	<p>Цель – формирование профессиональных навыков, необходимых в дальнейшей проектной деятельности, развитии образного, творческого дизайнерского мышления. Графический дизайн - специальная область художественно-проектной деятельности ,которая .направлена на .создание визуальных. сообщений, распространяемых с помощью средств массовой коммуникации.</p> <p>1.2. Задачи дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"> - дать представление об основных методах проектирования; - научить профессиональной терминологии, используемой в практике графического дизайна; - познакомить с отдельными видами и формами графического дизайна; - сформировать у студентов профессиональные навыки проектной графики.

<p><i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i></p>	<p>- способен к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение;</p> <p>- готов к самостоятельному созданию художественного образа, разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.</p> <p>- способен выбирать необходимые методы проектирования и творческого исполнения; модифицировать существующие и разрабатывать новые методы, исходя из задач конкретного объекта.</p>
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i></p>	<p>знать:</p> <p>- общую ориентацию в вопросах истории и теории графического искусства;</p> <p>актуальные проблемы в таких областях, как искусство книги, графический дизайн упаковки, плакат, фирменный стиль, станковые формы графики;</p> <p>основные этапы исторического развития графического дизайна; наиболее значительные произведения и мастеров графического искусства;</p> <p>- основные виды и формы графики, стилистические направления развития графики;</p> <p>уметь:</p> <p>— анализировать тематическое содержание произведений графики; ориентироваться в обширном визуальном материале курса; определять средства выразительности и специфику художественных приемов объектов графического дизайн</p> <p>- уметь применять полученные в ходе изучения данной дисциплины знания в своей творческой художественной практике;</p> <p>владеть:</p> <p>практическими навыками для организации и осуществления процесса создания объектов графического дизайна.</p> <p>- навыками ориентации в обширном визуальном материале графического искусства;</p> <p>навыками понимания различий направлений и течений в графическом дизайне, специфики художественных приемов и средств выразительности.</p>
<p><i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Натуралистичные зарисовки животного и стилизация 2. Изобразительный знак 3. Логотип Шрифтовой знак 4. Проект с элементами графического дизайна. 5. Создание товарного знака разработка основных элементов фирменного стиля. 6. Дизайн полиграфической продукции календарь, буклет, обложка журнала . 7. Дизайн упаковки. 8. Дизайн наружной рекламы (билборд, вывеска, транспорт). 9. Преддипломное проектирование 10. Выбор объекта проектирования.
<p style="text-align: center;">Дисциплина «Пропедевтика» место дисциплины - базовая часть Блока 3. Дисциплины (модули) трудоемкость - 10 ЗЕ/360 часа форма промежуточной аттестации – зачет</p>	

<p><i>Цель освоения дисциплины</i></p>	<p>Цель – формирование у студентов знаний и практических умений в области композиции в графическом дизайне. Задачи дисциплины: - знакомство с особенностями и типами композиции; - изучение средств выразительности и особенностей принципов гармонизации формы в композиции; - освоение приемов трансформации объемной формы; - знакомство с основными понятиями и разновидностями организации плоскости; - активизация творческого мышления.</p>
<p><i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i></p>	<p>способен к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение; готов к самостоятельному созданию художественного образа, разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; владеет рисунком, навыками линейно- конструктивного построения и основами академической живописи; навыками скульптура; современной шрифтовой культурой; приемами работы в макетировании и моделировании; приемами работы с цветом и цветовыми композициями; методами и технологией классических техник станковой графики; основными принципами и правилами набора и верстки; понимает сущность и социальную значимость своей будущей профессии; готов к организации индивидуальной творческой деятельности; способен к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту. – готов синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта; научно обосновать свои предложения и составить подробную спецификацию требований к проекту4разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач.</p>
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i></p>	<p>Знать: основные понятия и категории композиции, общие закономерности и специфические особенности гармонизации формы в графическом дизайне. Уметь: применять полученные в ходе изучения дисциплины знания о законах преобразования формы, принципов организации плоскости и пространства в последующих заданиях по графическому моделированию. Владеть: методиками анализа формы, ее композиционного строения, средствами образной выразительности. Знать: основные методы, способы и средства гармонизации формы; приемы выявления ее структурных закономерностей, ритмического строя, связи художественного оформления с формой. Уметь: применять полученные навыков работы по созданию композиций формального характера в своей индивидуальной творческой художественной практике; Владеть:</p>

	Профессиональными навыками организации композиционной плоскости на основе знания специфических особенностей композиции в графическом дизайне.
<i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i>	Средства построения композиции. Средства гармонизации художественной формы. Основные принципы графической трансформации. Плоскость. Типы композиции. Принципы создания объемной формы. Методы художественного обобщения в композиции.
<p>Дисциплина «Современные материалы и технологии полиграфии» место дисциплины - вариативная часть Блока 2. Дисциплины (модули) трудоемкость - 2 ЗЕ/72 часа форма промежуточной аттестации – зачет</p>	
<i>Цель освоения дисциплины</i>	Учебная дисциплина имеет целью дать студентам общие взаимосвязанное представление о: характере и конструкции издательской продукции, основных современных технологических процессах полиграфии, об основном полиграфическом оборудовании и материалах, издательско-полиграфической технологии, а также редакционно-издательских процессах и истории развития полиграфии. Задачи изучения дисциплины являются: - освоение основных понятий теории полиграфии изложенных в литературе; - приобретение навыков работы с полиграфическими материалами и средствами; - развитие пространственного мышления. - дать представление о структуре и различных стадиях полиграфического производства; - умение на практике решать проектно-исследовательские задачи средствами полиграфии; - приобретение навыков владения литературой и специальной терминологией в области графического дизайна.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	- анализ конструкций и оформления издательской продукции; - изучение издательско- полиграфических единиц измерения; - изучение разновидности печатных форм, их применение; - знакомство с современными допечатными процессами и оборудованием; - знакомство с современными печатными и послепечатными процессами и оборудованием.
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i>	Знать: - разновидности печатной продукции и конструкции книжно-журнальной продукции; - издательско- полиграфическую терминологию; - основы современного состояния допечатных, печатных и послепечатных процессов, производство книжной, журнальной и листовой продукции; - основные направления развития полиграфии. Уметь: - составлять общие схемы технологического процесса изготовления конкретной издательской продукции;

	<p>- выполнять элементарные расчеты параметров книжно-журнальных изданий;</p> <p>- пользоваться основными издательско- полиграфическими единицами измерения.</p> <p>Владеть навыками:</p> <p>- аналитико-синтетической переработки информации;</p> <p>- применения графической культуры в профессиональной деятельности;</p> <p>- ориентировки в литературе по графическому дизайну в полиграфии.</p>
<p><i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Основные понятия печатных средств информации. 2. Изготовление текстовых фотоформ. 3. Изготовление изобразительных фотоформ для многокрасочной печати. <p>Особенности изготовления тексто-изобразительных фотоформ.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Изготовление печатных форм плоской офсетной печати. 5. Изготовление печатных форм высокой и глубокой печати. 6. Основы полиграфического воспроизведения многоцветных изобразительных оригиналов. 7. Общие сведения о печатных материалах, печатном процессе и оборудовании. 8. Печатание с форм плоской офсетной печати. 9. Особенности печатания с форм высокой и глубокой печати. 10. Общие сведения о послепечатных процессах. 11. Производство изданий в обложках. 12. Производство книг и переплетных крышках.
<p>Дисциплина «Типографика» <i>место дисциплины - вариативная часть Блока 2. Дисциплины (модули)</i> <i>трудоемкость - 4 ЗЕ/144 часа</i> <i>форма промежуточной аттестации – экзамен</i></p>	
<p><i>Цель освоения дисциплины</i></p>	<p>Цель – формирование профессиональных навыков, необходимых в дальнейшей творческой деятельности, развитии образного, творческого дизайнерского мышления студентов расширение эрудиции в области графического дизайна.</p> <p>Задачи дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"> • формирование у студентов знаний в области графической выразительности дизайнерского проектирования; • развитие творческого мышления и профессиональных знаний в области типографики • ознакомления с принципами и методами художественного обобщения и формами стилизации и композиции шрифтовых блоков; • овладение различными графическими техниками и материалами, принятыми форматами эскизирования, рисование от руки дизайнерских скетчей (поиск изображения, калькирование) и пр.
<p><i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i></p>	<p>способен к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение;</p> <p>готов к самостоятельному созданию художественного образа, разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном,</p>

	<p>творческом подходе к решению дизайнерской задачи; владеет рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи; навыками скульптура; современной шрифтовой культурой; приемами работы в макетировании и моделировании; приемами работы с цветом и цветовыми композициями; методами и технологией классических техник станковой графики; основными принципами и правилами набора и верстки; понимает сущность и социальную значимость своей будущей профессии; готов к организации индивидуальной творческой деятельности; способен к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту.</p> <p>– готов синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта; научно обосновать свои предложения и составить подробную спецификацию требований к проекту; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач.</p>
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i></p>	<p>Знать: изобразительные средства проектной графики, классические материалы, техники и технологии, основные графические принципы сходства и различия между шрифтами;</p> <p>Уметь: применять изобразительные средства проектной графики в создании объектов графического дизайна; создавать образные шрифтовые композиции; использовать техники и технологии при решении художественно-графических и проектных задач;</p> <p>Владеть: основами профессионального графического моделирования объекта и анализа объекта воспроизведения; навыками свободного графического изображения реальных объектов.</p> <p>Знать: специальную терминологию и основные законы графического решения плоскости;</p> <p>Уметь: использовать знания о законах и принципах организации плоскости и пространства в заданиях по проектированию;</p> <p>Владеть: навыками проектирования графических объектов на основе анализа и переработки реальной формы.</p>
<p><i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<p>Общие понятия о типографике. Классификация шрифтов. Приемы композиции, трансформации используемые в работе с шрифтом. Типографика – как основа образных ассоциаций. Комбинаторика как основа графического изображения шрифтового блока. Изображение предметных объектов объектов в шрифтовых композициях. Изображение пространственных шрифтовых объектов.</p>

	Скетч шрифтовой композиции.
<p>Дисциплина «Основы веб-дизайна» <i>место дисциплины - вариативная часть Блока 3. Дисциплины (модули)</i> <i>трудоемкость - 2 ЗЕ/72 часа</i> <i>форма промежуточной аттестации – зачет</i></p>	
<i>Цель освоения дисциплины</i>	<p>Целью освоения учебной дисциплины является формирование прикладных знаний в области веб-дизайна, выработка умений создания простейших сайтов и разработки веб-дизайна с помощью различных инструментальных средств. Курс предназначен для подготовки студентов к использованию современных информационных технологий как инструмента для решения практических задач в своей профессиональной деятельности.</p> <p>Задачи изучения дисциплины являются</p> <ul style="list-style-type: none"> - дать общие сведения по технологиям проектирования сайтов и инструментальным средствам разработки веб-дизайна; - рассмотреть тенденции развития веб-дизайна; - приобрести умение уверенной работы по разработке веб-дизайна средствами языка HTML и WYSIWYG-редакторов.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<ul style="list-style-type: none"> - владение культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения; - умение логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь; - готовностью к кооперации с коллегами, работе в коллективе; - способность находить организационно- управленческие решения в нестандартных ситуациях и готовность нести за них ответственность; - способность понимать сущность и значение информации в развитии Современного информационного общества, сознание опасности и угрозы, возникающие в этом процессе, соблюдение основных требований информационной безопасности, в том числе защиты государственной тайны; - владением основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, иметь навык работы с компьютером как средством управления информацией; - способность осуществлять под контролем профессиональные функции в области рекламы и связей с общественностью в государственных, общественных, коммерческих структурах, средствах массовой информации, в социальной сфере, сфере политики, экономики, производства, торговли, науки, культуры, спорта; - способность реализации проектов и владение методами их реализации; - способность организовать подготовку к выпуску, производство и распространение рекламной продукции, включая текстовые и графические, рабочие и презентационные материалы в рамках традиционных и современных средств рекламы.
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения</i>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - о тенденциях развития в области веб-дизайна; - об основах построения веб-сайтов;

дисциплины	<p>- о тенденциях развития инструментальных средств создания веб-дизайна сайтов.</p> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - давать точные определения; - создавать простейший дизайн в Веб-среде; - использовать полученные знания в профессиональной деятельности; - самостоятельно находить источники самообразования; <p>Владеть навыками:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками логического мышления; - создания интернет-кампаний; - методикой ясного выражения своих мыслей и доказательного отстаивания собственной позиции; - способностью к деловой коммуникации в профессиональной сфере.
Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)	<ol style="list-style-type: none"> 1. История и развитие сети Интернет; 2. Анализ современных тенденций развития веб-дизайна; 3. Основы языка HTML; 4. Работа с WYSIWYG-редакторами; 5. Разработка простейших веб-сайтов.
<p>Дисциплина «Информатика и основы компьютерных технологий» место дисциплины - вариативная часть Блока 2. Дисциплины (модули) трудоёмкость - 7 ЗЕ/252 часа форма промежуточной аттестации – зачет, экзамен</p>	
Цель освоения дисциплины	<p>Целями освоения учебной дисциплины (модуля) являются: изучение основ применения информационных технологий в дизайне, рассмотрение классификации методов и средств дизайна, основных элементов и этапов разработки дизайна и графического оформления компьютерной продукции с целью обучения студентов умению ставить и решать задачи, связанные с применением современных информационных технологий в дизайне. В результате изучения дисциплины студенты должны приобрести навыки работы с аппаратными и программными средствами и инструментальными интегрированными средами для обеспечения компьютерного дизайна и ознакомиться с примерами реализации и их использования в современной практике.</p>
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	<p>Готов к кооперации с коллегами, работе в коллективе Способен находить организационно-управленческие решения в нестандартных ситуациях Осознаёт сущность и значение информации в развитии современного общества, владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации Ориентирован на применение методов и средств познания, обучение и самоконтроль для интеллектуального развития, повышение культурного уровня и профессиональной компетенции</p>
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины	<p>Знать: основные понятия и классификацию информационных технологий и особенности их применения в современном дизайне;</p> <ul style="list-style-type: none"> - знать основные технические и программные средства и основные этапы дизайна продукции, уметь ставить и решать задачи, связанные с Применением информационных технологий в дизайне продукции отрасли печати; <p>Уметь: применять аппаратные и программные средства для дизайна, иметь практические навыки работы в дизайне различной продукции;</p>

	Владеть: приемам работы с программным обеспечением для редактирования векторной и растровой графики, 3D – редактором 3D MAX.
<i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i>	1. Векторная графика 2. Растровая графика. 3. 3D-графика. 4. Интерактивная графика.
<p>Дисциплина «Мастера и стили в графическом дизайне» место дисциплины - <i>вариативная часть Блока 2. Дисциплины (модули)</i> <i>трудоемкость - 7 ЗЕ/252 часа</i> <i>форма промежуточной аттестации – экзамен</i></p>	
<i>Цель освоения дисциплины</i>	<p>Цель – формирование устойчивых представлений о стиле как неотъемлемой составляющей в истории развития искусства и дизайна, усвоение его эстетических принципов, выявление роли в создании объектов дизайна, и как следствие, формирование творческой личности будущего дизайнера.</p> <p>Задачи дисциплины</p> <ul style="list-style-type: none"> - познакомить с историческим развитием стиля, специфическими особенностями художественно-стилевых систем; - научить реализовывать методы исследования стилеобразования, уметь обобщать, анализировать основные признаки стиля; - научиться анализировать способы стилизации в современных объектах дизайна; - освоить приемы художественного обобщения и способы стилизации объектов дизайна.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<ul style="list-style-type: none"> – способен совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень – обладает навыками научно-исследовательской деятельности(планирование исследования, сбор информации, ее обработки, фиксирования и обобщения полученных результатов); способен представлять итоги своей работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; владеет опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями. – способен выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения; модифицировать существующие и разрабатывать новые методы, исходя из задач конкретного исследования либо художественного творчества.
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – знать основные понятия теории стилеобразования; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – реализовывать методы исследования стилеобразования, уметь обобщать, анализировать основные признаки стиля; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – приемами выявления стиля в различных произведениях искусства и объектах дизайна. – историю стиля и проблемы стилового единства всех элементов предметно- пространственной среды; – специфическими особенностями художественно-стилевых

	<p>систем;</p> <p>Уметь:</p> <p>– выявлять связь стилеобразования и особенностей Проектирования современной среды.</p> <p>Владеть:</p> <p>– приемами искусствоведческого анализа объектов дизайна.</p> <p>Знать:</p> <p>– закономерности использования приемов стилизации в разработке различных объектов дизайна;</p> <p>Уметь:</p> <p>– уметь применять полученные в ходе изучения данной дисциплины знания в своей творческой художественной практике;</p> <p>Владеть:</p> <p>– приемами анализа наиболее характерных стилевых решений, практическими навыками стилизации при разработке объектов дизайна.</p>
<p><i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<p>1. Теория стилеобразования.</p> <p>2. Понятие стиль.</p> <p>3. Три общих периода развития стиля.</p> <p>4. Классификация стилей.</p> <p>5. Эпоха до дизайна.</p> <p>Греческая античность – XI-I века до н. э.</p> <p>Римская античность – III век до н. э.-V век н. э.</p> <p>Романский стиль – X-XII века.</p> <p>Готика – XII-XV века.</p> <p>Ренессанс – XIV-XVII века.</p> <p>Маньеризм – XVI-XVII века.</p> <p>Барокко – XVI-XVIII века.</p> <p>Рококо – XVIII век.</p> <p>Классицизм – XVII-XIX века.</p> <p>Ампир – XIX век.</p> <p>Эклектика – XIX век.</p> <p>Модерн – конец XIX- начало XX века.</p> <p>Неорусский стиль – конец XIX- начало XX века.</p> <p>6. Эпоха формирования дизайна (начало – середина XX века)</p> <p>Модерн.</p> <p>Функционализм.</p> <p>Конструктивизм.</p> <p>Неопластицизм.</p> <p>Рационализм.</p> <p>7. Эпоха дизайна (с середины XX века)</p> <p>Постмодернизм.</p> <p>Минимализм.</p> <p>Поп-арт.</p> <p>Хай-тек.</p> <p>Брутализм.</p> <p>Деконструктивизм.</p> <p>Китч.</p> <p>8. Эклектика и стилизация.</p>
<p style="text-align: center;">Дисциплина «Дизайн в мультимедиа» место дисциплины - вариативная часть Блока 3. Дисциплины (модули) трудоёмкость - 2 ЗЕ/72 часа</p>	

<i>форма промежуточной аттестации – зачет</i>	
<i>Цель освоения дисциплины</i>	Целями освоения учебной дисциплины (модуля) являются: формирование знаний, умений и навыков по работе с медиаданными. Ознакомление с основами редактирования цифрового звука, знание основных форматов представления звукового материала на различных носителях и в различных медиа-пространствах (программа Adobe Audition). Знакомство с принципами редактирования цифрового видео материала и создания анимированной видеографики (программы Adobe Premiere и Adobe After Effects). Создание комплексного мультимедиа-проекта в среде Adobe Flash с использованием различных медиа компонентов (звук, графика, анимация, видео, текст).
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	Анализирует и определяет требования к дизайн-проекту Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений Осознаёт сущность и значение информации в развитии современного общества, владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации Ориентирован на применение методов и средств познания, обучение и самоконтроль для интеллектуального развития, повышение культурного уровня и профессиональной компетенции
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i>	Знать: основные понятия и классификацию мультимедиа технологий и особенности их применения в современном дизайне; - знать основные технические и программные средства и основные этапы создания мультимедиа продукции. Уметь: применять аппаратные и программные средства для создания мультимедиа контента, иметь практические навыки работы в авторинге и дизайне мультимедиа продукции; Владеть: приемам работы с программным обеспечением для редактирования медиа данных (Adobe Audition, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Adobe Flash, Adobe Director)..
<i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i>	1. Принципы разработки мультимедиа-продуктов. 2. Приемы редактирования медиа данных. 3. Создание законченного мультимедиа продукта на платформе Flash.
<p>Дисциплина «Правовые основы деятельности дизайнера» место дисциплины - вариативная часть Блока 1. Дисциплины (модули) трудоемкость - 2 ЗЕ/72 часа <i>форма промежуточной аттестации – зачет</i></p>	
<i>Цель освоения дисциплины</i>	Владеть знаниями в области правовой сферы, правовыми методиками в профессиональной области, знаниями по защите авторских прав.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения</i>	- способен находить организационно-управленческие решения в нестандартных ситуациях и готов нести за них ответственность - умеет использовать нормативные правовые документы в своей деятельности

<i>дисциплины</i>	- готов пользоваться нормативными документами на практике
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i>	<p>Знать правовую систему, систему правоохранительных органов, законодательства РФ, правовые основы профессиональной деятельности;</p> <p>Уметь способностью свободно владеть деловой письменной и устной речью, юридически грамотно составить претензию в связи с нарушенным правом, юридически грамотно составить исковое заявление в суд с необходимыми приложениями</p> <p>Владеть способностью самостоятельно применять методы для приобретения новых знаний и умений, правовыми методиками в профессиональной сфере, знаниями по защите авторских прав.</p>
<i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Правопонимание и право. 2. Основы теории государства. 3. Конституция Российской Федерации – основной закон государства. 4. Система органов государственной власти в Российской Федерации. 5. Административное право 6. Трудовое право. 7. Социальное партнерство в сфере труда. Трудовые споры. 8. Понятие, система и источники гражданского права. 9. Основания возникновения гражданских прав. Осуществление и защита гражданских прав. Представительство. 10. Гражданско-правовая (имущественная) ответственность. Сроки. Исковая давность 11. Право собственности и другие вещные права. Интеллектуальная собственность и ноу-хау. Авторское право. 12. Общая часть обязательственного права. Общие положения о договоре 13. Семейное право 14. Экологическое право. 15. Международное право и мировой правопорядок
<p>Дисциплина «История искусств» место дисциплины - базовая часть Блока 2. Дисциплины (модули) трудоёмкость - 4 ЗЕ/144 часа форма промежуточной аттестации – экзамен</p>	
<i>Цель освоения дисциплины</i>	Формирование культуры мышления, способности к общению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<p>- владеет культурой мышления, способен к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения;</p> <p>- умеет логически верно, аргументированно и ясно строить устную и письменную речь;</p> <p>- готов к уважительному и бережному отношению к историческому наследию и культурным традициям;</p> <p>- осознает значение гуманистических ценностей для сохранения и развития современной цивилизации; готов принять нравственные обязанности по отношению к окружающей природе, обществу, другим людям и самому себе</p>

<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i></p>	<p>Знать: историю культуры и искусств; классификацию видов искусств; тенденции развития современного мирового искусства, направления и теории в истории искусств; школы современного искусства</p> <p>Уметь: логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь; стремиться к саморазвитию, повышению своей квалификации и мастерства; критически оценивать свои достоинства и недостатки.</p> <p>Владеть: культурой мышления, способностями к общению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения</p>
<p><i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Искусство палеолита и мезолита (хронология, пещерная живопись, пластика) 2. Искусство мезолита (менгиры, дольмены, кромлех Стоунхендж, «каменные бабы» Причерноморья). 3. Искусство Древнего царства Древнего Египта. 4. Искусство Среднего царства (21-18 в.в. до н.э.) 5. Искусство Нового царства (16-12 в.в. до н.э.) 6. Искусство Древнего Египта эпохи Эхнатона 7. Карнак и Луксор – выдающиеся храмовые комплексы Нового царства. 8. Древнеегипетские пирамиды древнего царства 9. Искусство позднего царства (11 – 4 в.в. до н.э.) 10. Искусство острова Крит 11. Микенское искусство 12. Архитектура и фрески Кносса 13. Греческая мифология и искусство древней Греции 14. Искусство Гомеровской Греции 15. Архитектура архаики 16. Скульптура архаики 17. Период ранней классики 18. Высокая классика – эпоха расцвета искусства Древней Греции 19. Афинский акрополь 20. Творчество Фидия 21. Искусство поздней классики 22. Скульптура поздней классики 23. Искусство эллинизма 24. Скульптура эллинизма 25. Пергамский алтарь 26. Искусство этрусков 27. Искусство республиканского Рима 28. Искусство императорского Рима 1-2-в.в 29. Искусство императорского Рима 3-4-в.в. 30. Скульптура Древнего Рима 31. Христианские храмы Древнего Рима 4-5-в.в. 32. Искусство Византии 5-6 в.в. 33. Собор Св.Софии в Константинополе 34. Мозаики и фрески Византии 35. Развитие культовой архитектуры Византии 36. Храмы и мозаики Равенны 37. Образы Христа и Богородицы в искусстве Византии

38. Храмы и фрески Мистры
39. Творчество Феофана Грека
40. Искусство раннего Средневековья (5-9 в.в.)
41. Романское искусство 10-11 в.в. – эпоха классического Средневековья
42. Скульптура и фрески романского периода
43. Готическая архитектура Франции
44. Скульптура и витражи французской готики
45. Основные памятники готики Германии
46. Готика Италии и ее особенности
47. Общая характеристика культуры и искусства Итальянского Возрождения
48. Хронология итальянского Возрождения. Главные центры искусства Возрождения
49. Искусство Проторенессанса
50. Джотто – основоположник живописи Ренессанса
51. Архитектура раннего Возрождения. Брунеллески
52. Скульптура Донателло и Андреа Веррокио
53. Боттичелли – разностильность его живописи
54. Пьеро делла Франческа и Андреа Мантения
55. Высокое Возрождения (конец 15 в. – 30е годы 16 в.)
56. Биография и творчество Леонардо да Винчи
57. Биография и творчество Рафаэля Санти
58. Микеланджело - биография и творчество
59. Искусство Венеции 15 в.
60. Джованни Беллини – основоположник ренессанса в Венеции
61. Творчество Джорджоне
62. Творчество Тициана
63. Живопись Тинторетто
64. Живопись Веронезе
65. Андреа Палладио – величайший архитектор Позднего Возрождения и стиль палладианство.
66. Маньеризм в искусстве Италии 16 века
67. Искусство Северного Возрождения
68. Творчество Яна Ван Эйка
69. Живопись Рогир ван дер Вейдена и Гуго ван дер Гуса
70. Творчество Иеронима Босха. Основные триптихи
71. Творчество Питера Брейгеля Старшего
72. Немецкое искусство 15 в. Конрад Витц
73. Творчество Грюневальда
74. Живопись и графика Дюрера
75. Творчество Альтдорфера
76. Ганс Гольбейн Младший – вершина портретного искусства немецкого Возрождения
77. Творчество Лукаса Кранаха
78. Искусство и культура Испании эпохи Возрождения
79. Творчество Эль Греко – как великого художника Испанского Возрождения
80. Архитектура Итальянского барокко
81. Скульптура барокко. Лоренцо Бернини
82. Караваджо – как основоположник живописи барокко

83. Болонская академия. Творчество братьев Каррачи
84. Фламандское искусство 17 в., особенности фламандского барокко
85. Творчество Питера Пауля Рубенса
86. Живопись Якоба Норданса
87. Натюрморты Снейдерса
88. Творчество Антонисаван Дейка
89. Живопись Браувера
90. Голландское искусство 17 века и новые жанры в искусстве 17 столетия
91. Портреты Франса Хальса
92. Творчество Рембрандта
93. Голландский пейзаж 17 века, Якоб Рейсдаль
94. Творчество Вермера
95. Голландская жанровая живопись 17 века
96. «Золотой век» испанского искусства
97. Творчество Диего Веласкеса
98. Творчество Сурбарана
99. Живопись Бартоломео Мурильо
100. Французская архитектура первой половины 17 века
101. Графики Калло
102. Творчество Жоржа Латура
103. Творчество братьев Ленен
104. Никола Пуссен и классицизм 17 века
105. Классический пейзаж 17 века. Клод Лоррен
106. Французская архитектура второй половины 17 века
107. Архитектура и скульптура Версаля
108. Французское искусство первой половины 18 века. Стиль рококо
109. Творчество Антуана Ватто
110. Франсуа Буше – как яркий представитель стиля рококо в живописи
111. Реализм Шардена
112. Творчество Гюбера Робера
113. Фрагонар – представитель позднего рококо
114. Сентиментализм в искусстве Грёза
115. Традиции античного искусства и классицизм в творчестве Жака Луи Давида
116. Архитектура Французского ампира
117. Творчество Давида начала 19 века
118. Поздний классицизм. Живопись Энгра
119. Французский романтизм – как строение эпохи наполеоновских войн. Жерико
120. Творчество Эжена Делакруа
121. Романтический пейзаж Тёрнера. Поиски новой выразительности. Концепция цвета
122. Реалистический пейзаж Джона Констебля
123. Гюстав Курбе – главный представитель реалистического течения в искусстве 19 века
124. Живопись и графика Оноре Домье
125. Барбизонская школа живописи (Теодор Руссо, Жак Дюпре, Диазде ла Пенья)

126. Лирический пейзаж Камиля Коро
 127. Крестьянский жанр в творчестве Франсуа Милле
 128. Французская архитектура второй половины 19 века
 129. Творчество Эдуара Мане. Современность и традиции его искусства
 130. Французский импрессионизм
 131. Творчество Клода Моне
 132. Огюст Роден. Импрессионизм в скульптуре Франции
 133. Лирический пейзаж Альфреда Сислея
 134. Творчество Ренуара. Период импрессионизма «Энгрровский» период
 135. Живопись Дега. Пастельные серии
 136. Французский постимпрессионизм и его главные представители
 137. Творчество Лотрека
 138. Поль Сезанн. Черный период. Новая концепция формы и цвета в живописи.
 139. Винцент Ван Гог. Основные периоды его творчества (голландский период, Париж, Арльский период, Сен-Реми, Овер) Особенности каждого периода
 140. Творчество Поля Гогена. Импрессионизм ранних работ. Таитянский период
 141. Творчество Редона
 142. Живопись Анри Матисса – основоположника фовизма
 143. Пейзаж Мориса Вламинка – периода фовизма
 144. Творчество Анри Дерена. Стилиевые отличия основных периодов его живописи
 145. Творчество Пабло Пикассо. Голубой и розовый период. Кубизм в его живописи
1. Проторенессанс – эпоха периода от культуры и искусства Средних веков к ренессансу в Италии 13-14 в.в.
 2. Творчество Джотто. Новое видение формы и цвета. Фрески капеллы дель Арена
 3. Творчество Филиппо Брунеллески
 4. Линейная декоративность искусства Сандро Боттичелли
 5. Творчество Пьеро делла Франческа
 6. ПьетроПеруджино – основоположник пространственной композиции
 7. Леонардо да Винчи – величайший живописец, скульптор и архитектор
 8. Микеланджело Буанаротти – великий скульптор, живописец и архитектор
 9. Творчество Рафаэля Санти
 10. Творчество Эль Греко – великого живописца эпохи Возрождения в Италии
 11. Архитектура АндреаПалладио
 12. «Гентский алтарь» Яна ван Эйка
 13. Живопись и графика Дюрера
 14. Питер Брейгель Старший – философия живописи «Времена года»
 15. Стилль барокко. Основные черты барокко
 16. Творчество Лоренцо Бернини. Связь архитектуры и скульптуры

	<p>барокко</p> <p>17. Аннибале и Агостино Караччи. Болонская академия. Академическое барокко</p> <p>18. Питер Пауль Рубенс – главный представитель Фламандского барокко</p> <p>19. Творчество Рембрандта ван Рейна</p> <p>20. Голландский пейзаж 17 в. Якоб Рейсдаль</p> <p>21. Пардный портрет Антониса ван Дейка</p> <p>22. «Золотой век» испанского искусства. Веласкес</p> <p>23. Классицизм Никола Пуссена</p> <p>24. Классический пейзаж Клода Лоррена</p> <p>25. Архитектура Франции 17 века</p> <p>26. Франсуа Буше и стиль рококо</p> <p>27. Натюрморт и портрет Шардена Реализм 18 века</p> <p>28. Античность и классицизм в искусстве Жака Луи Давида</p> <p>29. Архитектура французского ампира</p> <p>30. Неоклассицизм Энгра</p> <p>31. Романтизм в творчестве Жерико и Делакруа</p> <p>32. Реализм Гюстава Курбе</p> <p>33. Эдуар Мане – современность и традиция Зарождение импрессионизма</p> <p>34. Проблема света и воздуха в творчестве Клода Моне</p> <p>35. Пьер Огюст Ренуар. Период импрессионизма</p> <p>36. Творчество Поля Сезанна. Поиски новой гармонии цветообъемной живописи.</p> <p>37. Винцент Ван-Гог. Экспрессия формы и цвета. Динамика мазка</p> <p>38. Творчество Поля Гогена. Возврат к истокам цивилизации. Синтетическое искусство Гогена</p> <p>39. Фовизм в творчестве Матисса и Вламинка</p> <p>40. Кубизм Пабло Пикассо. Новое понимание пространства. Создание новой реальности и отказ от принципа подражания натуре.</p>
<p>Дисциплина «Основы теории цвета» <i>место дисциплины - вариативная часть Блока 2. Дисциплины (модули)</i> <i>трудоемкость - 2 ЗЕ/72 часа</i> <i>форма промежуточной аттестации – зачет</i></p>	
<p><i>Цель освоения дисциплины</i></p>	<p>Получение научно-теоретических и практических знаний о цвете, психологическом восприятии цвета, цветовых системах, колорите.</p>
<p><i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i></p>	<p>- Владеет приемами работы с цветом и цветовыми композициями; - Способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения</p>
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i></p>	<p>Знать: научно-теоретические и практические основы дисциплины: физика цвета, психология, цветовые системы, виды колорита Уметь: применять полученные знания в работе над проектами Владеть: навыками работы с цветом</p>
<p><i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<p>1. Цветовые модели: цветовая триада, цветовой круг. Создание на основе исходных базовых цветов сбалансированных цветовых сочетаний и цветового круга.</p> <p>2. Ахроматическая шкала, монохромная и полихромная растяжки. Разработка цветовых и ахроматических рядов с постепенным</p>

	<p>ступенчатым изменением цветовых характеристик: яркости, насыщенности и цветового тона. Развитие цветовой чувствительности зрения.</p> <p>3. Цветовая гамма, цветовая композиция, цветовая комбинаторика. Работа с многовариантными цветовыми сочетаниями, формирование навыков композиционной работы с цветом.</p> <p>4. Основные виды цветовой гармонизации. Приобретение навыков цветовой гармонизации на основе работы с одно тоновыми, контрастными, родственными и дополнительными цветами и их сочетаниями.</p> <p>5. Цветовое равновесие. Работа над сбалансированностью, равновесием цветовых сочетаний на основе учета величины цветковых поверхностей.</p> <p>6. Цветовые ассоциации. Передача различных эмоциональных состояний с помощью цветовых сочетаний и композиций; Приобретение навыков работы в заданном эмоциональном и образном направлении.</p>
<p>Дисциплина «Основы методологии проектирования» <i>место дисциплины - вариативная часть Блока 3. Дисциплины (модули)</i> <i>трудоемкость - 4 ЗЕ/144 часа</i> <i>форма промежуточной аттестации – экзамен</i></p>	
<i>Цель освоения дисциплины</i>	Овладеть понятиями и терминологией дизайнерского проектирования; решать задачи проектирования на всех стадиях работы; разбираться в дальнейшем развитии и совершенствовании всех сторон творческого проектного мышления.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<ul style="list-style-type: none"> - анализирует и определяет требования к дизайн-проекту; составляет подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения - осознает социальную значимость своей будущей профессии, обладает высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i>	<p>Знать: о специфических особенностях системного подхода к процессу дизайн-проектирования; этапы работы над проектом - от постановки задачи до готового изделия. Иметь представление о структуре и функциях феномена моды в дизайне; о создании проектного образа дизайнерского объекта, о возможности использовать творческие источники</p> <p>Уметь: оформлять свои проектные идеи в законченный визуальный ряд; создавать интересный и неповторимый проектный образ, решать задачи проектирования на всех стадиях работы, владеть понятиями и терминологией дизайнерского проектирования</p> <p>Владеть: умениями планировать работу при проектировании как единичных изделий, так и наборов, состоящих из многочисленных элементов; навыками прогнозирования в формировании основ дизайнерской стилистики, разбираться в дальнейшем развитии и совершенствовании всех сторон творческого проектного мышления</p>
<i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Что означает термин “дизайн”? 2. Что является основной задачей дизайнера? 3. Какая главная философская категория является основной в теории дизайна?

темы)

4. Что является высшим проявлением эстетизации предмета в дизайне?
5. Чем отличается пространство дизайна от физического пространства?
6. Что определяется понятием “Субъект-1” в системном дизайне?
7. Что является объектом проектирования в дизайне?
8. Какой исторически первой была программа жизнедеятельности людей, ставшая прототипом современных дизайн – программ?
9. В какой исторической программе жизнедеятельности в основу
10. Что является началом (“нулевой точкой”) в дизайн-проектировании?
11. Может ли совокупность различных предметов характеризоваться понятием “ансамбль”?
12. Как называется совокупность сооружений (или предметов), композиционно связанных в едином пространстве на основе общей художественной идеи?
13. Как называется комплекс из предметов, не имеющих внешней пространственной связи, но объединенных общей художественной идеей?
14. Что является основой для формирования предметного ансамбля?
15. Что является необходимым условием для создания пространственного ансамбля?
16. Как называется комплекс предметов, выполняющих функции изображения этих предметов, из которых могут составляться композиционно целостные тексты?
17. Какому типу дизайн – проекта относится разработка фирменного стиля?
18. Что является одним из главных средств гармонизации формы в дизайне?
19. Как называется объект, схожий по форме и функции проектируемому объекту в дизайне?
20. Какой последовательностью характеризуются аспекты деятельности дизайнера?
21. Какие дизайн – факторы влияют на создание функции?
22. Что такое “внутренняя форма” предмета в дизайне?
23. Что обозначает понятие “внешняя форма” предмета в дизайне?
24. Каким термином в дизайне называют художественно – осмысленное выражение степени напряженного состояния формы?
25. В какой последовательности исторически развивались основные типы культурных программ, управляющие жизнедеятельностью людей?
26. Какой исторически первой была программа жизнедеятельности людей, ставшая прототипом современных дизайн – программ?
27. В какой исторической программе жизнедеятельности в основу модели мира закладывались такие жанры как “утопия” или “аллегория”?
28. Что является генетическим кодом дизайн – программы?
29. Может ли совокупность различных предметов характеризоваться понятием “ансамбль”?
30. Какие способы материализации соответствуют формам художественного системообразования “ансамбль”, “среда”, “стиль”?
31. Как называется совокупность сооружений (или предметов),

	<p>композиционно связанных в едином пространстве на основе общей художественной идеи?</p> <p>32. Что является необходимым условием для создания пространственного ансамбля?</p>
<p>Дисциплина «Технический рисунок» место дисциплины – базовая часть Блока 2. Дисциплины (модули) трудоемкость - 6 ЗЕ/216 часа форма промежуточной аттестации – экзамен</p>	
<i>Цель освоения дисциплины</i>	Владеть навыками графике в объеме достаточном для презентации проекта
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<p>владеет культурой мышления, способен к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения</p> <p>способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p> <p>владеет рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; владеет принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; навыками линейно-конструктивного построения</p> <p>способен подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации</p>
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i>	<p>Знать: инструменты и материалы проектной графики; чертежные и проектно-графическую техники; основные способы изображения трехмерного объекта на плоскости изображения; основные типы проектно-графических изображений и их характеристику; правила нанесения тона; принципы выполнения антуража; правила компоновки чертежа; технологию презентации дизайн-проекта; уметь осуществлять выбор способов изображения трехмерного объекта на плоскости изображения в соответствии с задачами дизайн-проекта; определять количество изображений дизайн-проекта; выполнять компоновку чертежа;</p> <p>уметь: осуществлять выбор проектно-графической техники в соответствии с задачами дизайн-проекта; выполнять шрифтовую информацию проекта; выполнять светотеневую и колористическую моделировку формы объекта дизайна; выполнять антураж; выполнять</p> <p>Владеть: всем спектром средств инструментами и материалами проектной графики; методикой презентации дизайн-проекта; принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>
<i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Построение плоских геометрических фигур на плоскости. 2. Построение в перспективе пересекающиеся фигуры (квадрат, треугольник, окружность, шестиугольник и т.д.), лежащие на плоскости. 3. Изображение натюрморта из геометрических тел на плоскости. 4. Рисунок объемно-пластической композиции из геометрических тел (врезка). 5. Трансформация объема бытового предмета геометрическими телами. 6. Параллельно с заданием студенты выполняют ряд эскизов сложных бытовых предметов (промышленный дизайн), средовых объектов (дизайн интерьера, средовой дизайн) с использованием различных

	<p>графических техник. Рисунок должен с максимальной точностью воспроизводить пропорции, пластику и детали выбранных объектов.</p> <p>7. Изображение материала и фактуры (дерево, металл, стекло, камень) в объемно-пластической композиции (врезке) из геометрических тел.</p> <p>8. Трансформация природных форм в промышленные объекты.</p> <p>9. Абстрактное видение.</p> <p>10. Графическое изображение интерьера.</p> <p>11. Детальное изображение интерьера в технике проектной графики.</p>
<p>Дисциплина «Фотографика» <i>место дисциплины - вариативная часть Блока 3. Дисциплины (модули)</i> <i>трудоемкость - 2 ЗЕ/72 часа</i> <i>форма промежуточной аттестации – зачет</i></p>	
<i>Цель освоения дисциплины</i>	Понимание принципов, на которых базируется фотографическое творчество и фотографический дизайн; овладение навыками применения фотоизображений в дизайнерско-графических работах и знаниями, необходимыми для создания фотографических работ.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	способен подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i>	<p>Знать: основные понятия и методы традиционных фотографических процессов; возможности и направления для дальнейшего получения профессиональных знаний в данной области и творческого совершенствования</p> <p>Уметь: выполнять профессиональную подготовку изображений для публикации, рекламных или оформительских графических работ</p> <p>Владеть: профессиональными приёмами, критериями и эстетическими ориентирами для оценки, отбора и использования фотоизображений в дизайнерской деятельности</p>
<i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Особенности фотографирования зимнего пейзажа. 2. Особенности фотографирования зимнего городского пейзажа. 3. Перечислите особенности фотографирования летнего пейзажа. 4. Перечислите особенности фотографирования летнего городского пейзажа. 5. Съёмки осеннего пейзажа: приёмы и особенности. 6. Особенности и приёмы фотосъёмки воды. 7. Макросъёмка и супер-макросъёмка: оборудование, особенности и приёмы. 8. Особенности и приёмы фотографирования домашних животных. 9. Приёмы, особенности и оборудование для фотосъёмки диких животных. 10. Приёмы и особенности фотографирования природных погодных явлений. 11. Особенности фотографирования одиночного «студийного» портрета. 12. Особенности фотографирования «студийных» портретов с применением фотовспышек. 13. Особенности фотографирования групповых портретов в студийных условиях. 14. Особенности фотографирования «репортажных» портретов.

	<p>15. Приёмы, оборудование и особенности фотосъёмки детей.</p> <p>16. Жанровая фотосъёмка: темы, особенности, приёмы, аппаратура.</p> <p>17. Особенности съёмки, оборудование и приёмы работы в жанре фоторепортажей.</p> <p>18. Фотографирование сюжетов «против света»: особенности, приёмы, аппаратура.</p> <p>19. «Постановочная» фотография: темы, особенности съёмки, приёмы.</p> <p>20. Свет и освещение в фотографии: приборы, установка, использование.</p> <p>21. Репродукционная фотосъёмка- особенности и приёмы.</p> <p>22. Фотографические эффекты: встроенные и творческие. Специальные средства фотосъёмки с эффектами.</p>
<p>Дисциплина «Проектирование в графическом дизайне» место дисциплины - основная часть Блока 2. Дисциплины (модули) трудоёмкость - 17 ЗЕ/612 часа форма промежуточной аттестации – зачет, экзамен</p>	
<p><i>Цель освоения дисциплины</i></p>	<p>Владеть комплексным творческим подходом к решению задач графического дизайна, уметь работать в разных жанрах, учитывая специфику целевой аудитории и технологические требования</p>
<p><i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - владеет культурой мышления, способен к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения - умеет использовать нормативные правовые документы в своей деятельности - осознает социальную значимость своей будущей профессии, обладает высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности - осознает сущность и значение информации в развитии современного общества; владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации-ориентирован на применение методов и средств познания, обучение и самоконтроль для интеллектуального развития, повышение культурного уровня и профессиональной компетенции -анализирует и определяет требования к дизайн-проекту; составляет подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения -владеет рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; владеет принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; приемами работы с цветом и цветовыми композициями; -разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений -способен к конструированию предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, способен

	подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации, осуществлять основные экономические расчеты проекта -готов пользоваться нормативными документами на практике
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i>	Знать: методiku графического проектирования, особенности работы в различных жанрах графического дизайна Уметь: создавать проекты в различных жанрах с учетом запросов целевой аудитории, технологических и нормативных требований, использовать в процессе проектирования художественные и композиционные навыки, компьютерные технологии Владеть: комплексным творческим подходом к решению дизайнерских задач
<i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i>	Товарный знак (пиктограмма, логотип), Изобразительная метафора Фирменный стиль Графический комплекс мероприятия Бренд с упаковкой Проектирование многополосного сложноструктурированного издания
<p>Дисциплина «Художественно-техническое редактирование» место дисциплины - вариативная часть Блока 2. Дисциплины (модули) трудоемкость - 2 ЗЕ/72 часа форма промежуточной аттестации – зачет</p>	
<i>Цель освоения дисциплины</i>	Владеть навыками разработки проекта многостраничного издания от этапа эскизирования и создания компьютерного макета до этапа верстки и реализации идеи на основе печатных технологий.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	-анализирует и определяет требования к дизайн-проекту; составляет подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; - способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к --- выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения владеет современной шрифтовой культурой; приемами работы в макетировании и моделировании, основными правилами и принципами набора и верстки -разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i>	Знать: основные приемы создания макета печатного издания, сочетающего текстовые и изобразительные элементы. Основные правила и документы, регламентирующие разработку печатной продукции. Уметь: создавать эскиз, макет и его компьютерный вариант для многостраничных изданий, предназначенных для различных категорий потребителей. Владеть: приемами компьютерной верстки, навыками допечатной подготовки, позволяющими воплощать проект в материале.
<i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i>	1. Создание макета многостраничного издания на тему «Дневник», предполагается работа над этим заданием в течение всего семестра, его постепенное наполнение. В ходе этой работы студент осваивает поразворотную композицию, наблюдает формирование многостраничной композиции. 2. Создание макета миниатюрной книги на тему «Хокку». При работе необходимо учитывать специфику литературного жанра и его принадлежность к национальной культуре Японии.

	3. Создание макета иллюстрированной книги, включающей произведение художественной литературы по выбору студента. Разработка макета, включая типографское решение и разработку иллюстраций. Верстка, подготовка к печати, создание бумажного макета.
<p>Дисциплина «Технико-экономические расчеты и сметы» место дисциплины - вариативная часть Блока 3. Дисциплины (модули) трудоёмкость - 2 ЗЕ/72 часа форма промежуточной аттестации – зачет</p>	
<i>Цель освоения дисциплины</i>	Владеть анализом и выбором расчетных схем для отражения реальных свойств конструкции; методами расчетов решения задач конструирования. Определять целесообразность и эффективность конструктивного решения объекта.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	способен подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации, осуществлять основные экономические расчеты проекта готов пользоваться нормативными документами на практике
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i>	Знать: методы расчетов решения задач конструирования, технико-экономические показатели сопоставлений конструктивных решений; Уметь: применять полученные знания в профессиональной деятельности при проектировании объектов среды; определять целесообразность и эффективность конструктивного решения объекта; Владеть: анализом и выбором расчетных схем для отражения реальных свойств конструкции;
<i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Техническая целесообразность и экономическая эффективность. 2. Техничко-экономические показатели вариантов решений. 3. Методы сравнения.
<p>Дисциплина «Типология объектов графического дизайна» место дисциплины - вариативная часть Блока 3. Дисциплины (модули) трудоёмкость - 2 ЗЕ/72 часа форма промежуточной аттестации – зачет</p>	
<i>Цель освоения дисциплины</i>	Иметь представление о разновидностях объектов графического дизайна и систем, ее основных признаках и характеристиках, закономерностях и принципах формообразования, а также методических подходах их комплексного проектирования.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	анализирует и определяет требования к дизайн-проекту; составляет подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения готов принять нравственные обязанности по отношению к окружающей природе
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i>	Знать: многоуровневость объектов графического дизайна и систем; типологические виды и формы типографики. Уметь: использовать закономерности организации объектов графического дизайна различного функционального назначения; Владеть: методами типологической классификации и специализации видов и форм объектов графического дизайна; творческими

	средствами и приемами художественного формирования объектов графического дизайна
<i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i>	Типология объектов графического дизайна Классификация объектов графического дизайна
Дисциплина « Введение в графический дизайн » <i>место дисциплины - вариативная часть Блока 1. Дисциплины (модули)</i> <i>трудоемкость - 2 ЗЕ/72 часа</i> <i>форма промежуточной аттестации – зачет</i>	
<i>Цель освоения дисциплины</i>	Изучение основных принципов управления и коммерциализации дизайна, продвижения и реализации проектов, рассматривает основные модели современного проектирования, создания личности в дизайне, создание реальной профессиональной среды и адаптацию студента в ней средствами дисциплины.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	анализирует и определяет требования к дизайн-проекту; составляет подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения.; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений. осознает социальную значимость своей будущей профессии, обладает высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности.
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i>	Знать: принципы коммерциализации дизайна, основные принципы менеджмента и управления дизайном, методику проектирования (D4S). Уметь: грамотно и эффективно сочетать творческий и организационный процессы дизайна, проектировать в условиях конкурентной среды. Применять инновационные методики проектирования, подавать и продвигать свой проект, вести переговоры, уметь составлять презентации, иметь необходимый «портфель дизайнера». Владеть: приемами и методами совмещения в проектировании коммерциализации, маркетинга с визуальным дизайном, данными методиками в условиях производственной, бытовой и социально-культурной среды.
<i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i>	Создать таблицу «Дизайнер обязан знать». Внести туда книги, журналы, интернет ресурсы, смена дизайнеров, названия фабрик и выставок. Создать словарь терминов и понятий. Создать два CV (реальное, вымышленное). Самостоятельно сверстать компьютерную презентацию. Тема: «Сбор материала к проекту» или «Мой любимый дизайнер». Придумать и прописать стратегию (к проекту). Провести исследования Этнографическим или визуальным методом (к проекту). Онлайн проектирование. Мозговой штурм, работа в команде. Расписать стратегию своей студии.

	<p>Несколько групп прописывают пригласительный билет, пресрелиз и пострелиз на заданное мероприятие, выставку. Написать отчет о посещенном мероприятии, выставке. Каждая созданная «студия» или индивидуальный дизайнер демонстрирует свои презентации и проектные разработки. Сдает CV.</p>
<p>Дисциплина «Современный графический дизайн» <i>место дисциплины - вариативная часть Блока 2. Дисциплины (модули)</i> <i>трудоемкость - 7 ЗЕ/252 часа</i> <i>форма промежуточной аттестации – экзамен</i></p>	
<i>Цель освоения дисциплины</i>	<p>Развить у студентов визуальной культуры, научить студентов грамотно и эффективно выделять и использовать современные тенденции в проектировании, структурировать мышление и визуальную культуру учащихся. Получение навыков реализации в практической деятельности.</p>
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<p>анализирует и определяет требования к дизайн-проекту; составляет подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения; владеет умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; современной шрифтовой культурой; осознает социальную значимость своей будущей профессии, обладает высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности.</p>
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i>	<p>Знать: основные направления дизайна, способы их формирования и развития. Уметь: грамотно и эффективно выделять и использовать современные тенденции в проектировании; рационально использовать приемы и методы их, обоснованно выбирать и структурировать актуальные тенденции, определять их степень актуальности, их возможные варианты развития, модификации, слияния нескольких течений и временные рамки, применять актуальные тенденции в проектировании. Владеть: практическими приёмами и методами проектирования, используя актуальные тенденции, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, приемами работы в макетировании и моделировании.</p>
<i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i>	<p>Процесс формирования трендов. Основные тренд лидеры. 2. Две основные социальные группы премиум и лайфстайл. 3. «Яблочный стиль» Стив Джобс, Джонатан Ив. Удачное слияние технологий, маркетинга и дизайна. Сравнительный анализ с бывшими конкурентами Sony, Nokia. 4. «Проектирование в стиле ювелирной техники». 5. «Премиум» и «Премиумизация» модные приемы маркетинга. 6. «Настолько плохо. Что уже хорошо». Эстетический перебор, рождающий новые формы. 7. Упрощение до максимума. «Минимум» и «аскетизм» 8. «Инструментальный техно». Применение технических, инструментальных техник в формообразовании. 9. « Псевдо хенд крафт». Как заводы имитируют ручную работу. 10. «Эмоциональный дизайн». Работа с визуальным подсознанием</p>

	<p>потребителя.</p> <p>11. «Новая классика»</p> <p>12. Сверх сложные поверхности. Новые технологии и методики проектирования и моделирования.</p> <p>13. Обтекание и грани. Новые технологии и методики проектирования и моделирования.</p> <p>14. Материалы: алюминий, пластик, стекло, камень, стразы, платина, карбон. «Сочетание контрастов».</p> <p>15. Животные тренды: птицы, рыбы, кошки, бабочки и.т.д. Их применение и стилизация.</p> <p>16. Цветовые тренды. Новая колористика: градиент, полутон, тень.</p> <p>17. Инновационные тренды. Новые технологии их влияние на дизайн.</p>
<p align="center">Дисциплина «Основы профессиональной деятельности» <i>место дисциплины - вариативная часть Блока 1. Дисциплины (модули)</i> <i>трудоемкость - 2 ЗЕ/ 72 часа</i> <i>форма промежуточной аттестации – зачет</i></p>	
<p><i>Цель освоения дисциплины</i></p>	<p>углубление профессиональных знаний у студентов в соответствии с ФГОС в предметной области гуманитарного, социального и экономического цикла (Б.1) путем ознакомления с основными понятиями дизайна, особенностями конструирования, эргономическими исследованиями, функциональным анализом и маркетингом в дизайне, колористической организацией предметной формы, знакомства со спецификой проектно-художественного языка дизайнера.</p> <p>Задачи дисциплины :</p> <p>- освоение достижений мировой культуры в области дизайна: дизайн архитектурной среды, промышленный дизайн, графика, живопись, скульптура, фотография, кино и др. и их внедрение в проектную и педагогическую практику;</p>
<p><i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i></p>	<p>пониманием социальной значимости своей будущей профессии, высокой мотивацией к осуществлению профессиональной деятельности, к повышению уровня профессиональной компетенции (ОК-7);</p> <p>способностью транслировать накопленные знания и умения в образовательные программы, проводить занятия по дизайну архитектурной среды на уровне среднего профессионального образования и бакалавриата, а также участвовать в популяризации архитектуры, дизайна и архитектурно-дизайнерского образования в обществе (ПК-15).</p>
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i></p>	<p>В результате освоения дисциплины студент должен:</p> <p>1) знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - историю пространственных и пластических искусств в контексте развития мировой культуры; - основы теории формирования среды как сферы профессиональной деятельности и отрасли знаний; - современный опыт и тенденции развития архитектуры и дизайна в контексте мировой культуры; - основы теории средовой композиции; - региональные и национальные архитектурные традиции, их истоки и значение, проблемы сохранения исторического наследия, культурного разнообразия среды.

	<p>2) уметь: - логически и последовательно использовать достижения мировой культуры в проектной практике ;</p> <p>3) владеть: - методами анализа архитектурных форм и пространств; - методами прикладных научных исследований, используемых на предпроектной, проектной стадиях и после завершения проекта.</p>
<p><i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<p>Художественный образ, мода и стиль в дизайне. Понятие "мода". Из истории моды. Цикличность моды. Стиль в дизайне. Фирменный стиль.</p> <p>Тема: Дизайн и современная техника Особенности конструирования объектов дизайна. Разнообразие видов конструкций в дизайне. Многофункциональность конструкций. Модульность конструкций. Конструкции и бионика. Конструкция как художественная форма. Дизайн и современные материалы. Рациональность использования материала. Гигиена, экология и дизайн. Материал и мода Дизайн и современные технологии. Дизайн - летопись развития техники и технологий. Комфорт как двигатель прогресса.</p>
<p>Дисциплина «Мастера и стили в графическом дизайне» место дисциплины - вариативная часть Блока 2. Дисциплины (модули) трудоемкость - 7 ЗЕ/ 252 часа форма промежуточной аттестации – экзамен</p>	
<p><i>Цель освоения дисциплины</i></p>	<p>формирование у студентов профессиональных компетенций, связанных с использованием теоретических знаний в области истории современных архитектуры, искусства, дизайна в контексте развития мировой культуры и практических навыков, позволяющих творчески применять свои умения при архитектурном проектировании в дальнейшей профессиональной деятельности и при выполнении курсовых и практических работ при последующем обучении.</p> <p>Задачи дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"> — ознакомить студентов с понятием «стиль» в архитектуре, дизайне и искусстве, их общностью и различиями, этапами формирования и логикой развития – с конца XIX века до наших дней; — ознакомить студентов с творческими биографиями мастеров дизайна, значением личности в развитии предметного формообразования и формированием авторских стилей в предметном дизайне; — развить в студентах навыки работы со стилями в предметном дизайне
<p><i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i></p>	<p>способностью действовать со знанием исторических и культурных прецедентов в местной и мировой культуре, в смежных сферах пространственных искусств, учитывая одновременно ценность традиционных решений и перспективы социальных и технических инноваций (ПК-13);</p> <p>способностью обобщать, анализировать и критически оценивать архитектурно-дизайнерские решения отечественной и зарубежной проектно-строительной практики (ПК-14);</p>
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения</i></p>	<p>знать как выполнять научное эссе по историко-культурологическим дисциплинам в области архитектуры и дизайна</p>

<p><i>дисциплины</i></p>	<p>основные факторы становления стилевых течений и этапы их развития, основных мэтров дизайна и ключевые особенности их творчества</p> <p>социально-значимые проблемы и процессы в проектно-художественной деятельности</p> <p>уметь</p> <p>критически и аналитически воспринимать и перерабатывать информацию в области архитектуры и дизайна</p> <p>демонстрировать понимание сложного эволюционного процесса развития дизайна</p> <p>собирать необходимую информацию, определять проблемы, применять анализ и проводить критическую оценку проделанной научной работы</p> <p>владеть</p> <p>основными навыками по сбору и обобщению материалов по предметному формообразованию</p> <p>знаниями о становлении стилей в дизайне, навыками стилиобразования</p> <p>основными понятиями в области стилиобразования, этапы формирования стилей в дизайне и умением работать со стилями в процессе проектной деятельности</p>
<p><i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<p>Раздел 1 - Основы стилиобразования</p> <p>Тема 1: Стилиевые признаки объектов дизайна</p> <p>Тема 2: Стилиобразование в дизайне. Стили мастеров, школ и фирм</p> <p>Тема 3: Общая картина эволюции дизайна. Периодизация по стилям и мастерам.</p> <p>Раздел 2. Сравнительный анализ стилей</p> <p>Тема 4: Оценка художественного произведения</p> <p>Тема 5: Сравнительный анализ стилей в дизайне.</p> <p>Тема 6: Основные инструменты стилиобразования в дизайне</p> <p>Раздел 3. Первые дизайнеры</p> <p>Тема 7: Личность в искусстве, архитектуре и дизайне</p> <p>Тема 8: Первые дизайнеры</p> <p>Тема 9: Теоретики и практики дизайна</p> <p>Раздел 4. Мастера индустриального дизайна</p> <p>Тема 10: Мастера предметного формообразования эпохи преддизайна</p> <p>Тема 11: Мастера модерна</p> <p>Тема 12: Мастера авангарда и функционализма</p> <p>Раздел 5. Мастера постиндустриального дизайна</p> <p>Тема 13: Мастера органического дизайна и неофункционализма</p> <p>Тема 14: Мастера футуродизайна 60-70х</p> <p>Тема 15: Мастера экспериментального дизайна 80-90-х</p> <p>Раздел 6</p> <p>Тема 16: Теория русского дизайна</p> <p>Тема 17: Мастера дизайна СССР</p> <p>Тема 18: Мастера Дизайна в России</p>
<p align="center">Дисциплина «История дизайна науки и техники» <i>место дисциплины - вариативная часть Блока 2. Дисциплины (модули)</i> <i>трудоемкость - 2 ЗЕ/ 72 часа</i> <i>форма промежуточной аттестации – зачет</i></p>	

<i>Цель освоения дисциплины</i>	изучение основ теории и истории дизайна, науки и техники, а также на знакомство со становлением и развитием современного дизайна середины XX – начала XXI веков.
<i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i>	<p>способностью действовать со знанием исторических и культурных прецедентов в местной и мировой культуре, в смежных сферах пространственных искусств, учитывая одновременно ценность традиционных решений и перспективы социальных и технических инноваций (ПК-13);</p> <p>способностью обобщать, анализировать и критически оценивать архитектурно-дизайнерские решения отечественной и зарубежной проектно-строительной практики (ПК-14);</p>
<i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i>	<p style="text-align: center;">знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - историю пространственных и пластических искусств в контексте развития мировой культуры; - современный опыт и тенденции развития архитектуры и дизайна в контексте мировой культуры; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - анализировать и критически оценивать опыт формирования и развития искусственной среды; - использовать исторические и теоретические знания при разработке средовых решений; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методами анализа архитектурных форм и пространств; - методами прикладных научных исследований, используемых на предпроектной, проектной стадиях и после завершения проекта.
<i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i>	<p>Тема: Протодизайн На заре технической революции; первые орудия труда человека. Ремесленное производство в средние века. Предпосылки создания машинной техники</p> <p>Тема: Начало дизайна Промышленная революция в Европе. Научно-технические открытия и изобретения конца XVII - начала XIX века; Техника как искусство. Первые всемирные промышленные выставки.</p> <p>Первые теории дизайна. Русская инженерная школа на рубеже XIX - XX веков</p> <p>Тема: Поиск нового формообразования в начале XX века Модерн; поиск нового стиля в Европе; особенности модерна и его стилевые признаки; три направления в модерне. Ранний американский функционализм; Чикагская архитектурная школа. Ф.Л.Райт и его творчество</p> <p>Тема: Поиск нового формообразования в начале XX века Первые идеи функционализма; Германский Веркбунд. Художественный авангард в Европе начала XX века. Группа «Де-Стиль»</p> <p>Тема: Советский авангард начала XX в. Архитектурно-художественное творчество в Советской России Супрематизм. Конструктивизм. Производственное искусство</p> <p>Тема: Первые школы дизайна. Баухауз Баухауз 1919-1933; Баухауз в Чикаго. Стиль и мастера Баухауза Значение Баухауза для развития мирового дизайна</p>

	<p>Тема: Первые школы дизайна. ВХУТЕМАС Структура обучения ВХУТЕМАС От конкретного к абстрактному, от абстрактного к конкретному – становление универсального проектного языка дизайнера Дизайн ВХУТЕМАСа Тема: Дизайн в предвоенную эпоху Американский дизайн в период всемирной депрессии; стримлайн Органичный дизайн в Европе. Дизайн Третьего Рейха, Германия. Предвоенный дизайн в СССР. Тема: Послевоенный дизайн Америка: дизайн как образ жизни. Скандинавский дизайн. Итальянское экономическое чудо. стиль Оливетти. Тема: Дизайн 60-х годов Дизайн для шпионажа. Дизайн-утопии. Футуродизайн. Тема: Неофункционализм Германия - возрождение функционализма. Ульмская школа дизайна. Стиль Браун. Тема: Альтернативный дизайн в 70-е годы Поп-дизайн. Альтернативный дизайн; Алхимия: ре-дизайн. Эксперименты с антидизайном. Тема: Дизайн эпохи постмодерна Плюрализм стилевых течений в эпоху постмодерна. Арт-дизайн. Мемфис: новый дизайн. Хай-тек - стиль высоких технологий.</p>
<p align="center">Дисциплина «Современные проблемы графического дизайна» <i>место дисциплины - вариативная часть Блока 1. Дисциплины (модули)</i> <i>трудоемкость - 4 ЗЕ/ 144 часа</i> <i>форма промежуточной аттестации – экзамен</i></p>	
<p><i>Цель освоения дисциплины</i></p>	<p>системное понимание развития архитектурной и дизайнерской мысли, дает профессиональные навыки в прочтении средового контекста, стилевого разнообразия среды, побуждает к творческому мышлению и поиску.</p>
<p><i>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</i></p>	<p>готовностью к саморазвитию, повышению квалификации и мастерства, умением ориентироваться в быстроменяющихся условиях (ОК-5); способностью обобщать, анализировать и критически оценивать архитектурно-дизайнерские решения отечественной и зарубежной проектно-строительной практики (ПК-14); способностью транслировать накопленные знания и умения в образовательные программы, проводить занятия по дизайну архитектурной среды на уровне среднего профессионального образования и бакалавриата, а также участвовать в популяризации архитектуры, дизайна и архитектурно-дизайнерского образования в обществе (ПК-15).</p>
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i></p>	<p>знать основные принципы формирования градостроительной среды, архитектурных ансамблей, дизайн-объектов знать и понимать динамику условий профессиональной деятельности, учитывая закономерности динамики условий в профессиональной деятельности;</p> <p>уметь - анализировать и критически оценивать опыт формирования и развития искусственной среды, рассматривать объекты в городском</p>

	<p>контексте с учётом эволюции представлений о гармоничной среде; ориентироваться в быстроменяющихся условиях;</p> <ul style="list-style-type: none"> - соотносить свою профессию с другими сферами деятельности современного общества; <p>владеть</p> <ul style="list-style-type: none"> - методами анализа архитектурных форм и пространств. - культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения;
<p><i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<p>Кризис «новой архитектуры» модернизма. Антифункционализм Структурализм. Экспрессионизм. Историзм и монументализм Японский Метаболизм «Постмодернизм» Постмодернистский классицизм Хай -тек. Постмодернистское влияние на освоение техносферы. Символизм и метафорические высказывания, совокупность новых технологий в визуальных характеристиках. «Структурализм» раннего постмодернизма и поиски архитектурного синтаксиса Питера Эйземана. Предпосылки деконструктивизма. «Органическая» архитектура Неомодернизм. Минимализм Архитектура высоких технологий Концептуальная архитектура. Экологическая архитектура Современная архитектура и дизайн Выставки и конкурсы.</p>
<p>Дисциплина «Презентация и портфолио творческих работ» <i>место дисциплины - вариативная часть Блока 3. Дисциплины (модули)</i> <i>трудоемкость - 2 ЗЕ/ 72 часа</i> <i>форма промежуточной аттестации – зачет</i></p>	
<p><i>Цель освоения дисциплины</i></p>	<p>формирование у студентов теоретических знаний и практического опыта проектирования профессионального портфолио дизайнера. Основные задачи дисциплины: 1. осознание особенностей жанра портфолио дизайнера; овладение приемами стилистического и социокультурного анализа дизайна портфолио; 2. знание основных этапов создания портфолио дизайнера; формирование навыков визуально-графического оформления электронного портфолио; знание специфики разработки дизайн-макета сайта-портфолио. 3. формирование умения концептуализировать творчество дизайнера; 4. использование навыков проектирования портфолио для социализации в профессиональной сфере</p>
<p><i>Компетенции, формируемые в результате освоения</i></p>	<p>готовностью к саморазвитию, повышению квалификации и мастерства, умением ориентироваться в быстроменяющихся условиях (ОК-5); способностью грамотно представлять архитектурно-дизайнерский</p>

<p><i>дисциплины</i></p>	<p>замысел, передавать идеи и проектные предложения, изучать, разрабатывать, формализовать и транслировать их в ходе совместной деятельности средствами устной и письменной речи, макетирования, ручной и компьютерной графики, количественных оценок (ПК-8); способностью согласовывать и защищать проекты в органах государственной власти и местного самоуправления, на публичных слушаниях и в органах экспертизы (ПК-9); способностью транслировать накопленные знания и умения в образовательные программы, проводить занятия по дизайну архитектурной среды на уровне среднего профессионального образования и бакалавриата, а также участвовать в популяризации архитектуры, дизайна и архитектурно-дизайнерского образования в обществе (ПК-15).</p>
<p><i>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины</i></p>	<p>Знать: - Методы и техники презентации портфолио в дизайне. Уметь: - логически выстраивать презентационную подачу, для максимальной эффективности. - Иметь целостное представление вариативности индивидуального профессионального портфолио. Владеть: - навыками работы с компьютерными программами для создания портфолио. - Стремиться к постоянному изучению новых видов и приемов презентации портфолио.</p>
<p><i>Краткая характеристика дисциплины (основные блоки и темы)</i></p>	<p>Коллоквиум. Сравнительный анализ различных видов портфолио . Клаузура «Презентация открытки» Дискуссионный форум «Портфолио индивидуальное» , Бизнес портфолио Дискуссионный форум «Структура составления портфолио» «Корпоративное портфолио» «Основные этапы и важные моменты в портфолио» Дискуссионный форум «Стиль компании-стиль портфолио». Клаузура «Презентационные элементы персонального портфолио» Дискуссионный форум «Методы создания портфолио» ,«Основные программы для составления портфолио» Дискуссионный форум «Графика в портфолио» ,«Типографика в портфолио» Клаузура «Презентационные элементы персонального портфолио» Дискуссионный форум «Актуальность профессионального портфолио в современное время»</p>