

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Максимов Алексей Борисович

Должность: директор департамента по образовательной политике

Дата подписания: 09.11.2023 16:48:58

Уникальный программный ключ:

8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b146

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Иностранный язык в научной сфере»

основной образовательной программы высшего образования –  
программы магистратуры

(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2023 год набора)

**1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине**

К основным целям освоения дисциплины «Иностранный язык в научной сфере» следует отнести:

- достижение практического владения иностранным языком, позволяющего использовать его в профессиональной, научно-исследовательской и научно-педагогической сферах деятельности;
- формирование и развитие способности осуществления научно-исследовательской работы, связанной с профессиональной подготовкой магистров;
- формирование межъязыковой и межкультурной компетенций, которые вместе с другими дисциплинами способствуют развитию специальных профессиональных умений и навыков студентов.

К основным задачам освоения дисциплины «Иностранный язык в научной сфере» следует отнести:

- усвоение студентами знаний и навыков работы с информацией из зарубежных источников, совершенствование и развитие полученных знаний, навыков и умений в различных видах речевой деятельности;
- ознакомление студентов с лексико-грамматическим аспектом научно-технической литературы;
- обеспечение становления профессионального научно-исследовательского мышления студентов;
- формирование навыка самостоятельного представления научно-исследовательских разработок (на базе научной статьи).

Обучение по дисциплине «Иностранный язык в научной сфере» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
--------------------------------	-----------------------------------

<p>УК-4. Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия</p>	<p>ИУК-4.1. Устанавливает и развивает профессиональные контакты, осуществляет академическое и профессиональное взаимодействие с применением современных коммуникативных технологий, в том числе на иностранном языке.  ИУК-4.2. Составляет и редактирует документацию с целью обеспечения академического и профессионального взаимодействия, в том числе на иностранном языке.  ИУК-4.3. Демонстрирует коммуникативную компетентность в условиях научно-исследовательской и проектной деятельности и презентации ее результатов на различных публичных мероприятиях, включая международные, в том числе на иностранном языке.</p>
---	---

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Данный курс входит в перечень обязательной части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1 «Дисциплины (модули)». Дисциплина «Иностранный язык в научной сфере» логически, содержательно и методически связана с другими гуманитарными дисциплинами в учебном плане, направленными на формирование коммуникативных навыков для академического и профессионального взаимодействия с использованием информационных технологий, которые направлены на формирования цифрового сознания студентов.

## 3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы (72 часа).

### 3.1 Виды учебной работы и трудоемкость (по формам обучения)

#### 3.1.1. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестр
			1
1	Аудиторные занятия	6	6
	В том числе:		
1.1	Лекции	-	-
1.2	Семинарские/практические занятия	6	6
1.3	Лабораторные занятия	-	-
2	Самостоятельная работа	66	66
3	Промежуточная аттестация		
	Зачет/диф.зачет/экзамен		зачет
	Итого	72	72

#### 3.1.2. Заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестр
			1
1	Аудиторные занятия	4	4
	В том числе:		
1.1	Лекции	-	-
1.2	Семинарские/практические занятия	4	4
1.3	Лабораторные занятия	-	-
2	Самостоятельная работа	68	68
3	Промежуточная аттестация		
	Зачет/диф.зачет/экзамен		зачет
	Итого	72	72

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ  
«Философские проблемы науки и техники»  
основной образовательной программы высшего образования –  
программы магистратуры  
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2023 год набора)**

### 1. Цели освоения дисциплины

Целью преподавания дисциплины «Философские проблемы науки и техники» является приобретение обучающимися знаний, умений и навыков, направленных на овладение культурой научного мировоззрения; методикой анализа и оценки научных открытий; формирование у студентов способности к аналитическому мышлению в процессе научной деятельности, а также развитие навыков анализа знаний.

Основные задачи дисциплины связаны с передачей студентам знаний о базовых понятиях, категориях и принципах научного познания; месте и роли научного подхода в развитии естественных, гуманитарных, социально-экономических и технических наук; анализе информации в области проблем развития научных знаний. К задачам дисциплины также относятся: анализ истории развития науки на фоне важнейших естественнонаучных достижений; анализ структуры научного знания, методов и средств научного познания; знакомство с основными процедурами проверки и опровержения научных теорий, гипотез и законов.

### 2. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры

Настоящая дисциплина относится к базовой части  
общенаучной подготовки магистров Б1.Б.1.

Изучение данной дисциплины студенту базируется на следующих дисциплинах: «Современные проблемы дизайна».

Для освоения учебной дисциплины, студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

Коды компетенции	Результаты освоения ООП Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
УК-1	Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий	<b>Знать:</b> - базовые понятия, категории и принципы научного познания. <b>Уметь:</b> - правильно оперировать основными понятиями науки. <b>Владеть:</b> - культурой научного мировоззрения.
УК-5	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	<b>Знать:</b> современные психолого-педагогические теории и методы в профессиональной деятельности <b>Уметь:</b> использовать педагогические методы в профессиональной деятельности <b>Владеть:</b> навыками командной работы; методами руководства малыми коллективами

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- научно-исследовательская работа.

Дисциплина «Философские проблемы науки и техники» необходима также для качественного проведения научно-исследовательской работы магистров в периоды практик, являясь методологической базой при подготовке магистерской диссертации по данной специальности.

### 3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате изучения дисциплины Б.1.1.4 «Философские проблемы науки и техники» студенты должны:

#### **Знать:**

- базовые понятия, категории и принципы научного познания.
- специфику и сущность научного анализа основных проблем и вопросов.
- основные этапы развития естественных, гуманитарных, социально-экономических и технических наук.
- современные психолого-педагогические теории и методы в профессиональной деятельности
- методы и формы теоретического знания.

#### **Уметь:**

- правильно оперировать основными понятиями науки.
- критически анализировать информацию в области проблем развития научного знания;
- ориентироваться в разнообразной литературе по научным проблемам.
- проводить анализ решения узловых научных проблем'
- использовать педагогические методы в профессиональной деятельности
- использовать методы исследования и формы знания эмпирического уровня.

**Владеть:**

- культурой научного мировоззрения.
- опытом в области теоретического и практического применения дисциплины для обоснования выбора своей научной и профессиональной позиции.
- методикой анализа и оценки научных открытий;
- навыками командной работы; методами руководства малыми коллективами;
- навыками подготовки программ научных исследований.

**4. Структура и содержание дисциплины**

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час./ зач. ед.	Ауд. (конт. раб.)	Лек.	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очно-заочная	1	1	72/2	12	4	8		60		Зачет
Заочная	1	1	72/2	6	2	4		66		Зачет

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
 УЧРЕЖДЕНИЕ  
 ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
 «МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
 АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ  
 «Актуальные проблемы современного искусства»  
 основной образовательной программы высшего образования – программы  
 магистратуры  
 (54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2023 год  
 набора)**

**1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине**

Цель освоения дисциплины «Актуальные проблемы современного искусства»:  
 формирование системных навыков теоретической и практической деятельности в области современного искусства и дизайна  
 формирование умения ориентироваться в стилевом многообразии современного мира

Задачи освоения дисциплины «Актуальные проблемы современного искусства»:  
 анализ тенденций и течений в современном искусстве и на арт-рынке  
 изучение современных технологий, используемые в сфере дизайна и современного искусства  
 освоение методологии формирования концепции дизайн-проекта в контексте реалий современного искусства  
 формирование гипотетического тренда в современной визуальной среде

Обучение по дисциплине «Актуальные проблемы современного искусства» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенций
<p>УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки</p>	<p>Знать: основные тенденции и проблемы искусства и дизайна на современном этапе технологии, используемые в сфере дизайна и современного искусства устройство и механизмы арт-рынка</p> <p>Уметь: собирать и обрабатывать информацию по заданной и (или) свободной теме фиксировать и обобщать полученные в ходе исследования результаты использовать понимание реалий современного мира искусства и технологий анализировать поставленную задачу представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, видео- и мультимедийного контента, оформленного в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования, верстки, печати, видеосъемки и монтажа</p> <p>Владеть: приемами и выразительными средствами современного изобразительного искусства; способностью выбирать и комбинировать производственные технологии, художественные приемы и выразительные средства, подходящие для решения проектной задачи опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями</p>
<p>ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и</p>	<p>Знать: способы систематизации и отбора современных методов в искусстве при помощи современных источников информации; функциональные возможности современных источников информации, включая компьютерные технологии;</p>

	<p>дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>	<p>тренды и тенденции в современном искусстве и их преемственность по отношению к общей истории искусств;</p> <p>Уметь:  эффективно использовать современные источники информации для поиска и подбора необходимых для прикладной или аналитической работы исторических материалов и образцов продукции;  создавать авторские программы и курсы</p> <p>Владеть:  способностью к определению целей, отбору содержания, организации образовательной деятельности, выбору художественных приемов и образовательных технологий, оценке результатов</p>
--	--	--

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Актуальные проблемы современного искусства» относится к числу учебных дисциплин специализации базовой части Блока 1 образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Графический дизайн» по специализации «Дизайнер». Дисциплина «Актуальные проблемы современного искусства» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

— в обязательной части Блока 1: «Современные проблемы дизайна», «Арт-дирекшн»;

— в Блоке 2: «Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков (музейная)»;

— в Блоке 3: «Государственная итоговая аттестация».

## 3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 4 зачётных единицы (144 часа).

Виды учебной работы и трудоёмкость (по формам обучения)

Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			1
1	Аудиторные занятия	12	12
	В том числе:		
1.1	Лекции	4	4
1.2	Семинарские/практические занятия	8	8
1.3	Лабораторные занятия		

2	Самостоятельная работа	132	132
	В том числе:		
2.1	Изучение литературы по дисциплине	32	32
2.2	Выполнение практических заданий	100	100
3			
	экзамен		экзамен
Итого		144	

очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			1
1	Аудиторные занятия	10	10
	В том числе:		
1.1	Лекции	4	4
1.2	Семинарские/практические занятия	6	6
1.3	Лабораторные занятия		
2	Самостоятельная работа	134	134
	В том числе:		
2.1	Изучение литературы по дисциплине	34	34
2.2	Выполнение практических заданий	100	100
3	Промежуточная аттестация		
	экзамен		экзамен
Итого		144	

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
**ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**  
**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  
**АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**  
**«Методология дизайн-проектирования»**  
основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры

## 1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основная цель дисциплины «Методология дизайн-проектирования» — подготовка квалифицированного специалиста по профилю подготовки «Графический дизайн» способного применять методы исследования, анализа и находить проектное решение, используя практический и теоретический инструментарий графического дизайна. Результатом освоения дисциплины является освоение алгоритма, позволяющего минимальными усилиями с минимальным количеством нерезультативных решений провести визуализацию и прототипирование результата задачи, требуемого условиями производственными, проектными и пользовательскими.

Основные задачи:

Получение навыков действовать в нестандартных ситуациях и при нечетко определенных условиях, а также нести социальную ответственность за принятые решения

Совершенствование навыков саморазвития, самореализации, владения своим творческим потенциалом

Развитие навыков самостоятельного обучения новым методам исследования и подготовка к изменению научного и научно-производственной траектории своей профессиональной деятельности

Использование на практике умений и навыков в организации научно-исследовательских и проектных работ

Развитие и закрепление навыков проявления творческой инициативы и профессиональной ответственности

Формирование готовности следить за предотвращением экологических нарушений

Обучение по дисциплине «Методология дизайн-проектирования» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
УК-4	Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	Знать: исторические этапы развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования Уметь: применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач Владеть: навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать (разделять задачу на более простые за один или несколько подходов) задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и

		инновационными.
УК-5	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	<p>Знать: основные методологические этапы проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация)</p> <p>Уметь: применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач</p> <p>Владеть: навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые методы анализа при решении творческих задач.</p>
ОПК-2	Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения	<p>Знать: популярные тенденции развития дизайн-отрасли в целом и цифрового направления в частности.</p> <p>Уметь: выявлять актуальные тенденции в творческой среде и применять их на практике решения творческих проектов. Обучаться на опыте других дизайнеров, анализировать их творческий путь и различные решения</p> <p>Владеть: Навыками анализа и сбора различной информации при исследовании проектной задачи</p>
ОПК-3	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование,	<p>Знать: методы проведения исследований</p> <p>Уметь: проводить научные и проектные исследования</p> <p>Владеть: программно-техническим комплексом инструментов и методологией проведения полевых и лабораторных исследований</p>

транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	
--	--

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Методология дизайн-проектирования» относится к базовой части блока Б1 образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн».

Дисциплина «Методология дизайн-проектирования» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

в Блоке 1: «Современные проблемы дизайна», «Графический дизайн»;

в Блоке 2: «Учебная практика (педагогическая)», «Учебная практика (научно-исследовательская работа)»;

в Блоке 3: «Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы».

## 3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы (144 часов).

Виды учебной работы и трудоемкость

### 3.1.1. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			1
1	Аудиторные занятия	12	12
	В том числе:		
1.1	Лекции		4
1.2	Семинарские/практические занятия		8
1.3	Лабораторные занятия		
2	Самостоятельная работа	132	132
	В том числе:		
2.1	Изучение литературы по дисциплине		36
2.2	Выполнение практических заданий		96
3	Промежуточная аттестация		
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен
Итого		144	

### 3.1.2. Заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			1
1	Аудиторные занятия	6	6
	В том числе:		
1.1	Лекции		2
1.2	Семинарские/практические занятия		4
1.3	Лабораторные занятия		
2	Самостоятельная работа	138	138
	В том числе:		
2.1	Изучение литературы по дисциплине		36
2.2	Выполнение практических заданий		102
3	Промежуточная аттестация		
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен
Итого		144	

#### **4. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины**

Для подготовки к экзамену обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Работа над рефератом в области графического дизайна цифровых медиа, требует учета и согласования нескольких факторов. Основные факторы, которые учитываются при работе над рефератом: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практическим и эстетическим запросам целевой аудитории. В зависимости от типа решаемых задач степень влияния каждого этих факторов на формирование творческой и исследовательской составляющей проекта различна.

2. Изучение методологии дизайн проектирования проходит шесть основных этапов:

— исследовательский (сбор всевозможной информации по исследуемой теме и формирование разнопланового взгляда на решаемую задачу и контекст ее существования)

— аналитический (включающий в себя определение целевой аудитории и функциональных задач проекта, определение его структуры и иерархических отношений между элементами, а также разбор уже реализованных проектов аналогичного типа);

— творческий (формирование множественных решений поставленной задачи различными методами)

— отборочный (выявление наиболее ценных решений в результате многокритериального отбора. Наиболее частыми критериями являются техническая реализуемость, прикладная ценность для пользователя и экономическая выгода для заказчика)

— этап прототипирования (закрывающийся в разработке и выполнении принципиального или функционального прототипа в рамках решаемой задачи)  
— презентационный (закрывающийся в подготовке презентации проекта (для большинства разделов дисциплины презентация является экранной – см. п. б), формирующей образ проекта, демонстрирующей общую структуру проекта, наиболее интересные элементы оформления в области композиции, графических, типографических и технологических приемов, использованных материалов).

3. Ключевая задача при проектировании состоит в том, чтобы избежать механического комбинирования общеизвестных дизайнерских приемов, и прийти к пониманию определяющей роли функционального анализа при выборе (самостоятельной разработке) и комбинировании композиционных, пластических и конструктивных приемов.

4. Требования, предъявляемые к реферату.

Объемы реферата и количество входящих в него заданий зависят от проблематики диссертации. Минимальные требования к объему и уровню сложности представлены в приложении № 2 к настоящей программе.

Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.

Исследовательская работа должна быть самостоятельной, итоговая работа не должна содержать признаков заимствования более 80%, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта и быть объемом не менее 10000 знаков с пробелами.

5. Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-теста (в рамках онлайн-курса по соответствующему разделу дисциплины).

Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ

ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Макетирование и прототипирование»

основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры

(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2023 год набора)

1. Цели освоения дисциплины.

Целями освоения дисциплины «Макетирование и прототипирование» является:

- подготовка студентов к деятельности в соответствии с квалификационной характеристикой магистра по направлению;

- формирование общеинженерных знаний и умений по данному направлению;

- изучение современных технологий аддитивного производства.

К основным задачам освоения дисциплины «Макетирование и прототипирование» относятся:

- овладение теоретическими и практическими методами применения технологий аддитивного производства;

- получение навыков создания прототипов машиностроительных изделий, в т.ч. формообразующих поверхностей инструмента методом быстрого прототипирования.

Следует отметить, что изучение курса «Макетирование и прототипирование» способствует расширению научного кругозора и дает тот минимум фундаментальных знаний, на базе которых сформируется четкое представление о современных технологиях аддитивного производства.

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
УК-2	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	<i>знать:</i> - методы использования информационных технологий для создания проектной документации; <i>уметь:</i> - использовать информационные технологии для создания проектной документации. <i>владеть:</i> - навыками применения использованием информационных технологий для создания проектной документации.

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Макетирование и прототипирование» относится к базовой части основной образовательной программы магистратуры по направлению 54.04.01 "Дизайн".

Дисциплина «Макетирование и прототипирование» взаимосвязана со следующими дисциплинами ООП:

- Графический дизайн;

## 3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единицы (216 академических часа).

### 3.1 Виды учебной работы и трудоёмкость (по формам обучения)

#### 3.1.1 Очно-заочная форма обучения

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля	
			Всего час./ зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)		
Очно-заочная	1-2	1,2,3	216/6	44				44	172		Зачет
Заочная	1-2	1,2,3	216/6	22				22	194		Зачет

	Вид учебной работы	Количество о часов	Семестры			
			4			
1	Аудиторные занятия	18	18			
	В том числе:	-	-		-	-
	Лекции	4	4			
	Практические занятия (ПЗ)					
	Семинары (С)					
	Лабораторные работы (ЛР)	14	14			
2	Самостоятельная работа	54	54			
	В том числе:				-	-
	Курсовой проект (работа)					
	Расчетно-графические работы					
	Реферат					
	Эссе					
	Контрольная работа					
	<i>Другие виды самостоятельной работы</i>	54	54			
3	Промежуточная аттестация					
	Итого	72/2	72/ 2			

### 3.1.2. Заочная форма обучения

	Вид учебной работы	Количество о часов	Семестры			
			4			
1	Аудиторные занятия	18	18			

	В том числе:	-	-	-	-
	Лекции	4	4		
	Практические занятия (ПЗ)				
	Семинары (С)				
	Лабораторные работы (ЛР)	14	14		
2	Самостоятельная работа	54	54		
	В том числе:			-	-
	Курсовой проект (работа)				
	Расчетно-графические работы				
	Реферат				
	Эссе				
	Контрольная работа				
	<i>Другие виды самостоятельной работы</i>	54	54		
3	Промежуточная аттестация				
	Итого	72/2	72/ 2		

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ  
«Современные проблемы дизайна»

основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры  
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2023 год набора)

**1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине**

Цель дисциплины «Современные проблемы дизайна» заключается в формировании у обучающихся углублённых знаний в области современного дизайна и его характеристиках; умении ориентироваться в стилях, стилистиках, направлениях и специализациях современного дизайна; приобретении навыков анализа актуальных проблем дизайна: основных позитивных и, возможно, негативных тенденций в его развитии.

Задачи дисциплины «Современные проблемы дизайна» заключаются в формировании у обучающихся знаний, необходимых для осуществления профессиональной деятельности дизайнеров в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

Обучение по дисциплине «Современные проблемы дизайна» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		Индикаторы достижения компетенций
УК-6	Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и	Знать: – основные законы и принципы анализа и синтеза

	способы ее совершенствования на основе самооценки	Уметь: – выявлять и анализировать современные проблемы дизайна Владеть: – представлением об аналитических методах в области современного дизайна
ОПК-1	Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	Знать: – основные принципы саморазвития Уметь: – проводить самостоятельные исследования современных проблем дизайна Владеть: – представлением о методах исследовательской работы

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Современные проблемы дизайна» относится к числу учебных дисциплин профиля базовой части Блока 1 образовательной программы магистратуры направления 54.04.01 Дизайн по профилю «Графический дизайн». Дисциплина «Современные проблемы дизайна» взаимосвязана со следующими дисциплинами ОП:

- в Блоке 1: «Актуальные проблемы современного искусства», «Арт-дирекшн»;
- в Блоке 2: «Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков (музейная)»;
- в Блоке 3: «Государственная итоговая аттестация».

## 3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 8 зачётных единиц (288 часов).

Виды учебной работы и трудоёмкость (по формам обучения)

Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			2	3
1	Аудиторные занятия	32	18	14
	В том числе:			
1.1	Лекции	14	7	7
1.2	Семинарские/практические занятия	18	9	9
1.3	Лабораторные занятия			
2	Самостоятельная работа	256	128	128
	В том числе:			

2.1	Изучение литературы по дисциплине	56	48	8
2.2	Выполнение практических заданий/курсовой работы	200	80	200
3	Промежуточная аттестация			
	зачёт		зачёт	зачёт
Итого		288	144	144

#### Заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			2	3
1	Аудиторные занятия	20	10	10
	В том числе:			
1.1	Лекции	8	4	4
1.2	Семинарские/практические занятия	12	6	6
1.3	Лабораторные занятия			
2	Самостоятельная работа	268	134	134
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	68	54	14
2.2	Выполнение практических заданий/курсовой работы	200	80	120
3	Промежуточная аттестация			
	зачёт		зачёт	зачёт
Итого		288	144	144

#### 4. Методические рекомендации для обучающихся для освоения дисциплины

Для подготовки к зачёту обучающемуся необходимо учитывать следующее.

В процессе самостоятельного изучения материала необходимо ориентироваться на специальную литературу, интернет-источники и активно посещать художественные музеи, как постоянные экспозиции, так и выставки.

Методические указания по выполнению и подготовке устных докладов. Целью доклада является расширение и углубление знаний в области современного дизайна. Самостоятельная работа над темой должна привить студенту навыки самостоятельного творческого мышления и суждений; научить аргументированному изложению своих знаний и убеждений в письменной форме.

Студент выбирает тему самостоятельно, с возможностью консультации с преподавателем. Выбор темы должны подсказать личные профессиональные интересы студента. Темы докладов в обязательном порядке согласовываются с преподавателем. Для работы над избранной темой обучающемуся надлежит подобрать и изучить соответствующие источники информации (литературу, интернет-ресурсы и т.п.). Самостоятельность суждений в изложении не исключает точек зрения, почерпнутых из специальных информационных источников.

Доклад желательно сопроводить развернутым планом. Вначале составляется предварительный план; затем, когда материал по теме окончательно собран, изучен и продуман, следует приступить к его окончательному варианту. План поможет выработать логическую последовательность мышления и четче выявить поставленные задачи. Структура доклада определяется в каждом отдельном случае, исходя из характера раскрываемой темы. Желательно, чтобы она включала вступление, основную часть, заключение. Следует продумать пропорциональные соотношения всех частей доклада в соответствии со значимостью каждой из них в общей структуре работы.

Проверка теоретических знаний по дисциплине также проводится в формате онлайн-тестов (в рамках онлайн-курса). Формат тестов предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

**«Арт-дирекшн»**

основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры

(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2023 год набора)

**1. Цели освоения дисциплины**

Целями освоения дисциплины «Арт-дирекшн» являются: изучение принципов управления проектами, отделами и организациями на примере творческого коллектива, формирование навыков управленческой работы и ответственности за принятые решения и сотрудников.

Основные задачи освоения дисциплины «Арт-дирекшн» – практика формирования команд и подбора персонала, изучение техник ведения переговоров, основы управления человеческими ресурсами, разработки и принятия управленческих решений. Изучение основ управления проектами и лидерства. Изучение принципов организационного развития и управления изменениями. Постигание методов оценки и оптимизации рисков, управления конфликтами и методов оптимизации управленческих решений.

**2. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры**

Дисциплина «Арт-дирекшн» относится к числу дисциплин вариативной части образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн».

Дисциплина «Арт-дирекшн» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В базовой части блока 1:

- Методология дизайн-проектирования;
- Современные проблемы дизайна. В вариативной части Блока 1:
- Графический дизайн;
- Технологическое предпринимательство; В блоке 2 (Практики):
- Преддипломная практика; В блоке 3 (Государственная итоговая аттестация):
- Государственная итоговая аттестация

### **3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты

следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

*Коды компетенции*

**Результаты освоения ООП**

*Содержание компетенций\**

#### **Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине\*\***

УК-6

Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки

Знать:

способы проявления творческой инициативы в сфере научного исследования и проектной деятельности

меру ответственности за принятые профессиональные решения Уметь:

- проявлять творческую инициативу в научной и проектной деятельности
- брать на себя всю полноту профессиональной ответственности в проектной работе

Владеть:

- навыками проявлять творческую инициативу
- навыками осознания меры ответственности за принятые решения

ОПК-3

Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи

Знать:

- способы и методы социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно- деятельностного характера

Уметь:

- организовывать взаимодействие для решения задач и продуктивного общения в творческой, научной, производственной и художественной жизни

Владеть:

- навыками социального взаимодействия, использования личных качеств для активного общения в творческой, научной, производственной и художественной жизни

ОПК-4

Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках,

конкурсах, фестивалях;

Знать:

– принципы структурирования и организации материала, основы дизайн-мышления и проектного

разрабатывать и реализовывать инновационные художественно- творческие мероприятия,

презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу

подхода. Уметь:

– использовать полученные знания в композиции, на основе художественно-эстетического анализа существующего материала обосновать целесообразность своего проекта.

Владеть:

– навыками

применения художественно- эстетического анализа, материалами, техниками и технологиями создания объектов графического дизайна.

#### 4. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час./зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинары и практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очно-заочная	2	4	72/2	18	4		14	54		Экзамен

**«Технологическое предпринимательство в дизайне»**  
основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры  
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2023 год набора)

1. Цель освоения дисциплины

Основной целью дисциплины «Технологическое предпринимательство в дизайне» является формирование у студентов теоретических знаний и практических навыков в сфере технологического предпринимательства и управления инновационными проектами.

Задачи дисциплины сконцентрированы в достижение следующих результатов образования.

**Знания:** теория функционирования инновационной экономики и технологического предпринимательства, принципы организации, управления и оценки инновационно-предпринимательской деятельности; меры государственной поддержки инновационной деятельности и развития инновационной экосистемы; основы коммерциализации инноваций и развития высокотехнологического бизнеса.

**Умения:** планирование и проектирование коммерциализации результатов интеллектуальной деятельности в форме стартапа, коммерческого контракта, лицензионного договора; формирование проектных команд; выбор бизнес-модели и разработка бизнес-плана; анализ рынка и прогнозирование продаж, анализ потребительского поведения, разработка IP-стратегии проекта, проведение оценки эффективности инновационной деятельности, анализ рисков развития стартапа.

**Владение:** приемы работы на рынке коммерциализации высоких технологий с использованием моделей Product development и Customer development; использование технологий бережливого стартапа (lean) и гибкого подхода к управлению (agile), технологии разработки финансовой модели проекта; проведение переговоров с инвесторами и публичных презентаций проектов (питчей).

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
-----------------	---	---



Очно-заочная	1	4	72/2	18	4		14	54	-	Экзамен
Заочная	1	4	72/2	8	2		6	64	-	Экзамен

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

**«Графический дизайн»**

основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры

(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2023 год набора)

**1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине**

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа составлена в 2022 году в соответствии с:

Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования направления 54.04.01 «Дизайн», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1004.

Образовательной программой по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Графический дизайн».

Рабочим учебным планом по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Графический дизайн».

К основным целям освоения дисциплины «Графический дизайн» следует отнести:

- приобретение навыков разработки проектов в области разработки систем визуальной идентификации для предприятий различных отраслей и сфер в мультимедийной среде, принципов управления проектами, отделами и организациями на примере творческого коллектива, формирование навыков управленческой работы и ответственности за принятые решения и сотрудников.

- всестороннее изучение и практическое освоение методик, инструментов и технологий художественно-графического проектирования и разработки систем визуальной идентификации брендов;

- формирования комплексного подхода к проектированию визуально-графического комплекса, имеющего потенциал создания долгосрочных маркетинговых коммуникаций;

— развитие проектно-аналитического мышления, определяющего потенциальные возможности дизайна в решении экономических задач  
 Основные задачи освоения дисциплины «Графический дизайн»:  
 приобретение навыков проведения предпроектных исследований, навыков разработки систем визуальной идентификации, практика разработки дизайн проектов рекламного назначения, практика разработки мультимедийных проектов, практика принятия управленческих решений при работе над художественно-графическими проектами.

Обучение по дисциплине «Б.1.2.1 Графический дизайн» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования	Владеть "Отслеживание тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Изучение потребностей и предпочтений целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Оформление результатов дизайнерских исследований и формирование предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации" Уметь "Выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Производить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Анализировать потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Оформлять результаты дизайнерских исследований" Знать "Методы проведения комплексных дизайнерских исследований Технологии сбора и анализа информации для дизайнерских исследований Методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы проектируемые объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна"
ПК-2 Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Владеть "Подбор и изучение информации, необходимой для разработки проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Предварительная проработка эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Составление проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме" Уметь "Составлять по типовой форме проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Подбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений Проводить презентации дизайн-проектов Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации"

	<p>Знать "Типовые формы проектных заданий на создание систем объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна"</p>
<p>ПК-3 Способен концептуально и художественно-технически разработать дизайн-проекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Владеть "Разработка дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Визуализация образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработка эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Согласование с возможностями производства воспроизведение системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Подготовка графических материалов по системе визуальной информации, идентификации и коммуникации для передачи в производство" Уметь "Работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов Презентовать и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений" Знать "Методы организации творческого процесса дизайнера Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика Теория композиции Типографика, фотографика, мультипликация Художественное конструирование и техническое моделирование Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна"</p>
<p>ПК-4 Способен планировать работы по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Владеть "Определение художественной политики дизайнерской организации Определение персонального состава исполнителей дизайн-проектов, формирование творческих групп Презентация дизайн-проектов заказчику Планирование участия дизайнеров в выставках, конкурсах" Уметь "Осуществлять календарно-ресурсное планирование Систематизировать и распределять действия подчиненных Проводить презентации дизайн-проектов Использовать компьютерную технику и программное обеспечение, необходимые для планирования работ по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности" Знать "Технологический процесс выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Основы менеджмента Профессиональная терминология в области дизайна"</p>
<p>ПК-5 Способен</p>	<p>Владеть "Распределение работ по созданию дизайн-проектов</p>

<p>организовывать работы по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива          Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации          Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации"          Уметь "Управлять творческим коллективом          Организовывать конструктивное межличностное взаимодействие          Внедрять передовые методики творческой работы над дизайн-проектами          Распределять задачи по выполнению дизайн-проектов между работниками          Подготавливать документацию для участия дизайнеров в выставках и конкурсах"          Знать "Методика и принципы организации процесса дизайн-проектирования          Технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности          Профессиональная терминология в области дизайна"</p>
<p>ПК-6 Способен контролировать изготовление в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Владеть "Проведение мониторинга изготовления в производстве объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации          Определение необходимых корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации"          Уметь "Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации          Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации"          Знать "Методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации          Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения"</p>

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части/части, формируемой участниками образовательных отношений магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн» для всех форм обучения. Дисциплина «Графический дизайн» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В базовой части блока 1:

Методология дизайн-проектирования;

Современные проблемы дизайна;

Арт-дирекшн.

В вариативной части Блока 1:

Технологическое предпринимательство в дизайне;

Копирайтинг.

В блоке 2 (Практики):

Преддипломная практика;

В блоке 3 (Государственная итоговая аттестация):

Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

### 3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 37 зачетных единиц (1 332 часов) для очно-заочной и заочной формы обучения.

Виды учебной работы и трудоемкость  
(по формам обучения)

#### 3.1.1. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры			
			1	2	3	4
	Аудиторные занятия	306				
	УВ том числе:					
1	Лекции	2	2	0	0	0
2	Семинарские/практические занятия	0				
3	Лабораторные занятия	304	58	108	84	54
	Самостоятельная работа	1 026	228	432	276	90
	В том числе:					
1	Изучение литературы по дисциплине		58	102	80	54
2	Выполнение практических заданий		170	332	196	40
	Промежуточная аттестация					
	Зачет/диф.зачет/экзамен		-	-	-	-
Итого		1332	288	540	360	144

#### 3.1.2. Заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры			
			1	2	3	4
	Аудиторные занятия					
	УВ том числе:					
1	Лекции					
2	Семинарские/практические занятия					
3	Лабораторные занятия					
	Самостоятельная работа					
	В том числе:					
1	Изучение литературы по дисциплине					
2	Выполнение практических заданий					
	Промежуточная аттестация					
	Зачет/диф.зачет/экзамен					
Итого		1332	288	540	360	144

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ

ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Философия бренда»

основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры

(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2023 год набора)

**1. Цели освоения дисциплины.**

К **основным целям** освоения дисциплины «Философия бренда» следует отнести:

- воспитание у студентов художественного вкуса; создании представления о развитии дизайна и философии различных брендов;
- изучение национальных моделей, концепций и направлений дизайна, их отличительных особенностях, тенденциях в современном промышленном дизайне и маркетинге;
  - дизайнерском осмыслении процесса формирования бренда;
- в изучении принципов формирования классических теорий и концепций в промышленном дизайне для использования их в практической дизайнерской деятельности; получении основ методик дизайн – проектирования в различных областях брендинга, знакомстве с методами разработки айдентики.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Философия бренда в автомобилестроении» следует отнести:

- знакомстве с методами разработки айдентики;
  - получении навыков работы в области дизайн – исследований.
- получение навыков дизайн-анализа формообразования ТС различных брендов.

**2. Место дисциплины в структуре ООП магистратуры.**

Дисциплина «Философия бренда» относится к числу профессиональных учебных дисциплин по выбору студентов основной образовательной программы магистратуры.

Для изучения данной дисциплины студент должен обладать общекультурными компетенциями (способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-1).

Данная дисциплина необходима для успешной работы при выполнении курсовых проектов по основным профессиональным дисциплинам и будущего взаимодействия внутри коллектива на производстве.

Дисциплина «Философия бренда в автомобилестроении» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ООП: Графический дизайн, Преддипломная практика

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с планируемыми результатами освоения

**образовательной программы.**

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-1	Готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности.	<p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● методы и этапы конструирования транспортных средств с учетом всех этапов проектирования</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● в зависимости от типа разрабатываемого транспортного средства, проектировать потребительские свойства изделия</li> </ul> <p><b>владеть:</b></p> <p>методами создания яркого и запоминающегося образа конструируемого транспортного средства</p>
ПК-3	Способность социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни	<p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● методы и этапы конструирования транспортных средств с учетом всех этапов проектирования</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● в зависимости от типа разрабатываемого транспортного средства, проектировать потребительские свойства изделия</li> </ul> <p><b>владеть:</b></p> <p>методами создания яркого и запоминающегося образа конструируемого транспортного средства</p>

## 2. Структура и содержание дисциплины.

Трудоемкость дисциплины в часах				
Форма обучения	Курс	Семестр		Форма итогового контроля

			В с е	Аудит орных часов	Л е	Се минарк ие	Лаборат орные работы	Самостоя тельная	К о н т	
<b>Очно-заочная</b>	2	4	72/2	18	4		14	54		экзамен
<b>Заочная</b>	2	4	72/2	8			8	64		экзамен

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ  
«Копирайтинг»**

основной образовательной программы высшего образования – программы  
магистратуры  
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2023 год набора)

**1. Цели и задачи дисциплины:**

Цель дисциплины «Копирайтинг» – освоение обучающимися магистратуры теоретических знаний, практических навыков и формирование профессиональных компетенций применительно к научно – исследовательской деятельности в профессиональной сфере, формирование профессиональных знаний и умений в области копирайтинга необходимых в работе дизайнера.

**Задачи дисциплины «Копирайтинг»**

- Дать знания, касающиеся основных принципов и методов порождения эффективных рекламных обращений.
- Ознакомить обучающихся с концепциями ведущих мировых рекламных школ в области копирайтинга.
- Представить обучающимся современные рекомендации по составлению рекламных текстов.
- Ознакомить обучающихся с языково-стилистическими ресурсами современного русского языка и дать представление о возможностях каждой из групп языковых единиц отражать в текстах те или иные рекламные интенции.
- Показать специфику вербального отражения рекламной идеи в слогане или заголовке, раскрыть возможности представления основной части рекламного текста в языковой, визуальной или графической форме.
- Показать специфику взаимодействия вербального и визуального компонентов.
- Дать знания в области работы с текстами, учитывая специфику целевой аудитории и возможности, в зависимости от носителя.
- Дать знания о применении копирайтинга в дизайне

Обучение по дисциплине «Копирайтинг» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

<i>Коды компетенции</i>	Результаты освоения ООП <i>Содержание компетенций*</i>	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**
ПК-1	Готовность проявлять творческую инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности.	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способы проявления творческой инициативы в сфере научного исследования и проектной деятельности</li> <li>- методы творческого подхода к выполнению профессиональной деятельности</li> <li>- меру ответственности за принятые профессиональные решения</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- проявлять творческую инициативу в научной и проектной деятельности</li> <li>- брать на себя всю полноту профессиональной ответственности в научной работе</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способностью проявлять творческую инициативу - способностью осознавать меру ответственности за принятые решения</li> <li>- методами творческого подхода при выполнении практических подготовительных работ;</li> <li>- способностью брать на себя всю полноту профессиональной ответственности</li> </ul>

ПК-3	Способность социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способы и методы социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системнодеятельностного характера</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- организовывать взаимодействие для решения задач и продуктивного общения в творческой, научной, производственной и художественной жизни</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками социального взаимодействия для активного общения в творческой, научной, производственной и художественной жизни</li> </ul>
------	---	---

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Копирайтинг» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана обеспечивающих подготовку обучающихся магистратуры направления 54.04.01 "Дизайн".

Изучение дисциплины «Копирайтинг» базе ранее изученных дисциплин бакалавриата и магистратуры.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин (практик):

- Научно-исследовательская работа
- «Преддипломная практика»;
- «Государственная итоговая аттестация».

Знания, полученные в результате изучения данного курса, могут быть использованы также для написания и защиты магистерской, кандидатской и докторской диссертаций.

## 3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы (72 академических часа).

### 3.1 Виды учебной работы и трудоёмкость (по формам обучения)

#### 3.1.1 Очно-заочная форма обучения

	Вид учебной работы	Количество	Семестры
--	--------------------	------------	----------

		о часов	4			
1	Аудиторные занятия	18	18			
	В том числе:	-	-		-	-
	Лекции	4	4			
	Практические занятия (ПЗ)					
	Семинары (С)					
	Лабораторные работы (ЛР)	14	14			
2	Самостоятельная работа	54	54			
	В том числе:				-	-
	Курсовой проект (работа)					
	Расчетно-графические работы					
	Реферат					
	Эссе					
	Контрольная работа					
	<i>Другие виды самостоятельной работы</i>	54	54			
3	Промежуточная аттестация					
	Итого	72/2	72/ 2			

### 3.1.2. Заочная форма обучения

	Вид учебной работы	Количество о часов	Семестры			
			4			
1	Аудиторные занятия	8	8			
	В том числе:	-	-		-	-
	Лекции					
	Практические занятия (ПЗ)					
	Семинары (С)					
	Лабораторные работы (ЛР)	8	8			
2	Самостоятельная работа	64	64			
	В том числе:				-	-
	Курсовой проект (работа)					
	Расчетно-графические работы					
	Реферат					
	Эссе					
	Контрольная работа					
	<i>Другие виды самостоятельной работы</i>	64	64			
3	Промежуточная аттестация					

		Итого	72/2	72/ 2			
--	--	-------	------	----------	--	--	--

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  
**АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ  
«Государственная итоговая аттестация»**  
 основной образовательной программы высшего образования – программы  
 магистратуры  
 (54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», 2023 год набора)

### 1. Цели, задачи и планируемые результаты государственной итоговой аттестации

Целью государственной итоговой аттестации обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» и профилю подготовки «Графический дизайн» является проверка качества освоения выпускниками образовательной программы в соответствии требованиям ФГОС ВО, а также подтверждение освоения компетенций и способности к выполнению всего круга профессиональных задач.

Задачи итоговой государственной аттестации:

— оценить уровень практической и теоретической подготовки выпускника к выполнению профессиональных задач во всех областях профессиональной деятельности бакалавров по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн;

— определить готовность выпускника по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, образовательная программа Графический дизайн к следующим видам профессиональной деятельности: художественной; проектной; информационно-технологической, организационно-управленческой.

— выявить уровень подготовленности по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, образовательная программа Графический дизайн к решению профессиональных задач в соответствии с профильной направленностью ООП ВО;

— выявить уровень подготовки выпускников в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования к результатам освоения основных образовательных программ магистратуры через набор определенных универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций, которые должен показать выпускник в процессе государственной итоговой аттестации.

К государственной итоговой аттестации допускаются обучающиеся, освоившие следующие общепрофессиональные, профессиональные и профессионально-специализированные компетенции:

При прохождении государственной итоговой аттестации обучающийся должен подтвердить освоение профессиональных и профессионально-специализированных компетенций в форме защиты ВКР:

Особое внимание в ходе *Подготовки к процедуре защиты и защиты выпускной квалификационной работы* государственной итоговой аттестации уделено демонстрации следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
--------------------------------	-----------------------------------

<p>ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования</p>	<p><b>Владеть:</b> Методами отслеживания тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Методами изучения потребностей и предпочтений целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Методами оформления результатов дизайнерских исследований и формирование предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p><b>Уметь:</b> Выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Производить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Анализировать потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Оформлять результаты дизайнерских исследований.</p> <p><b>Знать:</b> Методы проведения комплексных дизайнерских исследований.  Технологии сбора и анализа информации для дизайнерских исследований.  Методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы проектируемые объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Профессиональная терминология в области дизайна.</p>
<p>ПК-2 Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>Владеть:</b> Методами подбора и изучение информации, необходимой для разработки проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Методами предварительной проработка эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Методами составления проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме.</p> <p><b>Уметь:</b> Составлять по типовой форме проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Подбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений.  Проводить презентации дизайн-проектов.  Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p><b>Знать:</b> Типовые формы проектных заданий на создание систем объектов визуальной информации, идентификации и</p>

	<p>коммуникации.          Методики поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.          Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.          Профессиональную терминологию в области дизайна.</p>
<p>ПК-3 Способен концептуально и художественно-технически разработать дизайн-проекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>Владеть:</b> Методиками разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.          Технологиями визуализация образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработка эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.          Навыками согласования с возможностями производства воспроизведение системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.          Навыками подготовки графических материалов по системе визуальной информации, идентификации и коммуникации для передачи в производство.  <b>Уметь:</b> Работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.          Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.          Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.          Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.          Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов.          Презентовать и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений.  <b>Знать:</b> Методы организации творческого процесса дизайнера.          Академический рисунок, техники графики, компьютерной графики.          Теорию композиции.          Типографику, фотографику, мультипликацию.          Художественное конструирование и техническое моделирование          Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.          Профессиональную терминологию в области дизайна.</p>
<p>ПК-4 Способен планировать работы по разработке объектов и систем</p>	<p><b>Владеть:</b> Методами определения художественной политики дизайнерской организации.          Принципами определения персонального состава исполнителей дизайн-проектов, формирование творческих групп.</p>

<p>визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Навыками презентации дизайн-проектов заказчику.  Навыками планирование участия дизайнеров в выставках, конкурсах.  <b>Уметь:</b> Осуществлять календарно-ресурсное планирование  Систематизировать и распределять действия подчиненных  Проводить презентации дизайн-проектов  Использовать компьютерную технику и программное обеспечение, необходимые для планирования работ по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности.  <b>Знать:</b> Технологический процесс выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Основы менеджмента.  Профессиональную терминологию в области дизайна.</p>
<p>ПК-5 Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>Владеть:</b> Методиками распределения работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива.  Методами организации работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Навыками организации участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформлению требуемой для этого документации.  <b>Уметь:</b> Управлять творческим коллективом.  Организовывать конструктивное межличностное взаимодействие.  Внедрять передовые методики творческой работы над дизайн-проектами.  Распределять задачи по выполнению дизайн-проектов между работниками.  Подготавливать документацию для участия дизайнеров в выставках и конкурсах.  <b>Знать:</b> Методика и принципы организации процесса дизайн-проектирования.  Технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности.  Профессиональная терминология в области дизайна.</p>
<p>ПК-6 Способен контролировать изготовление в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>Владеть:</b> Методами проведения мониторинга изготовления в производстве объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Методами определения необходимых корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.  <b>Уметь:</b> Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.  <b>Знать:</b> Методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.  Технологические процессы производства в области полиграфии,</p>

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина *«Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы»* относится к обязательной части/части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина *«Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы»* опирается на знания, умения и компетенции, формируемые предшествующими дисциплинами и/или практиками и/или предыдущим уровнем подготовки:

### **БЛОК 1 Дисциплины (Модули) относящиеся к Обязательной части**

- Иностранный язык в научной сфере
- Методология дизайн-проектирования
- Современные проблемы дизайна
- Философские проблемы науки и техники
- Актуальные проблемы современного искусства
- Арт-дирекшн
- Макетирование и прототипирование
- Технологическое предпринимательство в дизайне

### **Часть, формируемая участниками образовательных отношений**

- Графический дизайн
- Элективные дисциплины
- Копирайтинг
- Философия бренда

### **Блок 2. Практика**

— Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы) —

Педагогическая практика

- Проектная практика
- Технологическая практика

### **Часть, формируемая участниками образовательных отношений**

- Преддипломная практика