

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Максимов Алексей Борисович ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

Должность: директор департамента по образовательной политике ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Дата подписания: 04.10.2023 13:49:08 «МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Уникальный программный ключ:

8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

## АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

### **«Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности»**

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата (54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2019 год набора)

## **1. Цели и задачи практики**

Целью освоения дисциплины является ознакомление с основами профессиональной деятельности современного дизайнера, как в части практической работы над проектами, так и в части аналитической и концептуально-проектной деятельности.

Задачи дисциплины:

- овладение методами творческого процесса дизайнеров;
- приобретение практических навыков проектной графики, разработки и выполнения дизайн-проектов.

## **2. Место практики в структуре ОП**

Практика «Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности» относится к числу учебных практик Блока практик (Б2) образовательной программы бакалавриата «Дизайн» по профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа».

Практика «Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Рисунок
- Живопись
- Шрифт
- Пропедевтика
- Теория композиции
- История и теория графического дизайна
- История и теория фотографии
- Проектирование
- Фотография

### **3. Требования к результатам прохождения практики**

В результате прохождения практики «Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности» студенты должны:

**знать:**

основные выразительные средства графического дизайна

**уметь:**

применять на практике методы функционального анализа при формировании концепции дизайн-проекта

**владеть:**

способностью к самоорганизации и самообразованию в области графического дизайна

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

**«Практика по получению профессиональных умений и опыта  
профессиональной деятельности»**

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата  
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2019 год набора)

## **1. Цели и задачи дисциплины**

Целью освоения дисциплины является ознакомление с основами профессиональной деятельности современного дизайнера, как в части практической работы над проектами, так и в части аналитической и концептуально-проектной деятельности. Задачи дисциплины: овладение методами творческого процесса дизайнеров; приобретение практических навыков проектной графики, разработки и выполнения дизайн-проектов.

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

Дисциплина относится к разделу производственных практик. Ее изучение базируется на следующих дисциплинах: «Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности», «Шрифт», «Пропедевтика», «Проектирование». Знания и практические навыки, полученные из курса «Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности», используются при изучении следующих дисциплин и практик: «История и теория графического дизайна», «История и теория фотографии», «Проектирование», «Фотография», а также при разработке курсовых и дипломных работ.

## **3. Требования к результатам освоения дисциплины**

В результате изучения дисциплины «Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности» студенты должны:

**знать:**

- базовые принципы психологии восприятия;
- историю и традиции дизайна;
- лучшие работы дизайнеров мирового и национального значения;
- методику создания макета;
- теорию композиционного построения художественного оформления;

- основы психологии художественного творчества;
- технологические и художественные особенности материалов;
- методику создания макета объекта;

**уметь:**

- провести анализ функциональных характеристик проекта;
- применять теоретические знания в творческой практике;
- устно или письменно сформулировать свой творческий замысел, идею;
- дать профессиональную консультацию, провести анализ художественного явления или отдельного примера;
- изобразительными средствами представить эскиз и объяснить процесс создания произведения;

**владеть:**

- технологическими процессами и приемами при создании графического произведения в печатных техниках и мультимедиа;
- методиками работы с изобразительным и текстовым

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

**«Научно-исследовательская работа»**

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата  
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2019 год набора)

## **1. Цели и задачи дисциплины**

### **Основная цель освоения дисциплины «Научно-исследовательская работа»:**

подготовка квалифицированного специалиста дизайнера-мультимедиа по профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа», способного проектировать различные виды статичных и интерактивных носителей.

### **Основная задача освоения дисциплины «Научно-исследовательская работа»:**

расширение и закрепление у студентов навыков поиска и анализа текстовой и визуальной информации с целью получения навыков осознанной трансформации свободного творческого поиска в актуальный графический носитель, отвечающий техническому заданию.

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

Дисциплина «Научно-исследовательская работа» относится к числу производственных практик Блока практик образовательной программы бакалавриата «Дизайн» по профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Научно-исследовательская работа» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- История искусств,
- История и теория графического дизайна,
- Проектирование,
- Иллюстрация

## **3. Требования к результатам освоения дисциплины**

### **Знать:**

- правила самостоятельной организации рабочего и учебного процесса, базовые принципы анализа и обобщения информации.

- правила поиска, хранения и обработки информации, требования к основным форматам представления информации, возможности современных информационных, компьютерных и сетевых технологий.
- методику научных исследований при создании дизайн-проектов, критерии оценки новизны и актуальности проектно-концептуальных решений.

### **Уметь:**

- самостоятельно организовывать рабочий и учебный процесс, получать знания из открытых источников, в том числе аналитическим путем.
- искать, обрабатывать и анализировать информацию, представлять её в требуемом формате.
- создавать дизайн-проекты на основе научных исследований, обосновывать новизну и актуальность собственных проектно-концептуальных решений.

### **Владеть:**

- навыками самостоятельной организации рабочего и учебного процесса, методикой анализа информации.
- навыками поиска, обработки и анализа информации, представления её в требуемых форматах с использованием современных информационных, компьютерных и сетевых технологий.
- навыками разработки дизайн-проектов на основе научных исследований, основными приемами обоснования новизны и актуальности проектно-концептуальных решений.

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

**«Творческая практика»**

основной образовательной программы высшего образования – программы бакалавриата  
(54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн мультимедиа», 2019 год набора)

## **1. Цели и задачи дисциплины**

### **Основная цель освоения дисциплины «Творческая практика»:**

подготовка квалифицированного специалиста дизайнера-мультимедиа по профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа», способного проектировать различные виды статичных и интерактивных носителей.

### **Основная задача освоения дисциплины «Творческая практика»:**

расширение и закрепление у студентов практических навыков трансформации свободного творческого поиска в актуальный графический носитель, отвечающий техническому заданию.

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

Дисциплина «Творческая практика» относится к числу учебных практик образовательной программы бакалавриата «Дизайн» по профилю подготовки «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Творческая практика» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Рисунок,
- Живопись,
- Пропедевтика
- Проектирование,
- Иллюстрация

## **3. Требования к результатам освоения дисциплины**

### **Знать:**

- приемы и особенности зарисовок с живой, подвижной натуры, принципы модульного построения знака
- способы трансформации двумерного объекта в трехмерный

### **Уметь:**

– выбирать подходящий образ материала и технику, адаптировать набросок к знаковой форме – создавать эскиз трехмерного объекта как виртуальную и материальную модель

**Владеть:**

– навыками создания набросков с натуры и по памяти, способами обобщения рисунка, опытом отрисовки знака и его адаптации к различным масштабам воспроизведения  
– техниками макетирования