

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Максимов Алексей Борисович

Должность: директор департамента по образовательной политике

Дата подписания: 13.09.2023 18:31:04

Уникальный программный ключ:

8db180d1a3f02ac9e60521a5672743735c18b1d6

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Научно-исследовательская работа»

основной образовательной программы высшего образования – программы
магистратуры

(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн цифровых медиа», 2021 год
набора)

1. Цели освоения дисциплины

Основная цель дисциплины «Научно-исследовательская работа» является — подготовка квалифицированного специалиста по профилю подготовки «Графический дизайн цифровых медиа» способного применять методы исследования, анализа и находить проектное решение, используя практический и теоретический инструментарий графического дизайна.

Основная задача освоения дисциплины «Научно-исследовательская работа» — подготовка студентов к аналитической, исследовательской, проектной, редакторской и творческой работе в условиях реальной профессиональной деятельности графического дизайнера.

2. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры

Дисциплина «Научно-исследовательская работа» относится к числу практик блока Б2 образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Дизайн цифровых медиа».

Дисциплина «Научно-исследовательская работа» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП: Дизайн цифровых сред, Актуальные проблемы современного искусства, Преддипломная практика

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате прохождения практики студенты должны:

Знать:

- методику научных исследований при создании организации проектного исследования в области графического дизайна, критерии оценки новизны и актуальности проектно-концептуальных решений.
- правила поиска, хранения и обработки информации, требования к основным форматам представления информации, возможности современных информационных, компьютерных и сетевых технологий.

Уметь:

- создавать дизайн-проекты на основе научных исследований, обосновывать новизну и актуальность собственных проектно-концептуальных решений.
- искать, обрабатывать и анализировать информацию, представлять её в требуемом формате, в том числе в виде электронной презентации с учетом адаптации формата под требуемую целевую аудиторию.

Владеть:

- навыками разработки дизайн-проектов на основе научных исследований, основными приемами обоснования новизны и актуальности проектно-концептуальных решений.
- навыками поиска, обработки и анализа информации, представления её в требуемых форматах, в том числе в виде выступления, доклада, выдвижения гипотезы и защиты проектной концепции с использованием популярных и профессиональных методов ведения дискуссии.

Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семестр	Трудоёмкость дисциплины в часах					Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля (экзаменов / зачетов)
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы		
Очная	2-3	4-5	324/9						зачет

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

основной образовательной программы высшего образования – программы
магистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн цифровых медиа», 2021 год
набора)

1. Цели освоения дисциплины

Основная цель освоения дисциплины «Педагогическая практика»:
формирование у магистрантов навыков профессиональной педагогической работы в рамках направления Дизайн, профиля «Графический дизайн цифровых медиа», ознакомление магистранта с особенностями педагогической и кураторской работы в учреждениях профессионального образования. Магистранты должны научиться организовывать работу по планированию образовательной деятельности и выполнению методической работы, получить знания для самостоятельного ведения лекций или практических занятия; быть готовы осуществлять преподавательскую деятельность в области методики и практики дизайн-технологий и проектной работы.

Основная задача освоения дисциплины «Педагогическая практика»:

- Приобретение навыков основных аспектов педагогической деятельности в учреждениях профессионального образования;
- ознакомление с принципами подготовки и организации учебного процесса;
- ознакомление с методиками ведения лекционных и практических занятий;
- приобретение навыка ассистирования при подготовке и ведении лекционных и практических занятий;
- ознакомление и освоение систем оценки знаний и умений студентов, принципов контроля успеваемости, интерактивных методов, внедренных в образовательный процесс.

2. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры

Дисциплина «Педагогическая практика» относится к числу производственных практик Блока практик образовательной программы

магистратуры направления «Дизайн» по профилю подготовки «Дизайн цифровых медиа».

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

Б.1.1.2 Методология дизайн-проектирования

Б.1.1.6 Арт-дирекшн

3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате прохождения практики студенты должны:

Знать:

- нормативную и методическую базу образовательного процесса, знать принципы подготовки к лекционным и практическим занятиям, методы ведения лекционных и практических занятий, принципы организации времени, типы активности во время занятия, системы оценки и контроля студентов, методы фиксации результатов образовательного процесса.

Уметь:

- уметь использовать базы данных, библиотечные и интерактивные ресурсы для подготовки лекционных и практических занятий, сформулировать свою позицию к дизайн-проекту исходя из объективности суждения, подготовить презентацию в рамках лекционного занятия, фиксировать результаты образовательного процесса, использовать интерактивные методы взаимодействия и контроля с участниками учебного процесса.

Владеть:

- навыком подготовки к лекционным и практическим занятиям, навыком ассистирования на лекционном и практическом занятии, профессиональным языком критики и дискуссии, навыком фиксации результатов образовательного процесса, навыками интерактивного взаимодействия и контроля с участниками образовательного процесса.

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

«Проектная практика»

основной образовательной программы высшего образования – программы
магистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн цифровых медиа», 2021 год
набора)

2. Цели практики

Целями Проектной практики являются:

- ознакомление студентов с историей развития мировой художественной культуры;
- расширение, систематизации и закрепление знаний в области истории отечественного и зарубежного искусства, его стилей и направлений, осведомленность о произведениях национальной и общемировой живописи и графики, использование их при решении профессиональных задач.

3. Задачи практики

Задачами Проектной практики являются:

- развитие интереса к посещениям временных художественных выставок, а также постоянных экспозиций галерей и музеев;
- воспитание эстетического мировоззрения студентов и приобщение к обширному культурному наследию;
- получение навыков анализа логики формирования выставок и экспозиций, критического осмысления функциональных и эстетических принципов формирования экспозиций.
- формирование у студентов знаний в области визуальных искусств, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера цифровых медиа в соответствии с компетенциями ФГОС ВО.

4. Место практики в структуре ОП

Дисциплина «Проектная практика» относится к разделу «Учебная практика» Блока 2 образовательной программы 54.04.01 «Дизайн» (уровень магистратуры) по профилю «Дизайн цифровых медиа».

Дисциплина «Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков (музейная)» базируется на следующих дисциплинах:

- Дизайн цифровых сред
- Актуальные проблемы современного искусства

Дисциплина «Проектная практика» используется в качестве основы для следующих дисциплин:

- Научно-исследовательская работа

— Преддипломная практика
Компетенции обучающегося, формируемые в результате прохождения
проектной практики

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов
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 культурноисторическом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	<p>Знать: — основные методы, приемы и правила ведения научной и профессиональной дискуссии.</p> <p>Уметь: — выдвигать гипотезы, выстраивать для их верификации последовательную и непротиворечивую цепочку аргументов.</p> <p>Владеть: — научной и профессиональной терминологией.</p>

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

основной образовательной программы высшего образования – программы
магистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн цифровых медиа», 2021 год
набора)

1. Цели практики:

Целями технологической практики являются:

- расширение, систематизация и закрепление теоретических знаний и практических навыков использования технических возможностей современных средств реализации функциональных и технологических решений в области дизайна цифровых медиа;
- расширение и закрепление практических навыков решения образно-эстетических задач заданными техническими средствами.

2. Задачи практики

Задачами технологической практики являются:

- освоение возможностей современных технических средств, обеспечивающих создание и функционирование произведения дизайна цифровых медиа;
- освоение методики разработки проекта с определенными техническим заданием эстетическими и функциональными параметрами с учетом освоенных технических возможностей.

4. Место практики в структуре ОП магистратуры

Дисциплина Б.2.1.4 «Технологическая практика» относится к разделу «Учебная практика» Блока 2 образовательной программы 54.04.01 «Дизайн» (уровень магистратуры) по профилю «Графический дизайн цифровых медиа».

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

- Информационные технологии в дизайне
- Преддипломная практика

7. Компетенции обучающегося, формируемые в результате прохождения технологической практики

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов
ОПК-3	<p>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</p>	<p>Знать: – основные технические, функциональные и эстетические возможности, предоставляемые современным оборудованием и технологиями; актуальные направления и базовые принципы образовательной деятельности, возможности современных информационных технологий.</p> <p>Уметь: — пользоваться возможностями современного оборудования и технологий для достижения оптимального функционального и эстетического эффекта; определять круг целей и задач, формулировать функциональные и эстетические требования, подбирать наиболее эффективные средства реализации.</p> <p>Владеть: –методами координации технических и эстетических решений, современными информационными технологиями и навыками их применения.</p>

**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

«Преддипломная практика»

основной образовательной программы высшего образования – программы
магистратуры
(54.04.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн цифровых медиа», 2021 год
набора)

1. Цели практики:

Целями преддипломной практики являются:

- решение в процессе работы над ВКР комплекса исследовательских и художественно-проектных задач, связанных с профессиональной деятельностью дизайнера цифровых медиа;
- расширение, систематизация и закрепление теоретических знаний и практических умений по специальности 54.04.01 «Дизайн», использование их при решении профессиональных задач.

2. Задачи практики

Задачами преддипломной практики являются:

- выявление степени готовности студентов к аналитической, проектной, редакторской и творческой работе в условиях реальной профессиональной деятельности;
- координация и коррекция полученных в процессе обучения навыков, окончательное формирование и закрепление способности к самостоятельной аналитической и художественно-проектной работе.

3. Место практики в структуре ОП магистратуры

Дисциплина «Преддипломная практика» относится к разделу «Учебная практика» Блока 2 образовательной программы 54.04.01 «Дизайн» (уровень магистратуры) по профилю «Графический дизайн цифровых медиа».

Дисциплина «Преддипломная практика» базируется на следующих дисциплинах:

- Технологическое предпринимательство в дизайне
- Дизайн цифровых сред
- Технологическая практика
- Педагогическая практика
- Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности
- Научно-исследовательская работа

— Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков (музейная)

Дисциплина «Преддипломная практика» используется в качестве основы для следующих дисциплин: Государственная итоговая аттестация

4. Компетенции обучающегося, формируемые в результате прохождения преддипломной практики

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов
ПК-1	Способен определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующие задачам пользователей	<p>Знать: правила поиска, хранения и обработки информации, требования к основным форматам представления информации, возможности современных информационных, компьютерных и сетевых технологий.</p> <p>Уметь: искать, обрабатывать и анализировать информацию, представлять её в требуемом формате, в том числе в виде электронной презентации с учетом адаптации формата под требуемую целевую аудиторию.</p> <p>Владеть: навыками поиска, обработки и анализа информации, представления её в требуемых форматах, в том числе в виде выступления, доклада, выдвижения гипотезы и защиты проектной концепции с использованием популярных и профессиональных методов ведения дискуссии.</p>
ПК-2	Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>Знать: способы систематизации и отбора современных методов в искусстве при помощи современных источников информации; функциональные возможности современных источников информации, включая компьютерные технологии; 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>

ПК-3	Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>Знать: способы систематизации и отбора современных методов в искусстве при помощи современных источников информации; функциональные возможности современных источников информации, включая компьютерные технологии; 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>
ПК-4	Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования	<p>Знать: способы систематизации и отбора современных методов в искусстве при помощи современных источников информации; функциональные возможности современных источников информации, включая компьютерные технологии; 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>
ПК-5	Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>Знать: –принципы структурирования и организации материала, основы дизайн-мышления и проектного подхода.</p> <p>Уметь: –использовать полученные знания в композиции, на основе художественно-эстетического анализа существующего материала обосновать целесообразность своего проекта.</p> <p>Владеть: – методами художественно-эстетического анализа, материалами, техниками и технологиями создания объектов графического дизайна.</p>
ПК-6	Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве	<p>Знать: нормативную и методическую базу образовательного процесса, знать принципы подготовки к лекционным и практическим занятиям, методы ведения лекционных и практических</p>

	систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>занятий, принципы организации времени, типы активности во время занятия, системы оценки и контроля студентов, методы фиксации результатов образовательного процесса.</p> <p>Уметь: уметь использовать базы данных, библиотечные и интерактивные ресурсы для подготовки лекционных и практических занятий, сформулировать свою позицию к дизайн-проекту исходя из объективности суждения, подготовить презентацию в рамках лекционного занятия, фиксировать результаты образовательного процесса, использовать интерактивные методы взаимодействия и контроля с участниками учебного процесса.</p> <p>Владеть: навыком подготовки к лекционным и практическим занятиям, навыком ассистирования на лекционном и практическом занятии, профессиональным языком критики и дискуссии, навыком фиксации результатов образовательного процесса, навыками интерактивного взаимодействия и контроля с участниками образовательного процесса.</p>
--	--	--