

## Аннотации к программам дисциплин (модулей)

### Общенаучный цикл

#### Базовая часть

#### Аннотация к рабочей программе дисциплины «Философские проблемы науки и техники»

#### **1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы (ООП), в модульной структуре ООП.**

Дисциплина включена в базовую часть общенаучного цикла ООП.

К исходным требованиям, необходимым для изучения дисциплины «Философские проблемы науки и техники» относятся знания, умения и виды деятельности, сформированные в процессе изучения дисциплин «Философия», «Концепции современного естествознания».

Дисциплина «Философские проблемы науки и техники» является основой для изучения дисциплин «История и методология дизайн-проектирования», «Современные проблемы дизайна», «Психология и педагогика».

#### **2. Цель изучения дисциплины.**

Целью освоения учебной дисциплины «Философские проблемы науки и техники» является формирование представлений о научном знании и технике как сложно структурированных системах, о методологических особенностях, особенностях структуры, особенностях философских проблем и оснований естественных, гуманитарных наук и техники; развитие способности ориентироваться в наиболее общих проблемах и результатах современного научного знания; формирование общекультурных и профессиональных компетенций; знакомство с современными философскими дискуссиями по проблемам науки и техники, освоение материала, позволяющего ставить и решать исследовательские задачи в данной области на современном уровне.

#### **3. Структура дисциплины.**

Специфика философского осмысления техники и технических наук. Предмет, основные сферы и главные задачи философии науки и техники. Соотношение философии науки и философии техники. Эволюция научного знания. Взаимосвязь, различие, общность научных областей и вненаучных сфер интеллектуальной активности человека. Специфические особенности структуры различных областей науки. Образы техники в культуре: традиционная и проектная культуры. Перспективы и границы современной техногенной цивилизации.

#### **4. Основные образовательные технологии.**

Лекции, объяснительно-иллюстративный метод с элементами проблемного изложения, практические занятия, активные и интерактивные методы, индивидуальные занятия, контрольные работы.

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

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных и профессиональных компетенций:

- способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1);
- способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОК-2);
- способность выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения; модифицировать существующие и разрабатывать новые методы, исходя из задач конкретного исследования либо художественного творчества (ПК-7).

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

-знать основные этапы формирования и развития научного знания и техники; доминирующие в современной философии науки и техники школы, направления, концепции; место и значение философии в развитии научного знания;

-уметь объяснить основной круг общезначимых проблем современной науки и техники, логику эволюции научного знания, раскрывать философские аспекты в наиболее общих результатах конкретных наук; анализировать общее и особенное в характере и способах решения философских проблем естествознания, гуманитарных наук и техники; использовать полученные знания в изучении истории и методологии дизайн-проектирования, современных проблем дизайна;

-владеть (быть в состоянии продемонстрировать) *знанием* основных концепции философии науки и техники; *знанием* специфических понятий гуманитарных и технических наук, *пониманием* многообразия онтологических, гносеологических, социально-философских, этических, эстетических аспектов научной деятельности и *умением* использовать их в анализе современных проблем науки и техники, *знанием* методологических принципов изучения природы и общества; *навыками* аргументации, ведения дискуссии и полемики, работы с научной литературой.

### **6. Общая трудоемкость дисциплины.**

5 зачетных единиц (180 академических часов).

### **7. Формы контроля.**

Промежуточная аттестация. Зачет, экзамен.

### **8. Составитель.**

Арепьев Евгений Иванович, доктор философских наук, доцент, профессор кафедры философии КГУ.

**Аннотация к рабочей программе**  
**дисциплины «История и методология дизайн-проектирования»**

**1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП**

Дисциплина «История и методология дизайн-проектирования» входит в базовую часть общенаучного цикла дисциплин и является одной из основополагающих в подготовке будущего дизайнера-графика высшей квалификации (магистр).

Изучению «История и методология дизайн-проектирования» предшествует овладение такими знаниями по дисциплинам «История дизайна, науки и техники», «История графического дизайна».

Содержание самого курса непосредственно связано с такими предметами, как «Современные проблемы дизайна», «Дизайн-проектирование», «Дизайн мультимедийных носителей», «Проектирование многостраничных изданий», «Комплексное проектирование».

**2. Цель изучения дисциплины**

Целью курса «История и методология дизайн-проектирования» является формирование мировоззренческой, методологической и методической основы профессиональной деятельности дизайнера, направленной на удовлетворение материальных и духовных потребностей человека, овладение основными принципами проведения дизайн-исследований при разработке проектных решений, методикой создания дизайн-продукта, обладающего новыми потребительскими свойствами.

**3. Структура дисциплины**

История дизайна: исторические предпосылки дизайн-деятельности; основные этапы становления дизайн-деятельности.

Теория дизайна: методологические основы дизайн-деятельности; теоретическое осмысление деятельности; дизайн-деятельность как система; дизайн как художественно-проектная деятельность; базовые категории дизайна; содержание процесса дизайн-проектирования; сущность творчества в дизайне.

Методика дизайна: основные этапы разработки дизайн-проекта; методы дизайн-проектирования; средства дизайн-проектирования.

#### **4. Основные образовательные технологии**

По дисциплине «История и методология дизайн-проектирования» является проведение лекций и практических занятий (лекционно-практическая технология). По отдельным проблемным темам дисциплины студентам предлагаются темы для подготовки и написания рефератов или выполнение специальных заданий в рамках индивидуальных занятий и выполнение самостоятельных работ. Занятия проводятся в аудитории, оснащенной проектором для демонстрации иллюстративного материала по курсу изучаемой дисциплины, ноутбук, электронная база.

Освоение всего курса заканчивается курсовой работой.

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

**5.1.** Выпускник должен овладеть следующими общекультурными компетенциями (ОК):

- способен совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1);
- способен к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОК-2);
- способен свободно пользоваться русским и иностранным языками как средством делового общения (ОК-3);
- использует на практике умения и навыки в организации исследовательских и проектных работ (ОК-4);
- способен проявлять инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности (ОК-5);

**5.2.** Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

информационно-коммуникативная деятельность:

- обладает наличием комплекса информационно-технологических знаний, умеет эффективно применять новые информационные технологии для решения профессиональных задач и педагогической деятельности; способен к решению задач в учебной и профессиональной деятельности с помощью компьютерной техники; владеет приемами компьютерного мышления; способен к моделированию процессов, объектов и систем используя современные проектные технологии (ПК-3);

научно-исследовательская деятельность:

- обладает навыками научно-исследовательской деятельности (планирование исследования, сбор информации и ее обработки, фиксирования и обобщения полученных результатов); способен представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; владеет опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями (ПК-6);
- способен выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения; модифицировать существующие и разрабатывать новые методы,

исходя из задач конкретного исследования либо художественного творчества (ПК-7);

педагогическая деятельность:

- способен к определению целей, отбору содержания, организации образовательного процесса, выбору образовательных технологий, оценке результатов; ориентирован на разработку и внедрение инновационных форм обучения, создание авторских программ и курсов (ПК-8);

экспертно-консультационная деятельность:

- владеет методами авторского надзора, имеет целостное представление о проведении процедуры консультационного характера (ПК-9);

В результате изучения дисциплины студент должен:

-знать основные понятия дизайна, специфику проектной деятельности; становление и эволюцию концепций дизайна в общемировом контексте и в нашей стране; основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне;

-уметь разрабатывать проектные методики в дизайне; создавать проекты объектов графического дизайна; композицию формы; вести научно-исследовательскую и творческую деятельность в области графического дизайна; использовать исторический и современный опыт;

-владеть методикой проведения дизайн-исследований и формирования проектных концепций в процессе разработки проектного решения; основными принципами создания дизайн-продукта, обладающего новыми потребительскими свойствами, на основе средств и методов художественного проектирования.

## **6. Общая трудоемкость дисциплины:**

4 зачетные единицы (144 академических часа).

## **7. Формы контроля.**

Промежуточная аттестация – экзамен.

## **8. Составитель:**

Альбеткова Анна Вячеславовна, ст. преподаватель кафедры графического дизайна КГУ.

### **Аннотация к программе дисциплины «Современные проблемы дизайна»**

#### **1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП**

Дисциплина включена в базовую часть дисциплин общенаучного цикла.

К исходным требованиям, необходимым для изучения дисциплины «Современные проблемы дизайна», относятся знания, умения и навыки,

сформированные в процессе изучения дисциплин общенаучного цикла «История и методология дизайн-проектирования», «Философские проблемы науки и техники», «Психология и педагогика», дисциплин общепрофессионального цикла «Дизайн-проектирование», «Информационные технологии».

Дисциплина «Современные проблемы дизайна» – общенаучная дисциплина, позволяющая определить и изучить проблемы и тенденции развития современного дизайна, его места в процессе развития науки и культуры, место дизайна в современном социокультурном процессе и основополагающее влияние на развитие промышленного производства, современные школы, направления и научные изыскания в этой области, взаимосвязи со смежными областями науки (философией, социологией, психологией, педагогикой и др.); углубить знания по теории и методологии проектирования в графическом дизайне.

## **2. Цель изучения дисциплины**

Целью изучения дисциплины «Современные проблемы дизайна» является умение ориентироваться в современных направлениях развития дизайна; углубить знания по истории, теории и методологии дизайн-проектирования; уметь организовывать и проводить научно-исследовательскую и творческую деятельность в области графического дизайна, основываясь на историческом и современном опыте; совершенствовать объективность экспертной оценки; формирование общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для дизайнерской деятельности.

## **3. Структура дисциплины**

Место дизайна в современном социокультурном процессе. Коммуникативные функции дизайна. Современные тенденции в дизайн-проектировании и перспективы развития.

## **4. Основные образовательные технологии**

В ходе изучения дисциплины используются традиционные и инновационные образовательные технологии: лекционные, практические и лабораторные занятия, технологии объяснительно-иллюстративного обучения, информационного, личностно-ориентированного обучения, мультимедийные лекционные и практические занятия; организации самостоятельной работы; коллективной мыслительной деятельности; научная дискуссия; презентация; мастер-класс; встречи со специалистами, экспертами, представителями дизайн-студий и т.д.; развития критического и экспертно-оценочного мышления, стремления к совершенствованию профессиональных и личностных качеств и т.д.

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

Выпускник должен обладать следующими общекультурными компетенциями (ОК):

-способен к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОК-2);

-способен самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе в новых областях знаний, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОК-6);

Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

художественно-творческая деятельность:

-способен к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение; готов к самостоятельному созданию художественного образа, разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; владеет рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи; навыками скульптора; современной шрифтовой культурой; приемами работы в макетировании и моделировании; приемами работы с цветом и цветовыми композициями; методами и технологией классических техник станковой графики (гравюра, офорт, монотипия); основными правилами и принципами набора и верстки; понимает сущность и социальную значимость своей будущей профессии; готов к организации индивидуальной творческой деятельности; способен к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-1);

проектная деятельность:

-готов синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта; научно обосновать свои предложения и составить подробную спецификацию требований к проекту; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);

-обладает наличием комплекса информационно-технологических знаний, умеет эффективно применять новые информационные технологии для решения профессиональных задач и педагогической деятельности; способен к решению задач в учебной и профессиональной деятельности с помощью компьютерной техники; владеет приемами компьютерного мышления; способен к моделированию процессов, объектов и систем используя современные проектные технологии (ПК-3);

производственно-технологическая деятельность:

-знает основы технологических процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства; готов к оценке технологичности проектно-конструкторских решений; способен организовать рабочие места, осуществлять профилактику производственного травматизма, профессиональных заболеваний и следить за предотвращением

экологических нарушений; готов к проведению опытно-конструкторских работ (ПК-4);

инновационная деятельность:

-способен к трансформации художественных идей, результатов научных исследований и внедрению их в практику (ПК-10).

В результате изучения дисциплины выпускник должен:

-знать особенности научного познания и его роль в современной цивилизации; диалектику современных проблем в дизайне; способы их анализа; культурно-исторические, психологические и теоретические предпосылки развития дизайна как социокультурного процесса;

-уметь проводить исследовательскую, аналитическую и экспертную работу в области графического дизайна; ориентироваться в специальной литературе и мультимедийных источниках;

-владеть навыками анализа современных проблем и тенденций развития и освоения ряда технологий организации научной деятельности; навыками научно-исследовательской и творческой деятельности в области графического дизайна, историческим и современным опытом.

## **6. Общая трудоемкость дисциплины**

3 зачетные единицы (108 академических часа).

## **7. Формы контроля**

Промежуточная аттестация - зачет.

## **5. Составитель**

Глюдза Ирина Николаевна, доцент кафедры графического дизайна, КГУ

## **АННОТАЦИЯ**

**к рабочей программе дисциплины «Психология и педагогика»  
по направлению подготовки 072500 «Дизайн»  
(квалификация (степень) «магистр»)**

### **1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП.**

Дисциплина «Психология и педагогика» включена в Общенаучный цикл ООП.

Дисциплина «Психология и педагогика» является базовой для подготовки магистра к решению профессиональных задач в соответствии с профильной направленностью ООП магистратуры и видами профессиональной деятельности:

владение основными приёмами педагогического мастерства (знать возрастную психологию, законы педагогики, иметь представление о методиках преподавания);

знание нормативно-правовых аспектов учебного процесса в общеобразовательных учреждениях, учреждениях среднего профессионального и высшего профессионального образования;

способность организовать работу по планированию учебного процесса и выполнению методической работы, самостоятельно вести лекции или практические занятия.

**2. Цель изучения дисциплины «Психология и педагогика»** - приобретение и закрепление студентами магистратуры знаний и навыков в области психологии и педагогики, которые позволят им анализировать и конструктивно решать проблемы будущей профессиональной деятельности, формировать у них психологическую культуру, необходимую для познания себя, познания другого человека, умения общаться с людьми и регулировать своё поведение; формирование общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для создания благоприятных условий по формированию и функционированию субъектов психики.

### **3. Структура дисциплины.**

Предмет и задачи психологии. Структура психологии. Сознание и бессознательное в психике человека. Познавательная и эмоционально-волевая сфера человека. Психология индивидуальных различий. Понятия личности, общения, деятельности и межличностных отношений.

Предмет и задачи педагогики. Теоретико-методологические основы педагогики. Основы организации учебно-воспитательного процесса. Содержание педагогического процесса. Учитель как субъект педагогической деятельности.

### **4. Основные образовательные технологии.**

В процессе изучения дисциплины используются не только традиционные технологии, методы и формы обучения, но и инновационные технологии, активные и интерактивные формы проведения занятий: лекции, объяснительно-иллюстративный метод с элементами проблемного обучения, практические занятия, активные и интерактивные методы: компьютерные технологии обучения (самообучения) и контроля (самоконтроля), аннотация видеоматериалов по психологическим проблемам.

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

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных и профессиональных компетенций:

- способности совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1);
- способности к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОК-2);
- способности к активному общению в творческой, научной, производственной и общекультурной (ОК-8);
- обладания навыками научно-исследовательской деятельности (планирование исследования, сбор информации и её обработки, фиксирования и обобщения полученных результатов); способности

представлять итоги проделанной работы в виде отчётов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; овладения опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями (ПК-6);

- способности к определению целей, отбору содержания, организации образовательного процесса, выбору образовательных технологий, оценке результатов; ориентации на разработку и внедрение инновационных форм обучения, создание авторских программ и курсов (ПК-8).

В результате усвоения дисциплины студент должен:

- знать сущность психического, основные функции психики, ее структуру и методы изучения;

- структуру современной психологической и педагогической науки;

- принципы формирования и функционирования психики;

- содержание, формы и методы формирования психики и личности профессионала;

уметь анализировать индивидуально-психологические особенности человека, использовать закономерности формы и методы формирования характера и личности человека на практике, уметь вскрывать свои внутренние психологические резервы.

- владеть навыками общения, формами психологического просвещения;

- способами управления когнитивными процессами.

**6. Общая трудоемкость дисциплины:** 6 зачетных единицы (180 академических часов).

7. Форма контроля: промежуточная аттестация, зачёт, экзамен.

8. Составители.

Акатов Леонид Ильич, кандидат психологических наук, профессор кафедры психологии КГУ.

Воробьева Надежда Александровна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики.

## **Вариативная часть**

### **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Дизайн мультимедийных носителей»**

1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП

Дисциплина включена в базовую часть общенаучного цикла ООП.

Дисциплина «Дизайн мультимедийных носителей» предназначена для формирования у обучающихся общих знаний и инновационного подхода к реализации проектных задач.

«Дизайн мультимедийных носителей» входит в цикл общенаучных дисциплин. К исходным требованиям, необходимым для изучения дисциплины «Дизайн мультимедийных носителей», относятся знания, умения и навыки графической деятельности, сформированные в процессе изучения курсов «Информационные технологии», «Проектирование в графическом дизайне», «Типографика» и других специальных дисциплин.

«Дизайн мультимедийных носителей» – фундаментальная базовая профессиональная дисциплина, связанная с высокими технологиями, которые служат дизайнеру универсальным инструментом художественно-эстетического оформления новых продуктов, предоставляют мощные научно-технические методы обработки рекламной и корпоративной PR информации и безграничные возможности распространения мультимедиа продукции.

## **2. Цель изучения дисциплины**

Целью освоения дисциплины «Дизайн мультимедийных носителей» является приобретение знаний и умений, необходимых для создания и удовлетворения потребностей дизайнера при выполнении проектов и организации средового пространства; формирование общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для дизайнерской деятельности; воспитание и развитие необходимой графической культуры, как одного из основополагающих профессиональных качеств.

## **3. Структура дисциплины**

Информационный дизайн и проектирование интерфейсов; Управление технологиями разработки; Работа с изображениями; Работа с flash-анимацией; Инструменты интерактивного дизайна; Теория медиарекламы; Творческая специализация.

## **4. Основные образовательные технологии**

В ходе изучения дисциплины используются, как традиционные (лекции, практические занятия, объяснительно-иллюстративные методы с элементами проблемного обучения), так и инновационные технологии с использованием мультимедийных средств.

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

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных и профессиональных компетенций:

- способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1);
- способность к самостоятельному обучению новым методам исследования (ОК-2);
- использование на практике умений и навыков в организации исследовательских и проектных работ (ОК-4);

- способность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с целями ООП магистратуры) (ОК-7);
- способность к активному общению в творческой, научной, производственной и общекультурной деятельности (ОК-8);
- способность к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и их решением; готовность к самостоятельному созданию художественного образа; разработка проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; понимание сущности и социальной значимости своей будущей профессии; готовность к организации индивидуальной творческой деятельности; способность к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-1);
- разработка проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);
- способность к решению задач в учебной и профессиональной деятельности с помощью компьютерной техники; владение приёмами компьютерного мышления (ПК-3);
- обладание навыками научно-исследовательской деятельности (планирование исследования, сбор информации и её обработка, фиксирование и обобщение полученных результатов) (ПК-6).

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

- знать информационные технологии, основы рекламы и визуальных коммуникаций в дизайне;
- уметь вести научно-исследовательскую и творческую деятельность в области дизайна, использовать исторический и современный опыт;
- владеть методами современного дизайн-проектирования и компьютерными технологиями.

## **6. Общая трудоемкость дисциплины.**

2 зачетных единиц (72 академических часа).

## **7. Формы контроля.**

Промежуточная аттестация – зачет.

## **8. Составитель.**

Соколов Павел Александрович, ассистент кафедры графического дизайна КГУ.

### **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Интерактивные технологии в дизайне»**

1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП

Дисциплина включена в базовую часть общепрофессионального цикла ООП.

Дисциплина «Интерактивные технологии в дизайне» предназначена для формирования у студентов общих знаний и инновационного подхода к реализации проектных задач.

«Интерактивные технологии в дизайне» входят в цикл общепрофессиональных дисциплин. К исходным требованиям, необходимым для изучения дисциплины «Интерактивные технологии в дизайне», относятся знания, умения и навыки графической деятельности, сформированные в процессе изучения курсов «Пропедевтика. Основы композиции», «Проектирование в графическом дизайне», «Типографика» и других специальных дисциплин.

«Интерактивные технологии в дизайне» – базовая дисциплина, в которой особый упор делается на освоение и применение в учебном процессе компьютерных технологий и предусматривает тесную взаимосвязь всех изучаемых предметов.

## **2. Цель изучения дисциплины**

Цель дисциплины «Интерактивные технологии в дизайне» - приобретение как теоретических, так и практических знаний необходимых для выполнения проектов любой сложности и как следствие – отражение совокупности полученных знаний и навыков в будущей профессиональной деятельности. А также воспитание и развитие необходимой графической и технологической культуры как основополагающего фактора подготовки специалиста.

## **3. Структура дисциплины**

Понятия: векторная и растровая графика, символ, автоматическая анимация, интерактивность (представление и разработка сценариев ActionScript)).

## **4. Основные образовательные технологии**

В ходе изучения дисциплины используются, как традиционные (лекции, практические занятия, объяснительно-иллюстративные методы с элементами проблемного обучения), так и инновационные технологии с использованием мультимедийных средств.

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

Выпускник должен обладать следующими общекультурными компетенциями (ОК):

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных и профессиональных компетенций:

- владеет культурой мышления, способен к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения (ОК-1);

- умеет логически верно, аргументированно и ясно строить устную и письменную речь (ОК-2);
- готов к кооперации с коллегами, работе в коллективе (ОК-3);
- стремится к саморазвитию, повышению своей квалификации и мастерства (ОК-6);
- умеет критически оценивать свои достоинства и недостатки, наметить пути и выбрать средства самосовершенствования (ОК-7);
- осознает социальную значимость своей будущей профессии, обладает высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности (ОК-8);
- осознает сущность и значение информации в развитии современного общества; владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации (ОК-14);
- ориентирован на применение методов и средств познания, обучение и самоконтроль для интеллектуального развития, повышение культурного уровня и профессиональной компетенции, сохранение своего здоровья, нравственное и физическое самосовершенствование (ОК-15).

В результате изучения дисциплины студент должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

- знать требования к дизайн-проекту; составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту;
- уметь синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновывать свои предложения;
- владеть принципами выбора техники исполнения конкретного задания; основными правилами и принципами набора и верстки и разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможными приемами гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплексами функциональных, композиционных решений.

## **6. Общая трудоемкость дисциплины**

2 зачетных единиц (72 академических часа).

## **7. Формы контроля**

Промежуточная аттестация – зачет.

## **8. Составитель**

Коренева Елена Валентиновна, старший преподаватель кафедры графического дизайна КГУ.

### **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Телевизионная графика»**

1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП

Дисциплина включена в вариативную часть общенаучного цикла ООП.

Дисциплина «Телевизионная графика» предназначена для формирования у обучающихся общих знаний и инновационного подхода к реализации проектных задач.

«Телевизионная графика» входит в цикл общенаучных дисциплин. К исходным требованиям, необходимым для изучения дисциплины «Телевизионная графика», относятся знания, умения и навыки графической деятельности, сформированные в процессе изучения курсов «Информационные технологии», «Проектирование в графическом дизайне», «Типографика» и других специальных дисциплин.

«Телевизионная графика» – базовая дисциплина, в которой особый упор делается на освоение и применение в учебном процессе компьютерных технологий, и предусматривает тесную взаимосвязь всех изучаемых предметов.

## 2. Цель изучения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Телевизионная графика» является приобретение знаний и умений, необходимых для создания и удовлетворения потребностей дизайнера при выполнении проектов и организации средового пространства; формирование общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для дизайнерской деятельности; воспитание и развитие необходимой графической культуры как одного из основополагающих профессиональных качеств.

## 3. Структура дисциплины

Терминология. Основы интерфейса Adobe After Effects и Adobe Premiere. Основное окно композиции. Шкала времени. Параметры слоев. Тримминг. Создание траекторий. Выражения в Adobe After Effects.

## 4. Основные образовательные технологии

В ходе изучения дисциплины используются как традиционные (лекции, практические занятия, объяснительно-иллюстративные методы с элементами проблемного обучения), так и инновационные технологии с применением мультимедийных средств.

## 5. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных и профессиональных компетенций:

- способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1);
- способность к самостоятельному обучению новым методам исследования (ОК-2);
- использование на практике умений и навыков в организации исследовательских и проектных работ (ОК-4);

- способность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с целями ООП магистратуры) (ОК-7);
- способность к активному общению в творческой, научной, производственной и общекультурной деятельности (ОК-8);
- способность к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и их решением; готовность к самостоятельному созданию художественного образа; разработка проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; понимание сущности и социальной значимости своей будущей профессии; готовность к организации индивидуальной творческой деятельности; способность к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-1);
- разработка проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);
- способность к решению задач в учебной и профессиональной деятельности с помощью компьютерной техники; владение приёмами компьютерного мышления (ПК-3);
- обладание навыками научно-исследовательской деятельности (планирование исследования, сбор информации и её обработка, фиксирование и обобщение полученных результатов) (ПК-6).

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

- знать информационные технологии, основы рекламы и визуальных коммуникаций в дизайне;
- уметь вести научно-исследовательскую и творческую деятельность в области дизайна, использовать исторический и современный опыт;
- владеть методами современного дизайн-проектирования и компьютерными технологиями.

#### **6. Общая трудоемкость дисциплины.**

2 зачетные единицы (72 академических часа).

#### **7. Формы контроля.**

Промежуточная аттестация – зачет.

#### **8. Составитель.**

Соколов Павел Александрович, ассистент кафедры графического дизайна КГУ.

### **Профессиональный цикл**

#### **Базовая часть**

### **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Информационные технологии»**



- стремится к саморазвитию, повышению своей квалификации и мастерства (ОК-6);
- умеет критически оценивать свои достоинства и недостатки, наметить пути и выбрать средства самосовершенствования (ОК-7);
- осознает социальную значимость своей будущей профессии, обладает высокой мотивацией к выполнению профессиональной деятельности (ОК-8);
- осознает сущность и значение информации в развитии современного общества; владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации (ОК-14);
- ориентирован на применение методов и средств познания, обучение и самоконтроль для интеллектуального развития, повышение культурного уровня и профессиональной компетенции, сохранение своего здоровья, нравственное и физическое самосовершенствование (ОК-15).

В результате изучения дисциплины выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

- знать требования к дизайн-проекту; составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту;
- уметь синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновывать свои предложения;
- владеть принципами выбора техники исполнения конкретного задания; основными правилами и принципами набора и верстки и разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможными приемами гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплексами функциональных, композиционных решений.

## **6. Общая трудоемкость дисциплины**

2 зачетные единицы (72 академических часа).

## **7. Формы контроля**

Промежуточная аттестация – зачет.

## **8. Составитель**

Коренева Елена Валентиновна, старший преподаватель кафедры графического дизайна КГУ.

### **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Деловой иностранный язык»**

#### **1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП**

Дисциплина «Деловой иностранный язык» включена в базовую часть профессионального цикла основной образовательной программы магистратуры.

К исходным требованиям, необходимым для изучения дисциплины, относятся знания, умения, навыки в разных видах речевой деятельности, сформированные как в процессе изучения иностранного языка в школе, так и в рамках базового курса иностранного языка в бакалавриате.

Дисциплина является самостоятельным модулем.

## **2. Цель изучения дисциплины**

Целью освоения дисциплины «Деловой иностранный язык» является совершенствование коммуникативной, социокультурной и межкультурной компетенций, а также навыков и умений, необходимых для квалифицированной деятельности в различных сферах и ситуациях делового партнерства, совместной производственной и научной работы, а также для эффективного делового профессионального общения на современном иностранном языке в устной и письменной форме.

## **3. Структура дисциплины**

Межкультурное общение в деловых целях. Иностранный язык делового профессионального общения.

## **4. Основные образовательные технологии**

Преподавание строится не только на основе современных традиционных технологий: практические занятия, консультации, самостоятельная работа. В ходе обучения используются также активные и интерактивные методы: деловые игры, коммуникативные ситуации, тренинги. Используется также ситуативно-ролевое обучение с широким применением Интернет-ресурсов и мультимедийных средств.

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

Процесс изучения дисциплины «Деловой иностранный язык» направлен на формирование следующих общекультурных и профессиональных компетенций:

- способность совершенствовать и развивать свой общеинтеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1);

- готовность работать с текстами профессиональной направленности на иностранном языке (ОК-6);

- способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, в новых областях знаний, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОК-5);

- готовность осуществлять профессиональную коммуникацию на государственном (русском) и иностранном языках (ОПК-1).

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать:

- нормы межкультурного общения и этикет обмена информацией на профессиональном уровне (З-1);
- культуру и традиции страны изучаемого языка (З-2);
- лексику профессиональной сферы (З-3);
- лексико-грамматические явления, характерные для языка специальности (З-4);
- правила составления корреспонденции в рамках изучаемого материала (З-5);
- основы публичной речи; структуру сообщений, докладов, презентаций (З-6);

уметь:

- работать с моно- и билингвальными словарями по специальности (У-1);
- читать и переводить литературу по специальности (У-2);
- вести беседу на профессиональные темы (У-3);
- понимать диалогическую и монологическую речь в сфере профессиональной коммуникации (У-4);
- делать презентации (в т.ч. с использованием мультимедийных средств) (У-5);
- вести деловую переписку (У-6);
- проводить переговоры по телефону (У-7);
- принимать участие в деловых встречах и дискуссиях (У-8);
- писать аннотации и реферировать статьи на профессиональные темы (У-9);

владеть:

- навыками чтения специальной литературы с целью получения информации (В-1);
- навыками монологической и диалогической речи в различных ситуациях делового общения (В-2);
- навыками перевода литературы по специальности (В-3);
- навыками реферирования, аннотирования, составления резюме, плана, тезирования и других приёмов смысловой компрессии прочитанных текстов (В-4);
- основными навыками письма, необходимыми для подготовки публикаций, тезисов и ведения переписки (В-5);
- понимания речи собеседника (ов) - участника (ов) общения (В-6).

## **6. Общая трудоёмкость дисциплины**

3 зачётных единицы (108 академических часов).

## **7. Формы контроля**

Текущий контроль: дифференцированная аттестация. Промежуточный контроль: зачёт по завершению освоения программы дисциплины.

Критерии оценки индивидуальных образовательных результатов (достижений) определяются в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе и технологической картой дисциплины.

## **8. Составитель**

Кононова Татьяна Леонидовна, кандидат исторических наук, доцент кафедры профессиональной коммуникации и иностранных языков.

### **Аннотация к рабочей программе дисциплины** **«Академическая живопись»**

#### **1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП**

Дисциплина включена в базовую часть профессионального цикла ООП.

К исходным требованиям, необходимым для изучения дисциплины «Академическая живопись» относятся знания, умения и виды деятельности, сформировавшиеся в процессе изучения дисциплин: «Рисунок», «Композиция», «Цветоведение», «Основы академической живописи», «Техника живописи и технология живописных материалов», а также навыки, приобретенные в процессе прохождения учебной практики.

Дисциплина «Академическая живопись» является основой для изучения дисциплин: «Работа в материале», «Рекламно-графический комплекс», «Создание авторской книги» для последующего изучения других дисциплин вариативной части профессионального цикла, а также для научно-исследовательской и творческой работы, для прохождения производственной практики.

#### **2. Цель изучения дисциплины**

Целью освоения учебной дисциплины «Академическая живопись» является содействие становлению профессиональной компетентности магистранта дизайна путем овладения профессиональными знаниями и навыками в академической живописи.

#### **3. Структура дисциплины**

Основные сведения об академической живописи. Законы композиционного построения в живописи. Материалы и основы живописи. Техника и технология академической живописи. Краткосрочный и длительный этюд. Освещение и форма. Методика и последовательность выполнения живописной постановки и произведения живописи. Фактура и материальность. Цветовое и тональное единство, целостность.

#### **4. Основные образовательные технологии**

В ходе изучения дисциплины используются, как традиционные (лекции, лабораторные занятия, объяснительно - иллюстративные методы с элементами проблемного обучения), так и инновационные технологии (деловые и ролевые игры с элементами динамики, разбор конкретных ситуаций с использованием мультимедийных средств, проектные решения, защита проектов, экспертные группы).

## 5. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных и профессиональных компетенций:

- способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1);
- способность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с целями ООП магистратуры). (ОК-7);
- способность к активному общению в творческой, научной, производственной и общекультурной деятельности (ОК-8);
- способность к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение, готовность к самостоятельному созданию художественного образа, разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном творческом подходе к решению дизайнерской задачи; владеет рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи; навыками скульптора; современной шрифтовой культурой; приемами работы в макетировании и моделировании; приемами работы с цветом и цветовыми композициями; методами и технологией классических технологий станковой графики (гравюра, офорт, монотипия); основными правилами и принципами набора и верстки; понимает сущность и социальную значимость своей будущей профессии; готов к организации индивидуальной творческой деятельности; способен к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту. (ПК-1);
- способность выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения; модифицировать существующие и разрабатывать новые методы, исходя из задач конкретного исследования, либо художественного творчества (ПК-7);
- способность к трансформации художественных идей, результатов научных исследований и внедрению их в практику (ПК-10)

В результате изучения дисциплины магистр должен:

- знать основные законы композиционного построения изображения на картинной плоскости; живописные материалы и техники применения в академической живописи; основы теории перспективы; пластическую анатомию в аспекте изображения фигуры человека, теорию цвета, основы педагогики и методики преподавания академической живописи;
- уметь применять знание законов композиции, перспективы, пластической анатомии в академической живописи; выразить свой творческий замысел средствами живописи; применять на практике знания техники и технологии живописных материалов при создании художественного образа; уметь мыслить нестандартно и образно; грамотно строить живописные отношения с натуры, по памяти, по представлению, по воображению при создании живописного произведения; организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали, презентации, осуществлять подбор необходимой учебно-методической литературы, выдвигать и разрабатывать

концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи; соблюдать технологические процессы в живописи, организовывать активный познавательный и творческий процесс;

- владеть разнообразными техническими и технологическими приемами живописного процесса при работе над академической постановкой; навыками работы с натурными постановками, как краткосрочными, так и длительными; методом творческого процесса в живописи; основами изобразительного языка рисунка и академической живописи, владением поисковых эскизов, композиционными решениями в академической живописи; методиками преподавания дисциплин изобразительного искусства.

## **6. Общая трудоемкость дисциплины**

4 – зачетные единицы (144 академических часа).

## **7. Форма контроля**

Промежуточная аттестация – дифференцированный зачет с оценкой, зачет.

## **8. Составитель**

Жилин Виктор Иванович, профессор, заведующий кафедрой живописи КГУ.

### **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Академический рисунок»**

#### **1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП**

Дисциплина включена в базовую часть профессионального цикла ООП.

К исходным требованиям, необходимым для изучения дисциплины «Академический рисунок» относятся знания, умения и виды деятельности, сформировавшиеся в процессе изучения дисциплин программы бакалавриата: «Перспектива», «Пластическая анатомия», «Академическая скульптура и пластическое моделирование», «Основы академического рисунка» а также навыки, приобретенные в процессе прохождения учебной практики.

Дисциплина «Академический рисунок» расширяет и углубляет знания, умения, навыки необходимые для изучения дисциплин: «Проектирование», «Шрифтовая графика», «Шрифт», «Работа в материале» для последующего изучения других дисциплин вариативной части профессионального цикла, а также для прохождения производственной практики.

#### **2. Цель изучения дисциплины**

Целью освоения учебной дисциплины «Академический рисунок» является содействие становлению профессиональной компетентности

магистранта дизайна путем овладения профессиональными знаниями и навыками в академическом рисунке.

### **3. Структура дисциплины**

Основные сведения об академическом рисунке. Законы композиционного построения на картинной плоскости. Перспектива. Конструкция формы. Статика, динамика, материал. Пластическая анатомия. Основы и графические материалы. Техника и технология академического рисунка. Виды академического рисунка. набросок, зарисовка, длительный академический рисунок. Освещение и объем формы. Последовательность выполнения академического рисунка. Тональная целостность академического рисунка. Передача психологического состояния и характера человека.

### **4. Основные образовательные технологии**

В ходе изучения дисциплины используются, как традиционные (лекции, лабораторные занятия, объяснительно - иллюстративные методы с элементами проблемного обучения), так и инновационные технологии (деловые и ролевые игры с элементами динамики, разбор конкретных ситуаций с использованием мультимедийных средств, проектные решения, защита проектов, экспертные группы).

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

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных и профессиональных компетенций:

- способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1);
- способность к активному общению в творческой, научной, производственной и общекультурной деятельности (ОК-8);
- способность к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение, готовность к самостоятельному созданию художественного образа, разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном творческом подходе к решению дизайнерской задачи; владеет рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи; навыками скульптора; современной шрифтовой культурой; приемами работы в макетировании и моделировании; приемами работы с цветом и цветовыми композициями; методами и технологией классических технологий станковой графики (гравюра, офорт, монотипия); основными правилами и принципами набора и верстки; понимает сущность и социальную значимость своей будущей профессии; готов к организации индивидуальной творческой деятельности; способен к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту. (ПК-1);
- способность выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения; модифицировать существующие и разрабатывать новые

методы, исходя из задач конкретного исследования, либо художественного творчества (ПК-7);

- способность к трансформации художественных идей, результатов научных исследований и внедрению их в практику (ПК-10)

В результате изучения дисциплины магистр должен:

- знать основные законы композиционного построения изображения на картинной плоскости; графические материалы и техники применения в академическом рисунке; пластическую анатомию в аспекте изображения фигуры человека;

- уметь применять знание законов композиции, перспективы, пластической анатомии в академическом рисунке; выражать свой творческий замысел графическими средствами рисунка; применять на практике знания техники и технологии графических материалов при создании художественного образа; уметь мыслить нестандартно и образно; грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению все объекты окружающего мира; выдвигать и разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи;

- владеть основами изобразительного языка академического рисунка: методом творческого процесса в рисунке; выполнением поисковых эскизов, композиционными решениями в академическом рисунке; созданием художественного образа, практическими навыками различных техник и материалов академического рисунка; организационными способностями по планированию самостоятельной работы по академическому рисунку.

## **5. Общая трудоемкость дисциплины**

5 – зачетных единиц (180 академических часов).

## **7. Форма контроля**

Промежуточная аттестация – зачет, дифференцированный зачет с оценкой.

## **8. Составитель**

Жилин Виктор Иванович, профессор, заведующий кафедрой живописи КГУ.

### **Аннотация к программе дисциплины «Дизайн-проектирование»**

#### **1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП**

Дисциплина включена в базовую (общепрофессиональную) часть дисциплин профессионального цикла.

К исходным требованиям, необходимым для изучения дисциплины «Дизайн-проектирование», относятся знания, умения и навыки, сформированные в процессе изучения дисциплин общенаучного цикла «История и методология дизайн-проектирования», «Современные проблемы

дизайна», дисциплин общепрофессионального цикла «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Информационные технологии».

Дисциплина «Дизайн-проектирование» – фундаментальная профессиональная дисциплина, позволяющая освоить теорию и методологию проектирования в графическом дизайне, лежащая в основе всей профессиональной, творческой деятельности дизайнера-графика. На базе этой дисциплины основывается подготовка и выполнение магистерской диссертации.

Дисциплина «Проектирование» является самостоятельным модулем.

## **2. Цель изучения дисциплины**

Целью изучения дисциплины «Дизайн-проектирование» является формирование умений продуцировать творческую идею и синтезировать набор возможных решений при выполнении проекта, научно-исследовательская работа, дающая возможность обосновать свои предложения и составлять подробную спецификацию требований к проекту, совершенствовать знания и умения, необходимые для проектирования эффективной коммуникативной среды, создания эстетически выразительной полиграфической, визуальной, мультимедийной продукции; формирование общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для дизайнерской деятельности.

## **3. Структура дисциплины**

Проектирование комплексных объектов графического дизайна от проектной идеи через подробную разработку концепции к выполнению готового проекта с научно обоснованной теоретической частью и спецификацией для выпуска в производство.

## **4. Основные образовательные технологии**

В ходе изучения дисциплины используются традиционные и инновационные образовательные технологии: лекционные, практические и лабораторные занятия, технологии объяснительно-иллюстративного обучения, информационного, личностно-ориентированного обучения, мультимедийные лекционные и практические занятия; организации самостоятельной работы; коллективной мыслительной деятельности; развития критического и экспертно-оценочного мышления, стремления к совершенствованию профессиональных и личностных качеств и т.д.

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

Выпускник должен обладать следующими общекультурными компетенциями (ОК):

-способен к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОК-2);

-способен самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе в новых областях знаний, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОК-6);

Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

художественно-творческая деятельность:

-способен к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение; готов к самостоятельному созданию художественного образа, разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; владеет рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи; навыками скульптора; современной шрифтовой культурой; приемами работы в макетировании и моделировании; приемами работы с цветом и цветовыми композициями; методами и технологией классических техник станковой графики (гравюра, офорт, монотопия); основными правилами и принципами набора и верстки; понимает сущность и социальную значимость своей будущей профессии; готов к организации индивидуальной творческой деятельности; способен к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-1);

проектная деятельность:

-готов синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта; научно обосновать свои предложения и составить подробную спецификацию требований к проекту; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);

-обладает наличием комплекса информационно-технологических знаний, умеет эффективно применять новые информационные технологии для решения профессиональных задач и педагогической деятельности; способен к решению задач в учебной и профессиональной деятельности с помощью компьютерной техники; владеет приемами компьютерного мышления; способен к моделированию процессов, объектов и систем используя современные проектные технологии (ПК-3);

производственно-технологическая деятельность:

-знает основы технологических процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства; готов к оценке технологичности проектно-конструкторских решений; способен организовать рабочие места, осуществлять профилактику производственного травматизма, профессиональных заболеваний и следить за предотвращением экологических нарушений; готов к проведению опытно-конструкторских работ (ПК-4);

инновационная деятельность:

-способен к трансформации художественных идей, результатов научных исследований и внедрению их в практику (ПК-10).

В результате изучения дисциплины выпускник должен:

-знать основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне; конструирование как метод объемно-пространственного проектирования в графическом дизайне; технологические процессы допечатной подготовки макетов; основы рекламы и визуальных коммуникаций в дизайне; информационные технологии в графическом дизайне; специфику образования в сфере дизайна как отражение парадигмы художественно-промышленного образования в России; основы авторских прав в графическом дизайне;

-уметь разрабатывать проектные методики в дизайне; создавать проекты объектов графического дизайна; композицию формы; вести научно-исследовательскую и творческую деятельность в области графического дизайна; использовать исторический и современный опыт;

-владеть методами современного дизайн-проектирования и компьютерными технологиями.

## **6. Общая трудоемкость дисциплины**

14 зачетных единиц (504 академических часа).

## **7. Формы контроля**

Промежуточная аттестация - зачет, дифференцированный зачет с оценкой, экзамен.

## **5. Составитель**

Глюдза Ирина Николаевна, доцент кафедры графического дизайна КГУ.

### **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне»**

1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП

Дисциплина включена в базовую часть профессионального цикла ООП.

К исходным требованиям, необходимым для изучения дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне», относятся знания, умения и навыки графической деятельности, сформированные в процессе изучения курсов «Пропедевтика. Основы композиции», «Проектирование в графическом дизайне», «Типографика» и других специальных дисциплин.

Учебная дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» знакомит обучающихся с основным инструментарием, применяемым в современном дизайн-проектировании и необходима при изучении дисциплин «Комплексное проектирование», «Дизайн-проектирование».

## 2. Цель изучения дисциплины

Цель изучения дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» состоит в ознакомлении магистрантов с теоретическими и практическими основами компьютерной графики, формировании навыков применения современных графических редакторов в профессиональной деятельности

## 3. Структура дисциплины

Понятия: векторной и растровой графики; принципы верстки.

## 4. Основные образовательные технологии

В ходе изучения дисциплины используются, как традиционные (лекции, практические занятия, объяснительно-иллюстративные методы с элементами проблемного обучения), так и инновационные технологии с применением мультимедийных средств.

## 5. Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных и профессиональных компетенций:

- способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1);
- способность к самостоятельному обучению новым методам исследования (ОК-2);
- использование на практике умений и навыков в организации исследовательских и проектных работ (ОК-4);
- способность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с целями ООП магистратуры) (ОК-7);
- способность к активному общению в творческой, научной, производственной и общекультурной деятельности (ОК-8);
- способность к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и их решением; готовность к самостоятельному созданию художественного образа; разработка проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; понимание сущности и социальной значимости своей будущей профессии; готовность к организации индивидуальной творческой деятельности; способность к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-1);
- разработка проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);
- способность к решению задач в учебной и профессиональной деятельности с помощью компьютерной техники; владение приемами компьютерного мышления (ПК-3);
- обладание навыками научно-исследовательской деятельности (планирование исследования, сбор информации и её обработка, фиксирование и обобщение полученных результатов) (ПК-6).

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:  
-знать информационные технологии, основы рекламы и визуальных коммуникаций в дизайне;  
-уметь вести научно-исследовательскую и творческую деятельность в области дизайна, использовать исторический и современный опыт;  
-владеть методами современного дизайн-проектирования и компьютерными технологиями.

#### **6. Общая трудоемкость дисциплины.**

2 зачетные единицы (72 академических часа).

#### **7. Формы контроля.**

Промежуточная аттестация – зачет.

#### **8. Составитель.**

Коренева Елена Валентиновна, старший преподаватель кафедры графического дизайна КГУ.

### **Вариативная часть**

#### **Аннотация к программе дисциплины «Комплексное проектирование»**

#### **1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП**

Дисциплина включена вариативную часть дисциплин профессионального цикла.

К исходным требованиям, необходимым для изучения дисциплины «Комплексное проектирование», относятся знания, умения и навыки, сформированные на этапе бакалаврской подготовки, а так же в процессе изучения дисциплин общенаучного цикла «История и методология дизайн-проектирования», «Современные проблемы дизайна», «Информационные технологии» магистратуры.

Дисциплина «Комплексное проектирование» расширяет профессиональное мировоззрение дизайнера-графика, позволяет на более сознательном уровне освоить теорию и методологию проектирования в графическом дизайне. Служит основой для практической части выпускной квалификационной работы магистерской диссертации).

#### **2. Цель изучения дисциплины**

Целью изучения дисциплины «Комплексное проектирование» является формирование навыков дизайнерской деятельности, охватывающей широкий спектр проектных задач, основанных на умении синтезировать творческие идеи, используя информацию из различных областей знаний и научно-исследовательской работы; развивать творческий диапазон

обучающихся, способность обосновывать свои предложения, формулировать условия и требования к проектному заданию по созданию эстетически выразительной полиграфической, визуальной, мультимедийной продукции; формирование общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для дизайнерской деятельности.

### **3. Структура дисциплины**

Комплексные объекты графического дизайна. Особенности дизайнерского проектирования сложных комплексных объектов. Выполнение курсового проекта на основе научно-теоретического обоснования и производственной спецификации.

### **4. Основные образовательные технологии**

В ходе изучения дисциплины используются традиционные и инновационные образовательные технологии: лекционные, практические и лабораторные занятия, технологии объяснительно-иллюстративного обучения, информационного, личностно-ориентированного обучения, мультимедийные лекционные и практические занятия; организации самостоятельной работы; коллективной мыслительной деятельности; развития критического и экспертно-оценочного мышления, стремления к совершенствованию профессиональных и личностных качеств и т.д.

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

Выпускник должен обладать следующими общекультурными компетенциями (ОК):

-способен к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОК-2);

-способен самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе в новых областях знаний, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОК-6);

Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

художественно-творческая деятельность:

-способен к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение; готов к самостоятельному созданию художественного образа, разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; владеет рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи; навыками скульптора; современной шрифтовой культурой; приемами работы в макетировании и моделировании; приемами работы с цветом и цветовыми композициями; методами и технологией классических техник станковой графики (гравюра, офорт, монотопия); основными правилами и принципами

набора и верстки; понимает сущность и социальную значимость своей будущей профессии; готов к организации индивидуальной творческой деятельности; способен к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-1);

проектная деятельность:

-готов синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта; научно обосновать свои предложения и составить подробную спецификацию требований к проекту; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);

-обладает наличием комплекса информационно-технологических знаний, умеет эффективно применять новые информационные технологии для решения профессиональных задач и педагогической деятельности; способен к решению задач в учебной и профессиональной деятельности с помощью компьютерной техники; владеет приемами компьютерного мышления; способен к моделированию процессов, объектов и систем используя современные проектные технологии (ПК-3);

производственно-технологическая деятельность:

-знает основы технологических процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства; готов к оценке технологичности проектно-конструкторских решений; способен организовать рабочие места, осуществлять профилактику производственного травматизма, профессиональных заболеваний и следить за предотвращением экологических нарушений; готов к проведению опытно-конструкторских работ (ПК-4);

инновационная деятельность:

-способен к трансформации художественных идей, результатов научных исследований и внедрению их в практику (ПК-10).

В результате изучения дисциплины выпускник должен:

-знать конструирование как метод объемно-пространственного проектирования в графическом дизайне; технологические процессы дорепечатной подготовки макетов; основы рекламы и визуальных коммуникаций в дизайне; информационные технологии в графическом дизайне;

-уметь создавать дизайнерские проекты различных объектов в соответствии со спецификой проектного задания; вести научно-исследовательскую и творческую деятельность в области графического дизайна; использовать исторический и современный опыт;

-владеть методами современного дизайн-проектирования и компьютерными технологиями.

## **6. Общая трудоемкость дисциплины**

3 зачетные единицы (108 академических часа).

## **7. Формы контроля**

Промежуточная аттестация - экзамен.

## **5. Составитель**

Глюдза Ирина Николаевна, доцент кафедры графического дизайна КГУ.

### **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Проектирование многостраничных изданий»**

#### **1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП**

Дисциплина «Проектирование многостраничных изданий» входит в вариативную часть профессионального цикла дисциплин и является одной из основополагающих в подготовке будущего дизайнера-графика высшей квалификации (магистр).

Изучению дисциплины «Проектирование многостраничных изданий» предшествует овладение такими дисциплинами, как: «Проектирование в графическом дизайне», «История графического дизайна».

Содержание самого курса непосредственно связано с такими предметами, как «Современные проблемы дизайна», «Дизайн-проектирование», «Комплексное проектирование».

#### **2. Цель изучения дисциплины**

Целью изучения дисциплины «Проектирование многостраничных изданий» является расширение и закрепление полученных теоретических знаний и приобретение практических навыков разработки концепции и верстки многостраничного издания, формирование и совершенствование профессиональной компетентности дизайнера-графика.

#### **3. Структура дисциплины**

Специфика дизайна многостраничных изданий. Корпоративные многостраничные издания. Годовой отчет как средство создания корпоративного имиджа и позиционирования компании на рынке, эффективный способ коммуникаций и управления репутацией. Современные тенденции в дизайне годовых отчетов.

Исследовательская работа по изучению деятельности одного из известных банков, его корпоративной и рекламной продукции с целью разработки новой графической концепции годового отчета оформляется в виде реферата.

Освоение всего курса заканчивается курсовой работой – дизайн и верстка годового отчета выбранного банка.

#### **4. Основные образовательные технологии**

В ходе изучения дисциплины «Проектирование многостраничных изданий» используются традиционные и инновационные образовательные

технологии: лекционные, практические и лабораторные занятия, организации самостоятельной работы; развития критического и экспертно-оценочного мышления, стремления к совершенствованию профессиональных и личностных качеств и т.д.

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

Выпускник должен обладать следующими общекультурными компетенциями (ОК):

использует на практике умения и навыки в организации исследовательских и проектных работ (ОК-4);

способен к активному общению в творческой, научной, производственной и общекультурной деятельности (ОК-8).

Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

*проектная деятельность:*

-готов синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта; научно обосновать свои предложения и составить подробную спецификацию требований к проекту; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);

*производственно-технологическая деятельность:*

-знает основы технологических процессов выполнения дизайн-проектов для полиграфии (ПК-4);

*научно-исследовательская деятельность:*

-обладает навыками научно-исследовательской деятельности (планирование исследования, сбор информации и ее обработки, фиксирования и обобщения полученных результатов); способен представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; владеет опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями (ПК-6).

В результате изучения дисциплины выпускник должен:

-знать специфику и основные понятия дизайна как вида проектной деятельности; основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне; специфику дизайна многостраничных изданий.

-уметь разрабатывать проектные методики в дизайне; создавать проекты объектов графического дизайна; вести научно-исследовательскую и творческую деятельность в области графического дизайна; использовать исторический и современный опыт;

-владеть методикой проведения дизайн-исследований и формирования проектных концепций в процессе разработки проектного решения; основными принципами создания дизайн-продукта, обладающего новыми потребительскими свойствами, на основе методов современного дизайн-проектирования и компьютерных технологий.

### **6. Общая трудоемкость дисциплины**

2 зачетные единицы (89 академических часов).

## **7. Формы контроля**

Промежуточная аттестация – курсовая работа

## **8. Составитель:**

Альбеткова Анна Вячеславовна, ст. преподаватель кафедры графического дизайна КГУ.

### **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Создание авторской книги»**

#### **1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП**

Дисциплина «Создание авторской книги» является курсом по выбору и входит в вариативную часть профессионального цикла.

К исходным требованиям, необходимым для изучения дисциплины «Создание авторской книги», относятся знания, умения и навыки, сформированные в процессе изучения дисциплин общенаучного цикла «Работа в материале», «Академическая живопись», «Академический рисунок», «Проектирование».

Дисциплина лежит в основе формирования грамотного, творчески активного дизайнера, связанного с печатными и допечатными процессами. «Создание авторской книги» способствует расширению творческих возможностей в профессиональной практической, теоретической и педагогической деятельности.

#### **2. Цель изучения дисциплины**

Целью изучения дисциплины «Создание авторской книги» является формирование умений и навыков для научно-исследовательской работы, дающей возможность обосновать свои предложения по концепциям практической работы для создания книги; формирование общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для дизайнерской деятельности.

#### **3. Структура дисциплины**

Проектирование и создание авторской книги, как объекта графического дизайна, основанного на изучение, анализе и систематизации теоретического материала по истории создания авторской книги.

#### **4. Основные образовательные технологии**

В ходе изучения дисциплины используются, как традиционные (лекции, лабораторные занятия, объяснительно-иллюстративные методы), так и нетрадиционные специальные технологии с применением специальных материалов.

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

Выпускник должен обладать следующими общекультурными компетенциями (ОК):

- способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1).
- способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОК-2).

Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

- способность к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение; готовность к самостоятельному созданию художественного образа, разработка проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; владение рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи; навыками скульптора; современной шрифтовой культурой; приёмами работы в макетировании и моделировании; приёмами работы с цветом и цветовыми композициями; методами и технологией классических техник станковой графики (гравюра, офорт, монотипия); основными правилами и принципами набора и вёрстки; понимание сущности и социальной значимости своей будущей профессии; готовность к организации индивидуальной творческой деятельности; способность к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-1).
- обладание навыками научно-исследовательской деятельности (планирование исследования, сбор информации и её обработка, фиксирование и обобщение полученных результатов); способность представлять итоги проделанной работы в виде отчётов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; владение опытом владения публичных выступлений с научными докладами и сообщениями (ПК-6).
- способность выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения; модифицирования существующие и разработка новых методов, исходя из задач конкретного исследования либо художественного творчества (ПК-7).

В результате изучения дисциплины выпускник должен:

- знать, что такое авторская книга, аналоги, историю их создания;
- уметь находить, анализировать, делать отбор полученной информации, применять её для выполнения проекта;
- владеть навыками поиска и обработки теоретического материала и практическими приёмами выполнения проекта.

## **6. Общая трудоемкость дисциплины**

2 зачетные единицы (72 академических часа).

## **7. Формы контроля**

Промежуточная аттестация - курсовой проект.

## **8. Составитель**

Жигулёва Елена Юрьевна, доцент кафедры графического дизайна КГУ

### **Аннотация к рабочей программе дисциплины «Разработка авторского шрифта»**

#### **1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП**

Место дисциплины «Разработка авторского шрифта» является курсом по выбору и входит в вариативную часть профессионального цикла.

К исходным требованиям, необходимым для изучения дисциплины «Разработка авторского шрифта» относятся знания, умения и навыки, сформированные в процессе изучения дисциплин общенаучного цикла «Шрифт», «Шрифтовая графика».

Дисциплина лежит в основе формирования грамотного, творчески активного дизайнера. «Разработка авторского шрифта» способствует расширению творческих возможностей в профессиональной практической, теоретической и педагогической деятельности.

#### **2. Цель изучения дисциплины**

Целью изучения дисциплины «Разработка авторского шрифта» является приобретение знаний и умений, необходимых для решения профессиональных задач, развитие необходимой графической культуры, как одного из основополагающих профессиональных качеств; формирование общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для дизайнера – графика.

#### **3. Структура дисциплины**

Создание концепции авторского шрифта, основанной на результатах научно-исследовательской работы, дающей возможность обосновать свои предложения; создание эстетически выразительной полиграфической продукции.

#### **5. Основные образовательные технологии**

В ходе изучения дисциплины используются, как традиционные (лекции, лабораторные занятия, объяснительно-иллюстративные методы), так и компьютерные и мультимедийные технологии.

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

Выпускник должен обладать следующими общекультурными компетенциями (ОК):

- способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1).
- способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОК-2).

Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

- способность к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение; готовность к самостоятельному созданию художественного образа, разработка проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; владение рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи; навыками скульптора; современной шрифтовой культурой; приёмами работы в макетировании и моделировании; приёмами работы с цветом и цветовыми композициями; методами и технологией классических техник станковой графики (гравюра, офорт, монотипия); основными правилами и принципами набора и вёрстки; понимание сущности и социальной значимости своей будущей профессии; готовность к организации индивидуальной творческой деятельности; способность к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-1).
- способность выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения; модифицирования существующие и разработка новых методов, исходя из задач конкретного исследования либо художественного творчества (ПК-7).

В результате изучения дисциплины выпускник должен:

- знать историю развития шрифта, формообразования букв;
- уметь находить, анализировать, делать отбор полученной информации, применять её для выполнения проекта, писать, строить, создавать шрифты;
- владеть навыками поиска и обработки теоретического материала и практическими приёмами выполнения проекта.

#### **7. Общая трудоемкость дисциплины.**

2зачетных единицы (72 академических часа.)

#### **8. Формы контроля.**

Промежуточная аттестация - курсовой проект.

#### **9. Составитель.**

Жигулёва Елена Юрьевна, доцент кафедры графического дизайна КГУ

**Аннотация к рабочей программе  
дисциплины «Работа в материале»**

## **1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП**

Дисциплина «Работа в материале» является курсом по выбору и входит в вариативную часть профессионального цикла. К исходным требованиям, необходимым для изучения дисциплины «Работа в материале» относятся знания, умения и навыки, сформированные в процессе изучения дисциплин общенаучного цикла «Академический рисунок», «Академическая живопись». Дисциплина лежит в основе формирования грамотного, творчески активного дизайнера, связанного с печатными и допечатными процессами. «Работа в материале» способствует расширению творческих возможностей в профессиональной практической, теоретической и педагогической деятельности.

## **2. Цель изучения дисциплины**

Целью изучения дисциплины «Работа в материале» является приобретение знаний и умений, необходимых для решения профессиональных задач, развитие необходимой графической культуры, как одного из основополагающих профессиональных качеств, формирование общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для дизайнерской деятельности.

## **3. Структура дисциплины.**

Поиск, анализ, отбор теоретического материала, исследовательская работа, написание реферата с обоснованием выбора тематики для практической работы. Создание графических листов, объединенных общей тематикой, соответствующей творческому замыслу, цветовой гаммой.

## **4. Основные образовательные технологии.**

В ходе изучения дисциплины используются, как традиционные (лекции, лабораторные занятия, объяснительно- иллюстративные методы), так и нетрадиционные специальные технологии, использующие специальные материалы.

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

Выпускник должен обладать следующими общекультурными компетенциями (ОК):

- способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1).
- способность к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОК-2).

Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

- способность к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их

решение; готовность к самостоятельному созданию художественного образа, разработка проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; владение рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи; навыками скульптора; современной шрифтовой культурой; приёмами работы в макетировании и моделировании; приёмами работы с цветом и цветовыми композициями; методами и технологией классических техник станковой графики (гравюра, офорт, монотипия); основными правилами и принципами набора и вёрстки; понимание сущности и социальной значимости своей будущей профессии; готовность к организации индивидуальной творческой деятельности; способность к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-1).

- обладание навыками научно-исследовательской деятельности (планирование исследования, сбор информации и её обработка, фиксирование и обобщение полученных результатов); способность представлять итоги проделанной работы в виде отчётов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; владение опытом владения публичных выступлений с научными докладами и сообщениями (ПК-6).

В результате изучения дисциплины студент должен:

- знать историю развития выбранной техники, последовательность выполняемых действий в технологическом процессе;
- уметь находить, анализировать, делать отбор полученной информации, применять её для выполнения проекта;
- владеть навыками поиска и обработки теоретического материала и практическими приёмами выполнения проекта.

## **6. Общая трудоемкость дисциплины**

2 зачетных единицы (72 академических часа.)

## **7. Формы контроля**

Промежуточная аттестация - зачет.

## **8. Составитель**

Жигулёва Елена Юрьевна, доцент кафедры графического дизайна.

### **Аннотация к программе дисциплины «Рекламно-графические комплексы»**

## **1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП**

Дисциплина включена в вариативную часть дисциплин профессионального цикла.

К исходным требованиям, необходимым для изучения дисциплины «Рекламно-графические комплексы», относятся знания, умения и навыки, сформированные в процессе изучения дисциплин общенаучного цикла «История и методология дизайн-проектирования», «Современные проблемы дизайна», дисциплин общепрофессионального цикла «Дизайн-проектирование», «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Информационные технологии».

Дисциплина «Рекламно-графические комплексы» – профессиональная дисциплина, позволяющая освоить теорию и методологию проектирования рекламно-графических комплексов в графическом дизайне. В основе дисциплины лежит изучение одного из важнейших направлений профессиональной, творческой деятельности дизайнера-графика – создание комплексных графических объектов.

## **2. Цель изучения дисциплины**

Целью изучения дисциплины «Рекламно-графические комплексы» является: умение продуцировать творческую идею для проектирования комплексного объекта графического дизайна; синтезировать набор возможных ее решений и подходов к выполнению проекта; научно обосновать свои предложения и составить подробную спецификацию требований к проекту; совершенствовать знания и умения, необходимые для проектирования в комплексе эффективной коммуникативной среды (создание фирменной стилистики, эстетически выразительной полиграфической, визуальной, мультимедийной продукции и системы визуальных коммуникаций); формирование общекультурных и профессиональных компетенций, необходимых для дизайнерской деятельности.

## **3. Структура дисциплины**

Проектирование комплексных объектов графического дизайна: составление проектного задания; продуцирование проектной идеи; разработка концепции; выполнение готового проекта с научно обоснованной теоретической частью и спецификацией для выпуска в производство.

## **4. Основные образовательные технологии**

В ходе изучения дисциплины используются традиционные и инновационные образовательные технологии: лекционные, практические и лабораторные занятия, технологии объяснительно-иллюстративного обучения, информационного, личностно-ориентированного обучения, мультимедийные лекционные и практические занятия; организации самостоятельной работы; коллективной мыслительной деятельности; развития критического и экспертно-оценочного мышления, стремления к совершенствованию профессиональных и личностных качеств и т.д.

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

Выпускник должен обладать следующими общекультурными компетенциями (ОК):

-способен к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОК-2);

-способен самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе в новых областях знаний, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОК-6);

Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

художественно-творческая деятельность:

-способен к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение; готов к самостоятельному созданию художественного образа, разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; владеет рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи; навыками скульптора; современной шрифтовой культурой; приемами работы в макетировании и моделировании; приемами работы с цветом и цветовыми композициями; методами и технологией классических техник станковой графики (гравюра, офорт, монотопия); основными правилами и принципами набора и верстки; понимает сущность и социальную значимость своей будущей профессии; готов к организации индивидуальной творческой деятельности; способен к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-1);

проектная деятельность:

-готов синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта; научно обосновать свои предложения и составить подробную спецификацию требований к проекту; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);

-обладает наличием комплекса информационно-технологических знаний, умеет эффективно применять новые информационные технологии для решения профессиональных задач и педагогической деятельности; способен к решению задач в учебной и профессиональной деятельности с помощью компьютерной техники; владеет приемами компьютерного мышления; способен к моделированию процессов, объектов и систем используя современные проектные технологии (ПК-3);

производственно-технологическая деятельность:

-знает основы технологических процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства; готов к оценке технологичности проектно-конструкторских решений; способен организовать рабочие места,

осуществлять профилактику производственного травматизма, профессиональных заболеваний и следить за предотвращением экологических нарушений; готов к проведению опытно-конструкторских работ (ПК-4);

инновационная деятельность:

-способен к трансформации художественных идей, результатов научных исследований и внедрению их в практику (ПК-10).

В результате изучения дисциплины выпускник должен:

-знать основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне; конструирование как метод объемно-пространственного проектирования в графическом дизайне; технологические процессы дорепечатной подготовки макетов; основы рекламы и визуальных коммуникаций в дизайне; информационные технологии в графическом дизайне; основы авторских прав в графическом дизайне;

-уметь разрабатывать проектные методики в дизайне; создавать проекты комплексных объектов графического дизайна; композицию и конструкцию формы; вести научно-исследовательскую и творческую деятельность в области графического дизайна; использовать исторический и современный опыт;

-владеть методами современного дизайн-проектирования и компьютерными технологиями.

## **6. Общая трудоемкость дисциплины**

2 зачетные единицы (72 академических часа).

## **7. Формы контроля**

Промежуточная аттестация - зачет.

## **5. Составитель**

Глюдза Ирина Николаевна, доцент кафедры графического дизайна, КГУ.

## **Научно-исследовательская работа магистра**

### **Аннотация**

### **к рабочей программе научно-исследовательской и творческой работы в семестре**

#### **1. Цель научно-исследовательской работы в семестре**

Формирование навыков научного исследования в области дизайна художественно-творческого и педагогического процесса, а так же выполнение научно-исследовательской работы по избранной теме при непосредственном участии научного руководителя.

#### **2. Структура научно-исследовательской работы в семестре**

Научные исследования в сфере дизайна и изобразительного искусства.

Актуальных проблемы художественно-творческих исследований. Научные методы исследований в области дизайна и дизайн-образования. Работа с литературой, сбор материалов по теме исследования, диагностика, разработка и апробация элементов экспериментальной методической системы.

### **3. Основные образовательные технологии**

В процессе организации научно-исследовательской работы магистранта используются не только традиционные формы обучения (консультации, собеседования, отчеты и др.) и методы научного исследования (беседа, наблюдение, анкетирование, анализ продуктов художественно-творческой деятельности), но и инновационные технологии и методы (ролевые игры, решение научно-исследовательских задач, учебные дискуссии, анализ художественно-творческих материалов, технологии проблемного обучения, программированного обучения, и технология контекстного подхода).

### **4. Требования к результатам научно-исследовательской работы в семестре**

Научно-исследовательская работа магистранта в семестре направлена на овладение следующими общекультурными и профессиональными компетенциями:

- способностью совершенствовать и развивать свой общеинтеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1);
- готовностью использовать знание современных проблем науки и образования при решении образовательных и профессиональных задач (ОК-2);
- способностью к самостоятельному освоению новых методов исследования, к изменению научного профиля своей профессиональной деятельности (ОК-3);
- способностью формировать ресурсно-информационные базы для решения профессиональных задач (ОК-4);
- способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, в новых областях знаний, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОК-5);
- готовностью работать с текстами профессиональной направленности на иностранном языке (ОК-6).
- готовностью осуществлять профессиональную коммуникацию на государственном (русском) и иностранном языках (ОПК-1);
- способностью осуществлять профессиональное и личностное самообразование, проектировать дальнейший образовательный маршрут и профессиональную карьеру (ОПК-2);
- готовностью использовать современные технологии диагностики и оценивания качества образовательного процесса (ПК-2);

- способностью анализировать результаты научных исследований и применять их при решении конкретных образовательных и исследовательских задач (ПК-5);
- готовностью использовать индивидуальные креативные способности для оригинального решения исследовательских задач (ПК-6);
- готовностью самостоятельно осуществлять научное исследование с использованием современных методов науки (ПК-7);
- готовностью к разработке и реализации методических моделей, методик, технологий и приемов обучения, к анализу результатов процесса их использования в образовательных заведениях различных типов (ПК-8);
- готовностью к систематизации, обобщению и распространению методического опыта (отечественного и зарубежного) в профессиональной области (ПК-9);
- способностью разрабатывать и реализовывать просветительские программы в целях популяризации научных знаний и культурных традиций (ПК-19);
- готовностью к использованию современных информационно-коммуникационных технологий и СМИ для решения культурно-просветительских задач (ПК-20);
- способностью формировать художественно-культурную среду (ПК-21).

В результате научно-исследовательской работы обучающийся должен:

- знать: историю, теорию изобразительного искусства и дизайна, методы исследований в области искусства; природу, сущность и функции промышленного искусства; уникальность феномена творческого процесса и способы реализации творческих задач; особенности художественно-эстетического формирования предметной среды человека и виртуального пространства; современные проблемы художественно-промышленного образования; направления развития современного дизайна, виды, жанры изобразительного искусства;
- уметь: проводить системный анализ научной информации; обосновывать с точки зрения теории и методологии авторские проектные решения, участвовать в научных и творческих дискуссиях, публиковаться в научных изданиях; определять критерии выбора технологий, методик дизайн-проектирования; применять научно-исследовательскую подготовку в преподавательской деятельности;
- владеть: знаниями теории и методологии дизайна, навыками проектной деятельности в области графического дизайна, основанной на результатах научно-поисковой работы; современными методиками и технологиями дизайн-проектирования.

**6. Общая трудоемкость научно-исследовательской работы в семестре**  
18 зачетных единиц (648 академических часа).

## **7. Формы контроля**

Промежуточная аттестация – зачеты.

## **8. Составитель**

Бредихин Анатолий Петрович, кандидат педагогических наук, доцент кафедры графического дизайна КГУ

### **Составитель**

Бредихин А.П. доцент кафедры графического дизайна КГУ.

## **Аннотации к программам практик**

### **Аннотация к рабочей программе музейной практики**

#### **1. Место практики в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП**

Музейная практика включена в раздел «Практики и научно-исследовательская работа» и базируется на учебных дисциплинах: «История и методология дизайн-проектирования», «Современные проблемы дизайна».

Сформированные в результате прохождения музейной практики знания, умения, навыки послужат совершенствованию профессиональной компетентности дизайнера-графика.

#### **2. Цель проведения практики**

Целью прохождения музейной практики является расширение и закрепление полученных теоретических знаний в области истории, философии и эстетики дизайна и последующее использование знаний в области музейной экспозиции, куратории и творческой критике, способствующих развитию профессиональных компетенций, необходимых в экспертно-консультационной и инновационной деятельности.

Музейная практика способствует формированию профессионального мировоззрения и определенного уровня культуры как одного из основополагающих профессиональных качеств.

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

Процесс прохождения производственной практики направлен на формирование следующих общекультурных и профессиональных компетенций:

Выпускник должен обладать следующими общекультурными компетенциями (ОК):

- способен совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1);
- способен к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОК-2);
- использует на практике умения и навыки в организации исследовательских и проектных работ (ОК-4);
- способен самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе в новых областях знаний, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОК-6);

научно-исследовательская деятельность:

- обладает навыками научно-исследовательской деятельности (планирование исследования, сбор информации и ее обработки, фиксирования и обобщения полученных результатов); способен представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; владеет опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями (ПК-6);
- способен выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения; модифицировать существующие и разрабатывать новые методы, исходя из задач конкретного исследования либо художественного творчества (ПК-7);

экспертно-консультационная деятельность:

владеет методами авторского надзора, имеет целостное представление о проведении процедуры консультационного характера (ПК-9);

В результате прохождения музейной практики обучающийся должен:

- знать структуру и функции музейных организаций; основы научно-методической работы в музее;
- уметь проводить экспертную работу;
- владеть навыками проведения самостоятельного научного исследования по вопросам профессиональной деятельности; ;

#### **4. Краткое содержание музейной практики**

Музейная практика предусматривает знакомство с экспозициями музеев и выставок (желательно с дизайнерским уклоном) с последующим отчетом, включающим в себя анализ просмотренных работ, прослеживающим эволюцию формообразования, становления графического искусства, логического осмысления, художественного исполнения, а также принципы и правила художественного (дизайнерского) оформления выставок и экспозиций.

#### **5. Место и время проведения музейной практики**

Музейная практика проводится X семестре. Выбор экспозиций музеев и выставочных залов г. Курска, посещение которых желательно проводить с учетом специфики направления специальности «Дизайн». Возможно посещение периодических выставок с дизайнерским уклоном в городах России и зарубежья, где студенты смогут познакомиться с выдающимися произведениями в области графического дизайна.

#### **6. Общая трудоемкость научно-исследовательской практики**

3 зачетные единицы (162 академических часа)

#### **7. Форма контроля**

Промежуточная аттестация – дифференцированный зачет с оценкой.

#### **8. Составитель**

Альбеткова Анна Вячеславовна старший преподаватель кафедры графического дизайна, КГУ

### **Аннотация к рабочей программе производственной практики**

#### **1. Место практики в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП**

Производственная практика включена в раздел «Практики и научно-исследовательская работа» и базируется на учебных дисциплинах: «История и методология дизайн-проектирования», «Современные проблемы дизайна», «Интерактивные технологии в дизайне», «Дизайн-проектирование».

Сформированные в результате прохождения производственной практики знания, умения, навыки послужат совершенствованию профессиональной компетентности дизайнера-графика.

#### **2. Цель проведения практики**

Целью прохождения производственной практики является расширение и закрепление полученных теоретических знаний и приобретение практических умений и навыков, способствующих развитию профессиональных компетенций, необходимых в художественно-творческой и проектной деятельности; формирование профессионального мировоззрения и определенного уровня культуры как одного из основополагающих профессиональных качеств.

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

Процесс прохождения производственной практики направлен на формирование следующих общекультурных и профессиональных компетенций:

5.1. Выпускник должен обладать следующими общекультурными компетенциями (ОК):

способен совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1);

способен к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОК-2);

использует на практике умения и навыки в организации исследовательских и проектных работ (ОК-4);

способен самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе в новых областях знаний, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОК-6);

проектная деятельность:

способен к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение; готов к самостоятельному созданию художественного образа, разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; владеет рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи; навыками скульптора; современной шрифтовой культурой; приемами работы в макетировании и моделировании; приемами работы с цветом и цветовыми композициями; методами и технологией классических техник станковой графики (гравюра, офорт, монотопия); основными правилами и принципами набора и верстки; понимает сущность и социальную значимость своей будущей профессии; готов к организации индивидуальной творческой деятельности; способен к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-1);

готов синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта; научно обосновать свои предложения и составить подробную спецификацию требований к проекту; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);

обладает наличием комплекса информационно-технологических знаний, умеет эффективно применять новые информационные технологии для решения профессиональных задач и педагогической деятельности; способен к решению задач в учебной и профессиональной деятельности с помощью компьютерной техники; владеет приемами компьютерного мышления; способен к моделированию процессов, объектов и систем используя современные проектные технологии (ПК-3);

производственно-технологическая деятельность:

знает основы технологических процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства; готов к оценке технологичности проектно-конструкторских решений; способен организовать рабочие места, осуществлять профилактику производственного травматизма, профессиональных заболеваний и следить за предотвращением

экологических нарушений; готов к проведению опытно-конструкторских работ (ПК-4);

*организационно-управленческая деятельность:*

способен организовать работу творческого коллектива исполнителей; готов к принятию профессиональных и управленческих решений, определению порядка выполнения работ и поиску оптимальных решений при создании продукции с учетом требований качества, надежности и стоимости (ПК-5);

*научно-исследовательская деятельность:*

обладает навыками научно-исследовательской деятельности (планирование исследования, сбор информации и ее обработки, фиксирования и обобщения полученных результатов); способен представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; владеет опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями (ПК-6);

способен выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения; модифицировать существующие и разрабатывать новые методы, исходя из задач конкретного исследования либо художественного творчества (ПК-7);

*экспертно-консультационная деятельность:*

владеет методами авторского надзора, имеет целостное представление о проведении процедуры консультационного характера (ПК-9);

В результате прохождения производственной практики обучающийся должен:

- знать методику работы в условиях реального производства с учетом всех технологических требований (в соответствии со способами печати);
- уметь создавать оригинальные дизайн-проекты, среди которых различные виды полиграфической и визуальной продукции; осуществлять управленческие функции в учреждениях, организациях, фирмах, структурных подразделениях, занимающихся разработкой дизайна для всех сфер бытовой, общественной и производственной деятельности человека; применять нормативно-правовую базу на практике; вести деловые переговоры и деловую переписку; пользоваться современными информационными базами, графическими программами; владеть профессиональными навыками эксплуатации современного оборудования и приборов;
- владеть методами творческого процесса дизайнеров; практическими навыками различных видов изобразительного искусства и способами проектной графики; принципами художественно-технического редактирования, макетирования, компьютерными технологиями, методами эргономики и антропометрии.

#### **4. Краткое содержание производственной практики**

Прохождение практики предполагает более углубленное изучение производственного процесса и создание авторских дизайн-проектов по техническому заданию заказчика. Производственная практика завершается итоговым просмотром, обсуждением и оценкой созданных и реализованных проектов, изучением документации (пояснительных записок, отзывов о работе студента от лица руководителя производственной практики, характеристик руководителей практик).

#### **5. Место и время проведения производственной практики**

Производственная практика проводится в X семестре в сторонних организациях г. Курска, работающих в области графического дизайна.

#### **6. Общая трудоемкость научно-исследовательской практики**

3 зачетные единицы (162 академических часа)

#### **7. Форма контроля**

Промежуточная аттестация – дифференцированный зачет с оценкой.

#### **8. Составитель**

Альбеткова Анна Вячеславовна старший преподаватель кафедры графического дизайна, КГУ

#### **Аннотация к рабочей программе педагогической практики**

#### **1. Место практики в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП**

Педагогическая практика включена в раздел «Практики и научно-исследовательская работа» и базируется на учебных дисциплинах: «Современные проблемы дизайна», «Дизайн-проектирование», «Дизайн мультимедийных носителей», «Проектирование многостраничных изданий», «Комплексное проектирование», «Психология и педагогика».

Сформированные в результате прохождения педагогической практики знания, умения, навыки послужат базой для педагогической деятельности магистров в образовательных учреждениях высшего и среднего профессионального образования.

#### **2. Цель проведения практики**

Целью прохождения педагогической практики является расширение и закрепление полученных теоретических знаний и приобретение практических умений и навыков, необходимых для преподавательской деятельности, формирования и совершенствования педагогической компетентности дизайнера-графика.

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

Процесс прохождения научно-исследовательской практики направлен на формирование следующих общекультурных и профессиональных компетенций:

Выпускник должен обладать следующими общекультурными компетенциями (ОК):

способен совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1);

способен к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОК-2);

использует на практике умения и навыки в организации исследовательских и проектных работ (ОК-4);

способен самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе в новых областях знаний, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОК-6);

проектная деятельность:

обладает наличием комплекса информационно-технологических знаний, умеет эффективно применять новые информационные технологии для решения профессиональных задач и педагогической деятельности; способен к решению задач в учебной и профессиональной деятельности с помощью компьютерной техники; владеет приемами компьютерного мышления; способен к моделированию процессов, объектов и систем используя современные проектные технологии (ПК-3);

организационно-управленческая деятельность:

способен организовать работу творческого коллектива исполнителей; готов к принятию профессиональных и управленческих решений, определению порядка выполнения работ и поиску оптимальных решений при создании продукции с учетом требований качества, надежности и стоимости (ПК-5);

научно-исследовательская деятельность:

обладает навыками научно-исследовательской деятельности (планирование исследования, сбор информации и ее обработки, фиксирования и обобщения полученных результатов); способен представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; владеет опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями (ПК-6);

способен выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения; модифицировать существующие и разрабатывать новые методы, исходя из задач конкретного исследования либо художественного творчества (ПК-7);

педагогическая деятельность:

способен к определению целей, отбору содержания, организации образовательного процесса, выбору образовательных технологий, оценке результатов; ориентирован на разработку и внедрение инновационных форм обучения, создание авторских программ и курсов (ПК-8);

В результате прохождения научно-исследовательской практики обучающийся должен:

- знать нормативно-правовые аспекты учебного процесса в общеобразовательных учреждениях, учреждениях среднего профессионального и высшего профессионального образования; обладать способностью организовать работу по планированию учебного процесса и выполнению методической работы, самостоятельно вести лекции или практические занятия;
- уметь организовать работу по планированию учебного процесса и выполнению методической работы, самостоятельно вести лекции или практические занятия; организовывать и проводить выставки, конкурсы, презентации, осуществлять подбор необходимой научно-методической, искусствоведческой литературы;
- владеть основными приемами педагогического мастерства (знать возрастную психологию, законы педагогики, иметь представление о методиках преподавания); методами творческого процесса дизайнеров; выполнением поисковых эскизов, композиционных решений дизайн-объектов; создавать художественный образ; владение практическими навыками различных видов изобразительного искусства и способов проектной графики.

#### **4. Краткое содержание педагогической практики**

Прохождение практики предполагает осуществление различных видов педагогической деятельности: выполнение функции преподавателя дисциплины «Проектирование в графическом дизайне» и др. дисциплин специализации (написание конспекта занятий по дисциплине, подготовка учебно-методического наглядного материала), организатора и руководителя самостоятельной работы обучающихся.

#### **5. Место и время проведения педагогической практики**

Педагогическая практика проводится в XI семестре в учреждениях высшего и среднего профессионального образования г. Курска: профильные классы гимназии № 44, Курский государственный политехнический колледж, кафедра графического дизайна ХГФ КГУ.

#### **6. Общая трудоемкость научно-исследовательской практики**

3 зачетные единицы (162 академических часа)

#### **7. Форма контроля**

Промежуточная аттестация – дифференцированный зачет с оценкой.

#### **8. Составитель**

Альбеткова Анна Вячеславовна старший преподаватель кафедры графического дизайна, КГУ

## Аннотация к рабочей программе научно-исследовательской практики

### **1. Место практики в структуре основной образовательной программы, в модульной структуре ООП**

Научно-исследовательская практика включена в раздел «Практики и научно-исследовательская работа» и базируется на учебных дисциплинах: «История и методология дизайн-проектирования», «Современные проблемы дизайна», «Интерактивные технологии в дизайне».

Сформированные в результате прохождения научно-исследовательской практики знания, умения, навыки послужат основой для выполнения выпускной квалификационной работы в виде магистерской диссертации.

### **2. Цель проведения практики**

Целью прохождения научно-исследовательской практики является расширение и закрепление полученных теоретических знаний и приобретение практических умений и навыков по их практическому применению в таком виде профессиональной деятельности как научно-исследовательская и педагогическая; формирование профессионального мировоззрения и определенного уровня культуры как одного из основополагающих профессиональных качеств.

### **3. Требования к результатам прохождения научно-исследовательской практики**

Процесс прохождения научно-исследовательской практики направлен на формирование следующих общекультурных и профессиональных компетенций:

Выпускник должен обладать следующими общекультурными компетенциями (ОК):

-способен совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1);

-способен к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОК-2);

использует на практике умения и навыки в организации исследовательских и проектных работ (ОК-4);

способен самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе в новых областях знаний, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОК-6);

научно-исследовательская деятельность:

-обладает навыками научно-исследовательской деятельности (планирование исследования, сбор информации и ее обработки, фиксирования и обобщения полученных результатов); способен представлять итоги проделанной работы

в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; владеет опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями (ПК-6);

способен выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения; модифицировать существующие и разрабатывать новые методы, исходя из задач конкретного исследования либо художественного творчества (ПК-7);

педагогическая деятельность:

-способен к определению целей, отбору содержания, организации образовательного процесса, выбору образовательных технологий, оценке результатов; ориентирован на разработку и внедрение инновационных форм обучения, создание авторских программ и курсов (ПК-8);

экспертно-консультационная деятельность:

-владеет методами авторского надзора, имеет целостное представление о проведении процедуры консультационного характера (ПК-9);

В результате прохождения научно-исследовательской практики обучающийся должен:

- знать основные положения методологии научного исследования и уметь применить их при работе над выбранной темой магистерской диссертации;
- уметь использовать современные методы сбора, анализа и обработки научной информации; изложить научные знания по проблеме исследования в виде отчетов, публикаций докладов;
- владеть навыками проведения самостоятельного научного исследования по вопросам профессиональной деятельности.

#### **4. Краткое содержание научно-исследовательской практики**

Прохождение практики предполагает ознакомление с тематикой исследовательских работ в данной области и выбор темы исследования, подбор литературы и написание реферата по избранной теме; определение этапов проведения научно-исследовательской работы; корректировка плана проведения научно-исследовательской работы; составление отчета о научно-исследовательской работе; публичная защита выполненной работы.

#### **5. Место и время проведения научно-исследовательской практики**

Научно-исследовательская практика проводится на кафедре графического дизайна КГУ в XI семестре.

#### **6. Общая трудоемкость научно-исследовательской практики**

3 зачетные единицы (162 академических часа)

#### **7. Форма контроля**

Промежуточная аттестация – дифференцированный зачет с оценкой.

#### **8. Составитель**

Альбеткова Анна Вячеславовна старший преподаватель кафедры графического дизайна, КГУ

## **Аннотация к программе итоговой государственной аттестации выпускника**

### **Аннотация**

#### **к программе итоговой государственной аттестации магистра**

Итоговая государственная аттестация выпускника проводится в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования по направлению подготовки 072500 Дизайн, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 января 201 г. №15; «Положением об итоговой государственной аттестации выпускников высших учебных заведений» (утверждено приказом Министерства образования РФ от 23.03.03 №1155) и «Положением о выпускных квалификационных работах бакалавра, дипломированного специалиста, магистра в Курском государственном университете» (утверждено Ученым советом КГУ 04.03.2008).

Цель итоговой государственной аттестации – установление соответствия уровня подготовки выпускников требованиям ФГОС ВПО.

Итоговая государственная аттестация включает защиту выпускной квалификационной работы (магистерской диссертации).

#### **Общие требования к уровню подготовки магистра по направлению подготовки 072500 Дизайн.**

Магистр подготовлен к профессиональной деятельности в области художественно-промышленного творчества, связанного с проектированием предметного мира, среды обитания; информационного и визуального

пространств, а также связанных с ними систем, явлений и процессов, в том числе социальной, культурной и гуманитарной деятельности.

Объектами профессиональной деятельности магистра являются:

- комплексы предметно-пространственной среды;
- культурные явления, процессы и отношения;
- образцы промышленной продукции (различные виды полиграфических изданий, средств транспорта и предметов культурно-бытового назначения и товаров народного потребления), а также предметно-пространственные комплексы, внутренние пространства зданий и сооружений, открытые городские пространства и парковые ансамбли, предметные, ландшафтные и декоративные формы и комплексы их оборудования и оснащения.

Магистр подготовлен к решению следующих профессиональных задач в соответствии с профильной направленностью ООП магистратуры и видами профессиональной деятельности по направлению подготовки 072500 Дизайн:

- владение методами творческого процесса дизайнеров; выполнение поисковых эскизов, композиционных решений дизайн-объектов; создание художественного образа; владение практическими навыками различных видов изобразительного искусства и способов проектной графики;
- выполнение дизайн-проектов; ориентированность на создание оригинального проекта, промышленного образца, серии или авторской коллекции, среди которых: различные виды полиграфической и визуальной продукции; средств транспорта; разновидности костюма и предметов культурно-бытового назначения; создание художественных предметно-пространственных комплексов; проектирование интерьеров различных по своему назначению зданий и сооружений, архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна;
- конкретные представления об основах художественно-промышленного производства, инженерного конструирования, технологии изготовления полиграфической продукции, костюма, средств транспорта; владение принципами художественно-технического редактирования, макетирования, компьютерными технологиями, методами эргономики и антропометрии;
- осуществление управленческих функций в учреждениях, организациях, фирмах, структурных подразделениях, занимающихся разработкой дизайна для всех сфер бытовой, общественной и производственной деятельности человека; применение нормативно-правовой базы на практике;
- ведение деловых переговоров и деловой переписки;
- проведение экспертизы и реализация принципов авторского надзора;
- умение пользоваться современными информационными базами, графическими программами; владение профессиональными навыками эксплуатации современного оборудования и приборов; знание основных принципов продвижения творческого продукта на рынке услуг;
- умение организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали; презентации, инсталляции, осуществлять подбор необходимой научно-методической, искусствоведческой литературы, выдвигать и разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи;

- готовность самостоятельно проводить научные исследования по вопросам профессиональной деятельности; участвовать в комплексных научных разработках; работать в международной среде;
- владение основными приемами педагогического мастерства (знать возрастную психологию, законы педагогики, иметь представление о методиках преподавания);
- знание нормативно-правовых аспектов учебного процесса в общеобразовательных учреждениях, учреждениях среднего профессионального и высшего профессионального образования;
- способность организовать работу по планированию учебного процесса и выполнению методической работы, самостоятельно вести лекции или практические занятия;
- готовность к экспертной, консалтинговой и инновационной работе;
- стремление к совершенствованию профессиональных и личностных качеств.

Перечень общекультурных и профессиональных компетенций, которыми должен обладать магистр, имеется в разделе III данной ООП.

### **Требования к выпускной квалификационной работе (магистерской диссертации)**

Выпускная квалификационная работа в соответствии с ООП магистратуры выполняется в виде магистерской диссертации в период прохождения практики и выполнения научно-исследовательской работы и представляет собой самостоятельную и логически завершенную выпускную квалификационную работу, связанную с решением задач того вида (видов) деятельности, к которым готовится магистр (научно-исследовательской, научно-педагогической, проектной, опытно-конструкторской, технологической, исполнительской, творческой).

Выпускная квалификационная работа предполагает:

- теоретическое обоснование актуальности темы исследования;
- анализ и обработку информации, полученной в ходе изучения широкого круга источников по утвержденной теме ВКР;
- разработку проектной идеи, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- обоснование методики исполнения предлагаемого проектного решения;
- графическое исполнение проекта, имеющего практическую значимость;

В процессе выполнения и защиты выпускной квалификационной работы, бакалавр должен продемонстрировать способность, опираясь на полученные знания, умения и сформированные общекультурные и профессиональные компетенции, самостоятельно решать на современном уровне задачи своей профессиональной деятельности, излагать информацию, научно аргументировать и защищать свою точку зрения.

Выполнение выпускной квалификационной работы является заключительным этапом обучения и имеет своей *целью*:

- повышение уровня подготовки к решению профессиональных задач дизайнера-графика;
- развитие общекультурных и профессиональных компетенций в соответствии с ФГОС ВПО;
- углубление, расширение, систематизацию, теоретических знаний, приобретение навыков практического применения этих знаний при решении профессиональных задач;
- развитие навыков ведения самостоятельных теоретических и экспериментальных исследований, оптимизации проектно-технологических, творческих и экономических решений;
- формирование навыков использования собственного творческого потенциала для решения оригинальных, эксклюзивных проектных задач;
- приобретение опыта представления и публичной защиты результатов своей проектной и научной деятельности.

Требования к объему, содержанию, структуре, оформлению и защите бакалаврской работы определяются в соответствии с разделом II «Положения о выпускных квалификационных работах бакалавра, дипломированного специалиста, магистра в Курском государственном университете».

Критерии оценки выпускных квалификационных работ утверждаются решением Ученого совета факультета и доводятся до сведения выпускников не менее чем за 6 месяцев до итоговой государственной аттестации.

### **Трудоемкость цикла «Итоговая государственная аттестация»**

30 зачетных единиц (1620 академических часа)

### **Требования к результатам освоения основной образовательной программы магистратуры**

#### **Требования в соответствии с ФГОС ВПО**

- Выпускник должен обладать следующими общекультурными компетенциями (ОК):
- способен совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1);
  - способен к самостоятельному обучению новым методам исследования, к изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (ОК-2);
  - способен свободно пользоваться русским и иностранным языками как средством делового общения (ОК-3);
  - использует на практике умения и навыки в организации исследовательских и проектных работ (ОК-4);
  - способен проявлять инициативу, брать на себя всю полноту профессиональной ответственности (ОК-5);
  - способен самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе в новых областях знаний, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОК-6);
  - способен к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с целями ООП магистратуры) (ОК-7);

-способен к активному общению в творческой, научной, производственной и общекультурной деятельности (ОК-8).

Выпускник должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

художественно-творческая деятельность:

-способен к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение; готов к самостоятельному созданию художественного образа, разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; владеет рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи; навыками скульптора; современной шрифтовой культурой; приемами работы в макетировании и моделировании; приемами работы с цветом и цветовыми композициями; методами и технологией классических техник станковой графики (гравюра, офорт, монополия); основными правилами и принципами набора и верстки; понимает сущность и социальную значимость своей будущей профессии; готов к организации индивидуальной творческой деятельности; способен к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-1);

проектная деятельность:

-готов синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта; научно обосновать свои предложения и составить подробную спецификацию требований к проекту; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);

-обладает наличием комплекса информационно-технологических знаний, умеет эффективно применять новые информационные технологии для решения профессиональных задач и педагогической деятельности; способен к решению задач в учебной и профессиональной деятельности с помощью компьютерной техники; владеет приемами компьютерного мышления; способен к моделированию процессов, объектов и систем используя современные проектные технологии (ПК-3);

производственно-технологическая деятельность:

-знает основы технологических процессов выполнения изделий, предметов, товаров, их промышленного производства; готов к оценке технологичности проектно-конструкторских решений; способен организовать рабочие места, осуществлять профилактику производственного травматизма, профессиональных заболеваний и следить за предотвращением экологических нарушений; готов к проведению опытно-конструкторских работ (ПК-4);

организационно-управленческая деятельность:

-способен организовать работу творческого коллектива исполнителей; готов к принятию профессиональных и управленческих решений, определению порядка выполнения работ и поиску оптимальных решений при создании продукции с учетом требований качества, надежности и стоимости (ПК-5);

научно-исследовательская деятельность:

-обладает навыками научно-исследовательской деятельности (планирование исследования, сбор информации и ее обработки, фиксирования и обобщения полученных результатов); способен представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; владеет опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями (ПК-6);

-способен выбирать необходимые методы исследования и творческого исполнения; модифицировать существующие и разрабатывать новые методы, исходя из задач конкретного исследования либо художественного творчества (ПК-7);

педагогическая деятельность:

-способен к определению целей, отбору содержания, организации образовательного процесса, выбору образовательных технологий, оценке результатов; ориентирован на разработку и внедрение инновационных форм обучения, создание авторских программ и курсов (ПК-8);

-экспертно-консультационная деятельность:

-владеет методами авторского надзора, имеет целостное представление о проведении процедуры консультационного характера (ПК-9);

инновационная деятельность:

-способен к трансформации художественных идей, результатов научных исследований и внедрению их в практику (ПК-10).

### **Требования, устанавливаемые вузом (дополнительные к ФГОС ВПО)**

#### **Магистерская программа Графический дизайн**

Магистр по направлению подготовки 072500 Дизайн должен быть подготовлен к решению профессиональных задач в соответствии с профильной направленностью ООП магистратуры и видами профессиональной деятельности.

#### Магистр должен

-знать информационные технологии; теорию и методологию проектирования в дизайне; основы рекламы и визуальных коммуникаций в дизайне; специфику образования в сфере дизайна как отражение художественно-промышленного образования в России; основы авторских прав в графическом дизайне; основы художественно-промышленного производства, инженерного конструирования, технологии изготовления полиграфической продукции; методы эргономики и антропометрии; особенности научного познания и его роль в современной цивилизации; изменения в структуре естествознания в связи с культурно-историческими, психологическими и теоретическими предпосылками научной деятельности; *культурные и экономические особенности региона*; нормативно-правовые аспекты учебного процесса в общеобразовательных учреждениях, учреждениях среднего профессионального и высшего профессионального образования.

-владеть методами: творческого процесса дизайнеров; выполнения поисковых эскизов, конструктивных и композиционных решений дизайн-объектов; создания художественного образа и основами изобразительного языка; практическими навыками различных видов изобразительного искусства; основами академического рисунка и живописи; основами скульптурной пластики; способами проектной графики; навыками анализа науки как социокультурного феномена в рамках различных стратегий; технологией организации научной, научно-исследовательской и творческой деятельности в области графического дизайна; историческим и современным опытом дизайн-проектирования; *компьютерными технологиями проектирования объектов графического дизайна и средств мультимедийной коммуникации*; профессиональными навыками эксплуатации современного оборудования и приборов; основными принципами продвижения творческого продукта на рынке услуг; основными приемами педагогического мастерства (знать возрастную психологию, законы педагогики, иметь представление о методиках преподавания); деловым иностранным языком.

-уметь *выполнять дизайн-проекты в области графического дизайна и дизайна мультимедийных средств коммуникации*; быть ориентированным на создание оригинального проекта, промышленного образца, серии, среди которых: различные виды полиграфической и визуальной продукции, коммуникативные решения художественных предметно-пространственных

комплексов и архитектурно-пространственной среды; разрабатывать проектные методики в дизайне; вести научно-исследовательскую и творческую деятельность в области графического дизайна; использовать исторический и современный опыт в проектной деятельности; осуществлять управленческие функции в учреждениях, организациях, фирмах, структурных подразделениях, занимающихся разработкой *графического дизайна и средств мультимедийной коммуникации* для всех сфер бытовой, общественной и производственной деятельности человека; применять нормативно-правовую базу на практике; уметь вести деловые переговоры и деловую переписку; проводить экспертизу и реализовывать принципы авторского надзора; пользоваться современными информационными базами, *графическим пакетом программ, программами анимации и web-проектирования*; организовывать и проводить выставки, конкурсы, фестивали; презентации, инсталляции; осуществлять подбор необходимой научно-методической, искусствоведческой литературы, выдвигать и разрабатывать концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи. -готов самостоятельно проводить научные исследования по вопросам профессиональной деятельности; участвовать в комплексных научных разработках; работать в международной среде; организовать работу по планированию учебного процесса и выполнению методической работы; самостоятельно вести лекции или практические занятия; проводить экспертную, консалтинговую и инновационную работу; совершенствовать профессиональные и личностные качества.