

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 11.12.2023 12:55:21

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

## АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ

**учебных дисциплин для бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»,  
профиль «Графический дизайн»**

### АННОТАЦИЯ

#### **рабочей программы учебной дисциплины Б1.Б.01 «ФИЛОСОФИЯ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование представления о специфике философии как способе познания и духовного освоения мира, основных разделах современного философского знания, философских проблемах и методах их исследования; овладение базовыми принципами и приемами философского познания; выработка навыков работы с философскими текстами; введение в круг философских проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-1. **Краткое содержание дисциплины:** Философия как форма духовной культуры. Философия как форма знания. Предмет и структура философии.

Становление философии. Основные направления, школы философии и этапы ее исторического развития. Философия древнего мира. Средневековая философия. Ренессанс. Философия Нового времени (XVII-XVIII вв.). Немецкая классическая философия. Постклассическая философия XIX-XX вв. Философия XX века. История отечественной философии.

Бытие как проблема философии. Монистические и плюралистические концепции бытия, самоорганизация бытия. Материальное и идеальное бытие. Проблема жизни, ее конечности и бесконечности, уникальности и множественности во Вселенной. Специфика человеческого бытия. Пространственно-временные характеристики бытия. Движение и развитие, диалектика. Детерминизм и индетерминизм. Динамические и статистические закономерности. Научные, философские и религиозные картины мира. Бытие и сознание. Проблема сознания в философии. Сознание, самосознание и личность. Природа мышления. Структура научного познания, его методы и формы. Рост научного знания. Научные революции и смены типов рациональности. Наука и техника. Свобода научного поиска и социальная ответственность ученого.

Человек и мир в современной философии. Человек, общество, культура. Человек и природа. Природное (биологическое) и общественное (социальное) в человеке. Антропосоциогенез и его комплексный характер. Смысл жизни: смерть и бессмертие. Свобода и ответственность. Мораль, справедливость, право. Нравственные ценности. Представления о совершенном человеке в различных культурах. Эстетические ценности и их роль в человеческой жизни. Религиозные ценности и свобода совести. Человек в системе коммуникаций. Основные концепции философии истории. Формационный и цивилизационный подходы к пониманию общественного развития: их достоинства и недостатки. Будущее человечества. Глобальные проблемы современности и возможные пути их решения. Взаимодействие цивилизаций и сценарии будущего.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет: 2 зачетные единицы, 72 часа.**

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.Б.02 «ИСТОРИЯ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов системы устойчивых знаний по истории и целостного представления о характере и особенностях исторического развития, определение места и роли России и других стран в истории мировых цивилизаций, подготовка к использованию накопленных исторических знаний при формировании гражданской позиции и ориентации в современных проблемах общественно-политической жизни России и тенденциях мирового развития.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.02 учебного плана по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-2.

**Краткое содержание дисциплины:** История как наука. Россия в мировом историческом процессе. Особенности исторического процесса Древнего мира. Древнейшие народы и государства на территории России. Европа и страны Востока в средние века. Основные этапы становления российской государственности (IX - XV вв.). Новое Время в мировой истории: переход к новому времени. Россия в XVI-XVII вв. Мировая история в XVIII - XIX вв. Российская империя в XVIII-XIX столетиях. Мировая и российская история в первой половине XX в. Мировая и российская история во второй половине XX в. Россия и мир в начале XXI в.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.Б.03 «ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК»**

**Цель освоения дисциплины:** развитие у студентов способности к коммуникации в устной и письменной формах на иностранном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.03 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-5.

**Краткое содержание дисциплины:** Интонации, акцентуации и ритм нейтральной речи в английском языке; особенности стиля произношения, характерные для сферы профессиональной коммуникации. Образование и употребление настоящего времени простого, продолженного, совершенного видов. Образование и употребление прошедшего времени простого, продолженного, совершенного видов. Употребление определенного и неопределенного артиклей. Нулевой артикль и случаи его употребления. Определительные придаточные предложения и их употребление. Сочетание существительных в английском языке. Образование и употребление настоящего времени простого, продолженного, совершенного видов. Настоящее совершенное время и прошедшее простое время: значение и употребление. Настоящее совершенное и

продолженное время. Сравнительный анализ Значение и употребление. Образование и употребление прошедшего совершенного и продолженного времени.

Согласование времен. Страдательный залог простых времен. Примеры и случаи употребления в устной и письменной речи. Согласование времен. Будущее с точки зрения прошлого. Модальные глаголы. Инфинитив. Виды инфинитива, его функции в предложении, способы перевода на русский язык. Употребление в устной и письменной речи модальных глаголов с разными видами инфинитива. Герундий и его функции в предложении, способы перевода герундия на русский язык. Сложное подлежащее. Глаголы, с которыми употребляется эта структура, и правило перевода на русский язык. Сложносочиненные и сложноподчиненные предложения. Пунктуация в английском языке. Правила пунктуации. Сравнительный анализ русской и английской пунктуации.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 14 зачетных единиц, 504 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой в 1 и 3 семестре и экзамена во 2 семестре и по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.Б.04 «БЕЗОПАСНОСТЬ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»**

**Цель освоения дисциплины:** изучение взаимодействия человека со средой обитания (производственной, бытовой, городской, природной) и вопросов защиты от негативных факторов чрезвычайных ситуаций; формирование у студентов представления о неразрывном единстве эффективной профессиональной деятельности с требованиями к безопасности и защищенности человека.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.04 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-9.

**Краткое содержание дисциплины:** Предмет, задачи и методы научной дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» (БЖ). Основные положения учебной дисциплины БЖ. Опасность. Номенклатура опасностей. Понятие об индивидуальном и популяционном здоровье человека. Влияние факторов и условий окружающей среды на состояние здоровья человека. Общие принципы и механизмы адаптации. Человек как элемент системы «человек-среда». Психологические процессы и состояния. Классификация форм психического напряжения. Классификация социальных опасностей. Причины социальных опасностей. Понятие о природных опасностях и основные закономерности их проявления. Литосферные опасности. Гидросферные опасности. Атмосферные опасности. Биологические опасности. Основные наиболее опасные формы инфекционных болезней. Дезинфекция и дезинсекция. Техногенные опасности. Экологические опасности. Природные системы и основные градации их состояния. Источники экологических опасностей. Воздух как фактор среды обитания. Химический состав воздуха. Методы санитарно-химического анализа воздуха. Средства индивидуальной защиты органов дыхания. Классификация ЧС. Причины возникновения ЧС. Характер развития ЧС. Техногенные ЧС радиационного характера. Действие населения по защите от радиационной опасности. ЧС химического характера. Действие населения в зоне химического поражения. ЧС при взрывах и пожарах. Действия населения при пожарах и взрывах. ЧС природного характера. ЧС при землетрясениях. Действия населения. Зона ЧС при наводнениях. Действие населения при затоплении. ЧС биологического характера.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.Б.05 «ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И СПОРТ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры, спорта и туризма для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.05 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-8.

**Краткое содержание дисциплины:** Безопасность и охрана здоровья при выполнении физических упражнений. Требования к состоянию здоровья, учет физиологических особенностей и возможностей человека. Методы определения состояния человека до и после физических нагрузок. Социально-биологические основы физической культуры. Организм человека как единая саморазвивающаяся и саморегулирующаяся биологическая система. Воздействие природных и социально-экологических факторов на организм и жизнедеятельность человека. Законодательство Российской Федерации о физической культуре и спорте. Физическая культура личности. Факторы, влияющие на здоровье человека, связь общей культуры студента и его образа жизни. Баскетбол:

- Ловля и передача мяча без сопротивления и с сопротивлением защитника
- Броски мяча с места и в движении
- Варианты ведения мяча
- Игра в баскетбол по правилам Волейбол:
- Варианты техники приема и передач мяча -                   Варианты подачи мяча
- Варианты нападающего удара через сетку
- Индивидуальные и командные действия в нападении и защите
- Игра в волейбол по правилам Гимнастика:
- Общеразвивающие упражнения без предметов и с предметами
- Акробатические упражнения
- Ритмическая гимнастика
- Общеразвивающие упражнения с повышенной амплитудой

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.Б.06 «РУССКИЙ ЯЗЫК И КУЛЬТУРА РЕЧИ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование навыков грамотной устной и письменной речи, навыков свободного пользования разнообразными языковыми средствами в различных ситуациях общения и в профессиональной деятельности.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.06 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-2, ОК-5.

**Краткое содержание дисциплины:** Культура речи как наука. Аспекты изучения культуры речи. Нормированность и система функциональных стилей – основные признаки литературного языка. Нормативный аспект культуры речи. Грамматическая норма. Особенности употребления в речи форм имени существительного. Морфологическая норма. Особенности употребления в речи форм имени прилагательного и местоимения. Морфологическая норма. Особенности употребления в речи числительного и глагола. Синтаксическая норма как разновидность грамматической нормы. Коммуникативный аспект культуры речи. Ясность и точность как качества хорошей речи. Вербальные и невербальные средства общения. Национальный характер невербальных средств. Деловой этикет. Деловое письмо. Характеристика языка, стиля.

Структуры документов. Риторика как наука о красноречии. Законы риторики.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

#### **Б1.Б.07 «ЭКОНОМИКА»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование знаний фундаментальных основ экономики, ее предмета, метода, этапов становления и развития экономической науки, ее концепций, принципов, законов экономического мышления, причинно-следственных связей экономических процессов и явлений.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.07 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-3, ОК-6.

**Краткое содержание дисциплины:** Основные этапы становления и развития экономической науки, ее предмета и метода. Экономические системы и формы организации общественного производства. Трудовая теория стоимости (ценности) и теория предельной полезности. Теория денег. Рыночный механизм и его элементы. Конкуренция и антимонопольное регулирование. Теория капитала. Издержки производства и прибыль. Заработная плата. Цена рабочей силы. Особенности аграрных отношений. Земельная рента. Цена земли.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

#### **Б1.Б.08 «АВТОРСКОЕ ПРАВО В ДИЗАЙНЕ»**

**Цель освоения дисциплины:** системное изучение правового регулирования отношений в области авторского права, в том числе рассмотрение основных его элементов, исследование российского законодательства и международных нормативно-правовых актов в указанной области, а также формирование у студентов

комплекса необходимых знаний о правовой охране объектов авторского права, формах и способах их использования.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.08 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-4, ОК-11.

**Краткое содержание дисциплины:** Этапы становления авторского права и смежных прав. Охрана авторских прав в России. Основные законодательные акты в сфере авторского права. Субъекты авторского права. Автор и иные первоначальные обладатели авторских прав. Регистрация авторских прав. Доказательство принадлежности авторских прав. Презумпция авторства. Объекты авторского права. Понятие интеллектуальной собственности. Понятие произведения.

Произведения, охраняемые и не охраняемые авторским правом. Охрана идей, названий и иных частей произведений. Объекты дизайна как произведение. Авторские права. Право авторства и право на имя. Личные имущественные и неимущественные права авторов. Исключительное право на произведение. Право на вознаграждение. Право на неприкосновенность, на обнародование произведения. Принцип исчерпания прав.

Понятие использования произведения. Срок действия авторского права в российском законодательстве. Общественное достояние. Переход и передача авторских прав. Переход авторских прав по наследству. Передача прав на произведение. Виды авторских договоров. Оформление договора. Основные условия, которые должен содержать договор. Форма договора. Презумпции, применяемые при толковании авторского договора. Соотношение авторских и смежных прав. Нарушения авторских прав.

Источники патентного права. Патентное законодательство РФ. Объекты патентного права. Понятия и признаки изобретения, полезной модели, промышленного образца. Объекты дизайна как объекты патентного права. Проблемы новизны, оригинальности, промышленной применимости. Средства индивидуализации участников гражданского оборота: фирменное наименование, товарный знак. Субъекты патентного права. Авторы, патентообладатели, наследники. Общие положения оформления прав. Составление и подача заявки. Рассмотрение заявки в патентном ведомстве. Экспертиза заявки. Содержание патентных прав авторов изобретений, полезных моделей, промышленных образцов. Защита прав авторов и патентообладателей.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.Б.09 «ОСНОВЫ ПРЕЗЕНТАЦИИ»**

**Цель освоения дисциплины:** ознакомление студентов с основами теории и практики технологий создания эффективных презентаций. Освоение курса предполагает использование полученных знаний, умений и навыков при разработке текстовой составляющей презентации - составлении тезисов, грамотном использовании статистических данных, цитат, аналогий, а также - эмоциональной составляющей выступления: целесообразности применения определенных жестов, мимики для привлечения внимания аудитории.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.09 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) и общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОК-5, ОПК-6, ОПК-7.

**Краткое содержание дисциплины:** Предмет и задачи дисциплины. Общие представления о создании и проведении презентации и ее формах. Цели презентации. Формулировка целей. Анализ аудитории. Понимание целевой аудитории. Оценка отведенного времени на выступление. Начало и завершение презентации. Виды технических средств, используемых в презентациях. Использование технических средств в процессе презентации.

Основная идея презентации. Формулировка основной идеи. Сущность основной идеи. Алгоритм процесса разработки сценария презентации. Заголовок. Критерии «работающего» заголовка. Определение формулы ЦВО (цели, важность, обзор). Создание «Дорожной карты». Завершение презентации. Цель дизайна слайдов. Задача дизайна слайдов. Визуализация информации. Принципы создания слайдов. Подготовка раздаточных материалов. Содержание раздаточных материалов.

Эффективное выступление на презентации. Речь при выступлении. Невербальные коммуникации при проведении презентации. Приемы, позволяющих удержать интерес слушателей. Критерии оценки эффективной презентации. Количественные критерии оценки презентации. Качественные критерии оценки презентации.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.Б.10 «ИСТОРИЯ ИСКУССТВ»**

**Цель освоения дисциплины:** ознакомление студентов с концептуальными основами истории и теории изобразительного искусства и культуры, формирование научного мировоззрения на основе знания главных этапов развития изобразительного искусства, особенностей стилевых художественных направлений, знание творчества ведущих мастеров архитектуры, живописи, скульптуры, графики, дизайна, развитие навыков аналитического мышления, расширение кругозора, повышение общей культуры.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.10 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) и общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОК-7, ОК-10, ОПК-2.

**Краткое содержание дисциплины:** Введение в дисциплину. Виды и жанры изобразительного искусства. История искусств первобытного общества. История искусств Древнего Египта. История искусств Древней Греции. История искусств Древнего Рима. История искусств Византии V- XII веков. История искусств стран Западной Европы средних веков. История искусств стран Западной Европы эпохи Возрождения. История искусств стран Западной Европы XVII - XVIII веков. История древнерусского искусства. История искусства Российского государства (вторая половина XV – начало XVII в.). История русского искусства первой половины XVIII века. История русского искусства второй половины XVIII века. История русского искусства первой половины XIX века. История русского искусства второй половины XIX века. История русского искусства конца XIX – начала XX века. Стиль модерн. История русского искусства конца XIX – начала XX века. История русского искусства начала XX века (искусство предреволюционных лет) История искусств стран Западной Европы конца XVIII - первой

половины XIX века. История искусств стран Западной Европы второй половины XIX века (импрессионизм, неоимпрессионизм, постимпрессионизм). История искусств стран Западной Европы второй половины XIX века. Символизм. История искусств стран Западной Европы конца XIX - начала XX века. Фовизм. История искусств стран Западной Европы начала XX века. Экспрессионизм. История искусств стран Западной Европы начала XX века. Кубизм, футуризм. История искусств стран Западной Европы первой половины XX века. Дадаизм, сюрреализм, абстракционизм. История демократического искусства стран Западной Европы и Америки XX века. История искусств стран Западной Европы и Америки второй половины XX - начала XXI века. Поп-арт и оп-арт, другие стилевые направления. История русского искусства 1917- 1921х годов. История русского искусства 1917-1921-х годов. Художественные объединения и группировки. История русского искусства 1921-1932 годов. История русского искусства 1933-1941 годов. История русского искусства в годы Великой Отечественной войны (1941-1945-х годов). История русского искусства 1950-1960-х годов. История русского искусства 1970-1980-х годов. Монументальное искусство второй половины XX века. История русского искусства конца XX - начала XXI века.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 7 зачетных единиц, 252 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании 1 и 2 семестра и экзамена по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.Б.11 «ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА, НАУКИ И ТЕХНИКИ»**

**Цель освоения дисциплины:** ознакомление студентов с концептуальными основами истории и теории дизайна, истории науки и техники, формирование научного мировоззрения на основе знания главных этапов развития дизайна, особенностей стилевых художественных направлений, творчества ведущих мастеров дизайна; развитие навыков аналитического мышления, расширение кругозора, повышение общей культуры.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.11 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-7, ОК-10.

**Краткое содержание дисциплины:** Становление и развитие дизайна, роль науки и техники в формообразовании. Виды современной дизайнерской деятельности. Формирование предметно-пространственной среды в эпоху ремесленного производства древних цивилизаций. Предметно-пространственная среда Древнего Египта. Формирование предметно-пространственной среды Древней Греции. Формирование предметно-пространственной среды Древнего Рима. Духовно-материальная культура Средневековья и эпохи Возрождения. Эпоха Средневековья. Переход к индустриальной цивилизации в эпоху Возрождения. Предметный мир эпохи Возрождения. Социальноэкономические корни дизайна XIX века. Научно-технические открытия и изобретения XIX - начала XX веков и их роль в развитии дизайна. Первые всемирные промышленные выставки XIX века и их роль в развитии формообразования. Особенности промышленного развития России X-XIX веков. Ремесленное производство в России XXVIII веков. Предметный мир России X-XVIII веков. Особенности промышленного развития России XIX-начала XX века. Проблемы художественно-промышленного образования. Силевые направления в индустриальном формообразовании XIX века. Художественный авангард в Европе XX века. Баухауз – первая школа художественного

проектирования и конструирования. ВХУТЕМАС – ВХУТЕИН - отечественная школа дизайна. Истоки отечественного дизайна. Развитие советского костюма в 1920-1940-е годы. Искусство выставочного дизайна в России 1920-1940-х годов. Возникновение промышленного дизайна в США. Развитие предвоенного дизайна в Западной Европе. Развитие дизайна после Второй мировой войны в Западной Европе. Особенности развития отечественного дизайна конца XX - начала XXI вв. Дизайн 1980-1990-х годов. Современный дизайн: особенности и тенденции.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 4 зачетные единицы, 144 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.Б.12 «МАРКЕТИНГ ПРОЕКТА»**

**Цель освоения дисциплины:** создание у студентов профессионального представления о целостном, процессе деловой активности субъектов хозяйствования в области маркетинга в сфере управления проектами, а также формирование у них практических навыков разработки и маркетинга проектов.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.12 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Современная концепция маркетинга в управлении проектами. Основы управления проектами. Понятие «проект» и его содержание. Проектный цикл. Этапы и стадии проектирования. Виды проектов. Понятие «управление проектами». Жизненный цикл проекта и его фазы. Участники маркетинговой проектной группы. Применение маркетинговых методов при управлении проектами. Вертикальная структура маркетинга. Горизонтальная структура маркетинга.

Понятие маркетинговых исследований в рамках управления проектом. Основы разработки маркетинговой стратегии проекта. Организация исследований. Внутренние исследования. Внешние исследования. Выявление возможных потребителей целевого продукта проекта. Анализ возможности замены производимой продукции новыми видами целевой продукции. Изучение структуры отраслей, обеспечивающих реализацию проекта сырьем, энергоресурсами, комплектующими изделиями, коммуникациями и т. д. Исследование экономических и социальных последствий реализации проекта.

Программа маркетинга проекта. Цели и задачи, отражающие основное назначение проекта. Комплекс проектных мероприятий по решению проблемы и реализации поставленных целей. Организация выполнения проектных мероприятий, т. е. увязка их по ресурсам и исполнителям для достижения целей проекта в ограниченный период времени и в рамках заданной стоимости и качества. Основные показатели проекта, в том числе показатели, характеризующие его эффективность. Управление рисками проекта.

Управление сбытом. Нововведения в систему сбыта. Управление продвижением. Управление торговой маркой. Управление рекламой. Управление ценой. Управление ценовыми показателями. Управление себестоимостью. Управление продукцией. Модернизация продукции. Диверсификация продуктового набора.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.Б.13 «ПСИХОЛОГИЯ ОБЩЕНИЯ С КЛИЕНТОМ»**

**Цель освоения дисциплины:** обеспечить фундаментальную подготовку студентов как высококвалифицированных специалистов, обладающих базовыми знаниями в области психологии общения с клиентом, профессионально владеющих техниками общения с клиентом; сформировать эффективные коммуникативные модели поведения в конфликтных ситуациях.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть Б1.Б.13 дисциплин учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-5, ОК-7.

**Краткое содержание дисциплины:** Предмет психологии общения с клиентом, основная проблематика. Общение как коммуникация. Средства общения. Общение: виды, структура, функции (регулятивная, перцептивная, коммуникативная функции). Типология и модели общения. Восприятие и понимание в процессе общения. Три стороны общения (интерактивная, коммуникативная, перцептивная (каузальная атрибуция, идентификация, рефлексия, эмпатия). Феномены межличностного восприятия. Проблема пространственновременной организации общения. Этапы общения.

Общение и его роль в деловых отношениях. Социально-психологические особенности, стратегии и закономерности общения с клиентом. Виды общения с клиентом. Деловая беседа. Деловые переговоры. Дискуссии. Психологические основы деловых отношений с клиентом. Механизмы воздействия в процессе общения с клиентом. Убеждающая коммуникация. Феномен обратной связи в межличностном общении. Феномен личного влияния. Коммуникативная компетентность личности.

Понятие, функции и виды клиентоориентированности персонала. Элементы формирования клиентоориентированности персонала. Сущность, функции и содержание этапов процесса оценки клиентоориентированности персонала. Основные проблемы формирования и оценки клиентоориентированности персонала. Анализ деятельности по формированию и оценке клиентоориентированности персонала. Приоритетные направления совершенствования формирования и оценки клиентоориентированности персонала. Методы формирования и оценки клиентоориентированности персонала.

Барьеры общения и причины их возникновения. Типология конфликтов и управление конфликтной ситуацией. Стили поведения человека в конфликтной ситуации. Типы конфликтных личностей. Типичные ошибки при реагировании на конфликтные ситуации. Предпосылки возникновения конфликтов в процессе общения с клиентом. Способы управления конфликтами. Основные тактики разрешения конфликтов. Принципы разрешения конфликтных ситуаций. Основные способы предупреждения конфликтов

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 4 зачетные единицы, 144 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.Б.14 «ПРОПЕДЕВТИКА»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование образно-конструктивного и абстрактного мышления, приобретение практических навыков и опыта визуального

восприятия, формирование понятий об изобразительном творчестве и проектной культуре.  
**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.14 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОПК-5, ОПК-6.

**Краткое содержание дисциплины:** Определение понятие композиции и ее задачи. Категории композиции. Тектоника и объемно-пространственная структура. Свойства пространственной формы костюма. Средства композиции и их применение. Композиционные элементы: точка, линия, пятно, плоскость. Ритмическая организация костюма. Ритмическая организация плоскости, использование контраста, нюанса, тождества и центра в композиции. Практическое упражнение на выполнение графических фактур на основе растительных форм с применением знаний о контрасте, нюансе и тождестве. Ритмическая организация костюма.

Плоскостное зрительное восприятие объемных форм одежды. Использование симметрии и асимметрии, статики и динамики в композиции костюма. Ведущие силуэты текущего сезона на примере просмотра коллекций Недель моды.

Каноны пропорций человеческой фигуры, понятия о пропорциях и конструктивных поясах. Изменение соотношения пропорций и стилизация фигуры человека. Графическое решение эскизов фигуры с использованием оптических иллюзии. Построение орнаментальных композиций из геометрических форм. Выполнение орнамента в технике «коллаж», обработка с помощью компьютерных технологий.

Использование различных техник в костюмном эскизировании. Изучение техник и приемов, передающих материалы и фактуры в эскизе. Язык цвета одежды, цветовые гармонии. Цветовые гармонии в композиции костюма. Организация форм костюма с помощью цвета и ритма на примере работ современных иллюстраторов моды. Использование различных материалов при создании фактур. Приемы отображения и передачи пластических свойств тканей графическими способами. Организация цветовых пятен в форме костюма. Создание цветового контраста и нюансов в композиции костюма с использованием техники аппликации. Определение источников творчества. Работа с источниками. Использование животного и растительного мира как источник вдохновения. Использование архитектурных форм при проектировании костюма-образа. Использование пластических и фактурных свойств различных тканей в костюме. Анализ цветовых сочетаний в произведениях искусства и дизайна.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 4 зачетные единицы, 144 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.Б.15 «СКЕТЧИНГ»**

**Цель освоения дисциплины:** приобретение студентами теоретических знаний по вопросам иллюстрирования и создания визуальных образов и текстов, формирование у студентов практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера в различных областях современных визуальных коммуникаций.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОПК-1

**Краткое содержание дисциплины:** Скетчинг как инструмент системы визуальных коммуникаций. Примеры задач и их решений средствами быстрого рисунка. Линейный рисунок. Контраст-нюанс как инструмент акциденции в рисунке. Композиция на плоскости. Использование фреймов для переноса 3D пространства в 2D пространство плоскости. Фронтальная композиция. Добавление тона в линейный рисунок. Расширение пространства, повышение информативности. 3-тоновые композиции на примере простейших натюрмортов. Форма и контрформа в предметной композиции. Натюрморт, ночной пейзаж. Пропорции человеческого тела. Шаблон - упрощенная геометрическая конструкция. Краткосрочные наброски с живой натуры. Пропорции головы и лица человека. Изучение шаблона, краткосрочные наброски с живой натуры. Перспектива линейная и воздушная. Плановость в композиции. Понятие ракурса. Применение ракурса в композиции. Пространственные построения. Метод "углов". Краткосрочные зарисовки интерьера и предметов интерьера в различных ракурсах. Визуальный рассказ. Создание инфографической композиции. Персонаж. Сториборд. Раскадровка. Использование быстрого рисунка в печатной графике.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 9 зачетных единиц, 324 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена после 1 семестра и по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.Б.16 «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ** **В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование профессиональных навыков студента решать реальные задачи в современной профессиональной среде, изучение на практике специфики изобразительных средств графического дизайна, правил разработки графических интерфейсов с помощью программных средств.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.16 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОПК-7.

**Краткое содержание дисциплины:** Знакомство с Illustrator CS. Новый документ. Артборды. Preferences. Обзор панелей и инструментов. Объекты. Маски объекта. Палитра Layers. Рисование. Контуры. Использование библиотек. Инструменты искажения. Кривые Безье. Символы. Паттерны. Палитры Character и Paragraph. Основы верстки. Палитра Appearance. Перевод текста в кривые. Импорт изображений. Трассировка. Растеризация.

Основные понятия растровой графики, рабочее пространство программы Adobe Photoshop. Работа с документами и изображениями. Редактирование и трансформирование выделенных областей. Виды и способы заливок выделенных областей. Работа со слоями. Инструменты рисования. Работа с текстом. Локальная коррекция изображений.

Знакомство с InDesign. Интерфейс программы. Работа с отдельной страницей документа. Перемещение, вставка или удаление, добавление разделов, нумерация. Работа с графикой и изображениями. Работа с цветом. Стили для текста в InDesign. Оформление графики в InDesign. Верстка документов. Подготовка документов к печати. Сохранение документа и упаковка материалов проекта.

Знакомство с интерфейсом и базовыми функциями программы Figma. 9 приёмов, ускоряющих работу в Figma. Обзор инструментов. Объекты. Базовые принципы создания макета сайта. Пошаговое создание интерфейса и интерактивного прототипа. Создание макета: сетка, грид, цветовые стили, шрифт, компоненты. Создание макета: текстовые стили, прототипирование. Библиотеки, live device preview, плагины, экспорт объектов.

Основы работы и интерфейс After Effects. Слои и таймлайн. Работа с композицией. Движение: монтаж и анимация. Эффекты и стили. Маски. Шейпы, шейповая анимация, шейповая графика. Текст, текстовая анимация, типографика. Цветокоррекция. Кеинг. 3D графика и 3D анимация. Трекинг и стабилизация. Анимация элементов интерфейса. Работа с 3D-пространством и интеграция с Cinema 4D.

Основы работы и интерфейс в Cinema 4D. Теги в Cinema 4D. Моделирование в Cinema 4D. Деформеры в Cinema 4D. Скульптинг в Cinema 4D. Анимация в Cinema 4D. MoGraph в Cinema 4D. Материалы в Cinema 4D. Рендер и визуализация в Cinema 4D. Динамика в Cinema 4D. Симуляция в Cinema 4D. Xpresso и User Data в Cinema 4D. BodyPaint и UV Edit в Cinema 4D. Риггинг и анимация персонажа в Cinema 4D.

Adobe Premiere. Базовая теория монтажа. Монтаж сцены диалога. Монтаж под музыку, темпоритм в монтаже, быстрое создание слайд-шоу. Импорт материала в Adobe Premiere. Базовый функционал Adobe Premiere. Форматы файлов, технические параметры видео для телевидения, Интернета и кино. Основы звука и работа со звуком в Premiere. Взаимодействие со смежными профессиями, передача материала на звук и цветокоррекцию. Работа с RAW материалами и Proxu. Работа с эффектами и масками. Взаимодействие с After Effects. Установка и работа с плагинами

3D Max Studio и его практическое предназначение. Начало простого моделирования, использование модификаторов и сплайнов. Полигоны и полигональные объекты, и их свойства. Моделирование интерьера. Наложение текстур. Визуализация - основные настройки и понятия. Экстерьер и особенности его моделирования. Настройки анимации в 3DsMax. Деформаторы пространства и анимация. Динамика. Основы анимации персонажей.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 14 зачетных единиц, 504 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой с 1 по 5 семестры и по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины Б1.Б.17 «КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

**Цель освоения дисциплины:** всестороннее изучение и освоение креативных технологий: проектных методологий, технологий, принципов создания художественно-образных решений в графическом дизайне и т.д.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.17 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОПК-4, ОПК-7.

#### **Краткое содержание дисциплины:**

Понятие «творчество». Творчество и креативность. Виды и структура креативности. Техники креативного мышления дизайнера.

Суть метода ментальных карт. Виды ассоциаций. Методы управления процессом генерирования ассоциаций. Ментальные карты. Техника составления ментальных карт. Преимущества и недостатки метода. Примеры использования.

Специфика творческого и стереотипного мышления. Продуктивное и репродуктивное мышление. Диалектика креативности и стереотипности в человеческом мышлении. Идея, концептуальная идея, дизайн-идея. Основа концептуального подхода в дизайне.

Суть метода фокальных объектов. Техника метода. Достоинства и недостатки. Применение метода на практике.

Схема разработки идеи. Критерии оценки идеи. Проблематика креатива в дизайне. Использование тренинга как метода активного обучения использования методов креативного мышления в творческой профессиональной деятельности.

История возникновения метода дизайн-мышления. Структура метода. Области применения. Этапы метода. Преимущества и недостатки метода. Примеры использования.

Сущность концепции мозгового штурма. Правила, особенности и примеры его использования. Специфика процессов обмена идеями в условиях мозгового штурма. Недостатки и преимущества метода. Новейшие модификации мозгового штурма: электронный мозговой штурм (EBS). Использование мозгового штурма в сочетании с другими методами.

Визуализация и работа с образом как средства развития креативности. Роль метафор и аналогий в процессе генерирования творческих идей. Общая характеристика метода синектики. Виды аналогий: персонифицированная, прямая, символическая и фантастическая. Особенности переноса при использовании различных видов аналогий. Возможности применения метода синектики в дизайнерской деятельности. Ограничения метода синектики. Сущность и основные преимущества комбинаторных методов развития креативности.

Основные понятия теории решения изобретательских задач (ТРИЗ): понятие систем, технические системы, социальные системы, исследовательские ситуации и задачи. Латеральное мышление. CRAFT.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 4 зачетных единиц, 144 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины Б1.Б.18 «БУМАЖНАЯ ПЛАСТИКА»**

**Цель освоения дисциплины:** совершенствование проектно-графического и объёмно-пластического языка исполнения проектов. Достижение цели осуществляется в процессе постепенного усложнения учебных задач, путем внимательного изучения средств, приёмов и техники выполнения проектно-графических и макетных работ.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в базовую часть дисциплин Б1.Б.18 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОПК-3.

#### **Краткое содержание дисциплины:**

Презентация программы курса. Основные понятия курса. Основные инструменты курса. Виды бумаги. Понятие о видах пластики: геометрическая, скульптурная, структурная. Факторы, влияющие на формообразование. Материалы, необходимые для практической работы.

Виды картона. Основные способы работы с картоном. Способы обработки картона. Способы крепления. Овладение элементарными технологическими приемами работы.

Моделирование рельефа поверхности: членение поверхности геометрическим и криволинейным орнаментом; членение поверхности с помощью ритмических элементов;

композиции с иллюзорностью глубины. Плоскостные изделия с декоративным оформлением.

Основные способы формирования объемных форм. Развертка геометрических тел. Соединение объемов. Шрифтовые композиции на плоскости и в объеме. Виды и назначение упаковок. Индивидуальный стиль упаковки. Развертки упаковок.

Виды макетов и области их применения в проектировании. Закономерности композиционного построения. Выбор объекта макетирования. Снятие размеров, масштабирование. Изготовление чертежей. Подготовка материалов для макетирования. Изготовление макета объекта предметно-пространственной среды в определенном масштабе.

Основные виды буклетов: по назначению, формату и типу сложения. Понятие лифлет, евробуклет и основные характеристики. Буклеты по функциональному назначению. Современные буклет, его назначение и способы использования. Фальцовка и биговка. Виды и способы фальцовки. Виды и способы биговки.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 4 зачетных единиц, 144 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.В.01 «ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование профессиональных навыков студента решать реальные задачи в современной профессиональной среде, обучение студентов современным методам дизайн-проектирования, изучение на практике специфики изобразительных средств графического дизайна, развитие креативно-образного мышления.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-4, ПК-5, ПК-7.

**Краткое содержание дисциплины:** Проект как совокупность различных видов деятельности дизайнера. Классификация объектов проектной деятельности в графическом и цифровом дизайне. Разработка фирменного стиля. Функции фирменного стиля. Основные составляющие фирменного стиля. Стилеобразующие элементы. Носители фирменного стиля. Этапы разработки фирменного стиля.

Знакомство с видами брошюр и буклетов, со способами фальцовки и брошюровки, с понятиями обложки и печатного блока. Ритмическая структура малостраничных изданий, способы верстки текстов, иерархия текстов в малостраничных изданиях.

Функция упаковки. Принципы пакетирования. Классификация упаковки. Упаковочные материалы. Технологии печати и постпечатная обработка картонной упаковки. Этапы дизайн-проектирования упаковки для различных продуктов. Основные стратегии при проектировании упаковки. Композиционные принципы упаковки. Серийность в оформлении упаковки. Основы проектирования картонных коробок. Этикетка и контрэтикетка, кольеретка. Маркировка, основные функции и требования. Средства маркировки. Обязательная информация, размещаемая на этикетках. Штрих-коды. Конструкция многостраничного издания. Способы шитья. Материалы: бумага, краски, лаки и другие технологии финишной обработки. Структура многостраничного

издания. Иерархия текстов. Модульная сетка. Способы выделения текстов. Стиль издания и соответствие целевой аудитории.

Начальные этапы проектирования Web-сайта. Схема сайта. Наименование страниц. Элементы Web-страниц. Домашняя страница. Средства навигации. Элементы сайта. Заголовки. Разработка логической и физической структуры сайта. Логотип, его влияние на дизайн сайта. Компонировка сайта, ее особенности. Цветовые схемы и макеты дизайна. Введение в типографику. Основная информация о гарнитурах шрифтов. Определение гарнитуры шрифта для заголовков, подзаголовков и основного текста. Поэтапное создание дизайн-макета сайта.

Основы языка разметки гипертекста (HTML). Форматирование текста средствами языка HTML. Оформление HTML документа. Основы каскадных таблиц стилей (CSS). Макетирование с помощью таблиц. Расширяемый язык гипертекстовой разметки XML. Введение в язык программирования JavaScript. Основы программирования на PHP. Создание анимационных изображений. Баннеры. Размещение аудио и видео на Web-странице. Применение Flash-анимации.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет: 37 зачетных единиц, 1332 часа.**

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена с 1 по 6 семестры и по окончании изучения курса, курсовая работа разрабатывается на 4 и 6 семестрах.

## **АННОТАЦИЯ рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.02 «КАЛЛИГРАФИЯ»**

**Цель освоения дисциплины:** приобретение знаний в области истории, морфологии и эстетики каллиграфии и шрифта.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-4, ПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Развитие письменности и типы письма. Деление шрифтов в зависимости от техники исполнения. Эволюция шрифтовых форм. От предметного письма к картинному и начертательному. Иероглифика Древнего Египта. Клинопись Месопотамии. Древнеримские шрифты: римская квадрата и рустика. Унциал, полуунциал, англосаксонское письмо. Каролингский минускул, готические шрифты, гуманистическое письмо. Славянское и древнерусское письмо. Кирилл и Мефодий. Глаголица и кириллица. Устав, полуустав, скоропись. Буквица-инициал, древнерусская вязь. Дохристианское и раннехристианское западноевропейское письмо. Дуктальные шрифты раннего христианства.

Реформа Карла Великого, каролингский минускул. Эпоха Возрождения, деятельность Петрарки и других гуманистов. Реформа славянской письменности Петра I (1706-710г.), ее идейная направленность. Создание гражданской азбуки.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.03 «ФОТОГРАФИЯ»**

**Цель освоения дисциплины:** ознакомление обучающихся с теоретическими сведениями и практическими навыками, необходимыми в работе с современной фотоаппаратурой и современными программными средствами обработки фотографии.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.03 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-6, ПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Определение фотографии. Химическая предыстория фотографии. Эксперименты послужившие основой для создания фотографии. Первые закрепленные изображения. История развития фотографии. Методы получения фотографического изображения. Возрастание роли фотографии при возникновении цифровых изображений. Современные тенденции развития фотографии и фототехники. Матрица. Формат записи изображения. Носители информации, корпус, вариообъектив, диафрагма, система фокусировки, система экспозамера, монитор, видоискатель, интерфейсы, питание. Зонная система Адамса. Характеристическая кривая и передаточная характеристика. Чувствительность. Автоматический, сюжетные и творческие режимы. Баланс белого. Экспозиция, экспокоррекция, эксповилка.

Изобразительные средства фотографии. Конструкция и композиция. Тон, линия, пятно. Тожество, нюанс, контраст. Статика и динамика. Черно-белая фотография. Сенсбилизаторы и появление цветной фотографии. Процесс изготовления цветной фотографии. Моментальная фотография. Цифровая фотография и принципы работы цифровых камер. Перспективы развития фотографий.

Основные жанры фотографии как искусства. Портрет. Натюрморт. Пейзаж. Фотоохота. Макросъёмка. Фоторепортаж. Специфические виды фотографии. Аэрофотосъёмка. Ломография. Люминография. Статический и динамический метод. Подводная кино- и фотосъёмка. Светографика (лайтпейнтинг). Статическая и динамическая отрисовка. Фотоколлаж. Принципы фотокомпозиции. Способы создания иллюзии трехмерного пространства на плоскости фотографии. Последовательность процесса изучения снимка зрителем. Главный объект, сюжетный центр, формат снимка.

«Золотые правила» композиции. Соотношение объект/фон, упрощение композиции. Цветовой, качественный и количественный контрасты. Золотое сечение, диагонали, равномерное расположение объектов на изобразительном поле, сильные линии, выбор точки съемки, особенности освещения, селективный фокус, тотальная резкость, градиент текстуры. Как нарушать «золотые правила» композиции.

Современные составляющие культуры при создании фотографии для целей рекламы и дизайна. Практика документализма при создании фотографий и ее влияние на рекламу и дизайн. Бытовое фотографирование и его использование в рекламе и дизайне. Критерии создания фотографической части рекламы Удачные рекламные образы, созданные на основе фотографий.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 6 зачетных единиц, 216 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой после 1 семестра и по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.04 «ТИПОГРАФКА»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов профессиональных навыков типографического оформления продукции в зависимости от ее вида, способности к обоснованному выбору шрифтового и композиционного оформления в процессе проектирования и создания объектов визуально-графической среды.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.04 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-4, ПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:**

Введение в типографику. Предмет дисциплины, ее значение.

История шрифта.

Понятие стиля.

Основные правила набора шрифта.

Конструктивный состав шрифтовой формы и основные элементы шрифта.

Конструкция букв. Классификация шрифтов. Система знаков

Основы шрифтовой композиции. Статика. Динамика. Движение. Ритм. Строй. Слово, фраза.

Фрагментирование знака Наполнение. Вычленение. Расслоение.

Объединение. Слово, фраза. Создание образа, настроение.

Фото и изобразительные элементы

Правила набора. Классическая книжная типографика.

Применение типографики в полиграфии. Книжное издание. Портфолио

Типографские сетки

Основы верстки

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 17 зачетные единицы, 612 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой в 1, 2, 4 семестрах, экзамена в 3 семестре и по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.05 «ТИПОЛОГИЯ ДИЗАЙНА»**

**Цель освоения дисциплины:** приобретение студентами теоретических знаний по типологии дизайна, приемов, используемых в дизайне, практических умений их использовать в работе над различными дизайн-проектами.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.05 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-7.

**Краткое содержание дисциплины:** Понятие дизайна и его основные виды. Роль дизайна как вида проектной культуры. Основные категории дизайна. Орнаментные схемы, рапорт, модульная сетка. Виды орнаментальной симметрии. Задачи и значение

применения шрифтовых композиций. Особенности сочетания шрифта и изображения. Особенности восприятия и специфики «языка» цвета. Психофизиологическое воздействие цвета на человека и его образная символика. Законы оптического смещения, цветового контраста и типы гармонических сочетаний цвета. Понятие формы, ее трансформация и стилизация. Влияние массы, фактуры и цвета на форму. Восприятие точки, линии и пятна на плоскости. Законы гармонии. Средства композиции. Пропорции человека и пропорции в природе. значения термина «композиция». Средства композиции. Первичные элементы организации плоскостной композиции. Виды линий. Определение контура. Основные характеристики формы. Виды фактур. Виды метрических рядов. Виды ритмических рядов. Определение колорита.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 3 зачетные единицы, 180 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.В.06 «УПАКОВКА»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов базовых знаний в области создания конструкции поверхности упаковки.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.06 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-5, ПК-8.

**Краткое содержание дисциплины:** История появления упаковки. Функции упаковки. Назначение упаковки. Появление упаковки вместе с промышленной революцией. Тиражирование упаковки для розничной торговли. Изменение технологии производства упаковки с появлением новых материалов. Примеры дизайна лучших упаковок. Форма упаковки, графический дизайн упаковки. Виды упаковки. Понятие тары и упаковки. Задачи упаковки. Разделение упаковки на первичную и вторичную. Первичная упаковка – форма, цвет и графический дизайн создают имидж продукта. Вторичная упаковка – защита единиц первичной упаковки. Классификация упаковки по назначению.

Материалы, используемые в производстве упаковки. Особенности использования и способы производства. Зависимость материала от упакованного продукта. Разнообразие материалов. Способы тиражирования упаковки. Классические виды упаковки.

Унификация. Упаковки ГОСТ и Евростандарт. Сравнение стандартов. Схожесть конструкторских приемов в дизайне упаковки. Примеры раскроев и готовых упаковок. Этапы производства картонной упаковки. Особенности использования и способы производства. Техники изготовления упаковки. Вырубка сложных форм упаковки. Способы крепления упаковки. Способы печати графических элементов на разных материалах упаковки.

Конструкции упаковки. Раскрой упаковки. Раскрой с разным количеством склеек. Копирование образцов из разных каталогов. Структура объемной картонной упаковки и этикетки. Взаимоотношения между конструкцией и графическим дизайном упаковки.

Творческое эскизирование графических элементов упаковки на простых формах.

Образное решение продукта в упаковке.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 4 зачетные единицы, 144 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.07 «ИСТОРИЯ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА»**

**Цель освоения дисциплины:** ознакомление студентов с концептуальными основами истории графического дизайна, освоение информационно-коммуникативных процессов, связанных с формированием визуальной культуры и требованиями общества, выявление роли графического дизайна в современной рекламе и рекламных технологиях, развитие навыков аналитического мышления и художественного видения, расширение кругозора, повышение общей культуры.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.07 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-4, ПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Истоки графического дизайна. Истоки формирования фирменного стиля. Основные этапы развития графического дизайна. Графический стиль «барокко». Стиль «классицизм» XIX века и его роль в журнальной эстетике. «Викторианский стиль» и становление индустрии рекламы. Стиль модерн и его унификация графического языка. Протореклама – как первый исторический этап развития рекламной индустрии. Реклама Древнего мира. Реклама эпохи Средневековья. Реклама эпохи Возрождения. Реклама Нового времени. Формирование американской рекламы. Становление иллюстрированных периодических изданий. Развития рекламы в Германии. Рекламная индустрия в США XIX века. Роль «Немецкого Веркбунда» в развитии графического дизайна. Футуризм и его влияние на графический дизайн. Влияние конструктивизма на графический дизайн. Супрематизм в графическом дизайне. Баухауз и его роль в развитии графического дизайна. Голландская школа графического дизайна. Неопластицизм – как один из опытов выработки нового пластического языка дизайна. Ар деко и его роль в развитии графического дизайна. Формирование плаката как новой формы графического дизайна и его функции. Плакаты и афиши Тулуз-Лотрека. Плакатная графика Альфонса Мухи. Американский путь развития рекламы в XX веке. Лубок в России XIX века и его роль в становлении графического дизайна.

Рекламная графика в дореволюционной России. Прикладные формы рекламной графики. Рекламные и театральные афиши художников «Мир искусства». А. Бенуа и его роль в развитии детской книги. Графический дизайн К. Сомова. Книжные издания М. Добужинского. Роль футуризма в развитии эстетики русского графического дизайна. Казимир Малевич, Лазарь Лисицкий, Александр Родченко и рекламный плакат как носитель графической эстетики этих художников. Роль В.Е. Татлина в развитии новых форм графического дизайна. Деятельность Г.Г. Клуциса. ВХУТЕМАС-первая школа дизайна в России. Деятельность В. Маяковского и А. Родченко в создании новых фирменных стилей разных предприятий. Новая эстетика плаката и рекламной графики. Будетлянский книги как лаборатория графического дизайна.

Авторская книга. Экспериментальная книга 1920-х гг. и ее связь с визуальным творчеством. Театральный и кино-плакат. Виды наружной рекламы в России. Телевизионная реклама и ее разновидности. Реклама в контексте телевидения. Новая типографика в Германии. Формирование и расцвет швейцарского международного стиля. Новый модернизм. Фирменный стиль – «дизайн-философия продукта». Ладислав Сутнар и

графический дизайн для корпораций. Неофункционализм Массимо Виньели и «постмодернизм». Мастера японского графического дизайна, особенности национальной культуры и влияние европейского мировоззрения. Интернет и рекламные технологии. Развитие плакатного искусства в XX в.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании изучения курса.

### **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.В.08 «ТЕХНОЛОГИЯ ПОЛИГРАФИИ»**

**Цель освоения дисциплины:** ознакомление с основами полиграфических технологий, расходными материалами и оборудованием, применяемым для изготовления полиграфической продукции.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.08 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-4, ПК-6.

**Краткое содержание дисциплины:** Способы изготовления этикеток (бумага, способы печати, краски). Принцип глубокой печати. Принцип офсетной печати. Наружная реклама и способы ее изготовления. Принцип высокой печати. Визитки и способы их изготовления (бумага, краски, способы печати). Наборные процессы (ручной набор, фотонабор, компьютерный набор). История изобретения бумаги. Цвет в полиграфии, принцип цветоделения. Понятие растровых и векторных шрифтов. Виды бумаг. Электрофотография и область ее применения. Технология изготовления печатной рекламы. Защитные элементы для борьбы с фальсификацией продукции. Основы цветоделения. Шелкография (трафаретная печать). Тампопечать и ее применение в сувенирной продукции. Печатающие и пробельные элементы. Допечатные процессы (набор, верстка). Обработка печатной продукции. Пуансон, матрица, литеры. Брошюровочно-переплетные процессы. Производство печатных форм. Возникновение книгопечатания. Изготовление печатных форм. Многоцветные оригиналы и процесс растрирования. Возникновение иллюстрационной печати. Способы печати на невпитывающих материалах. Струйная печать и способы ее применения. Шрифты и их применение для различных видов рекламной продукции.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании изучения курса.

### **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.В.10 «ФИЗИЧЕСКАЯ КУЛЬТУРА И СПОРТ»** **(элективная дисциплина)**

**Цель освоения дисциплины:** формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры, спорта и туризма для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин Б1.В.10 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) компетенций: ОК-8.

**Краткое содержание дисциплины:** Баскетбол: обучение и совершенствование техники перемещений и владения мячом; обучение и совершенствование техники передачи мяча и броска по кольцу; обучение и совершенствование технике игры в защите; обучение и совершенствование технике игры в нападении.

Волейбол: обучение и совершенствование техники передачи мяча, игровой стойки, перемещений; обучение и совершенствование подач; обучение и совершенствование техники игры в защите и нападении; совершенствование техники передачи мяча и верхней прямой подачи; обучение тактическим приемам игры.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 328 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с 1 по 5 семестры и по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ** **рабочей программы учебной дисциплины** **Б1.В.ДВ.01.01 «ШРИФТ»**

**Цель освоения дисциплины:** знание всей суммы теоретических данных шрифтоведения по истории, морфологии и эстетики шрифта, включая понятия предмета и объекта в изобразительном искусстве, вопросы теории композиции, художественного образа, выразительных средств.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.01.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-4, ПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Понятие «типографика». От рисунка к букве. Форма знаков как производное от инструмента. Старая типографика. Новая типографика. Швейцарская типографика. Типографика постмодернизма Место типографики в графическом дизайне. Наборный шрифт. Понятие гарнитуры и начертания. Компьютерный набор. Обзор литературы по типографике. Основные характеристики текстов. Пиктография и идеография. Письменность древних греков и римлян. Развитие латинской письменности от классического письма до готики. Гуманистическое письмо. Наборные латинские шрифты. Брусковые шрифты. Новые гротески. Ленточная антиква. Акцидентные шрифты конца XIX-начала XX века. Возникновение глаголицы и кириллицы. Гражданский петровский шрифт. Кириллизация латинских шрифтов.

Разделение шрифтов на категории с точки зрения дизайнера и назначения. Классификации современных наборных шрифтов. Прописные и строчные буквы. Части букв. Контрформа буквы. Межбуквенное расстояние. Понятие графемы знака. Основные элементы букв, их названия и взаимосвязь. Поиск пропорций и масштаба. Гармоничная организация пространства листа, полей, композиционного центра. Создание шрифтовых композиций на основе изученных шрифтов в базовых форматах. Законы восприятия и тонкости цветовой гармонии. Написание простых фраз изученными шрифтами в цвете. Особенности анализа визуальной стилистики написания букв и знаков.

Гарнитуры шрифтов современных печатных изданий, их характеристики. Системы Дидо и Пика. Связь единиц измерения. Типографские наименования кеглей разных размеров. Виды компьютерных шрифтов. Форматы шрифтовых файлов. Метрики. Основные принципы и техника построения буквы в векторном редакторе. Редакторы шрифта. Анатомия знака. Морфология и эстетика шрифта. Понятия стиля.

Области проектирования шрифтов. Этапы проектирования шрифтов. Рисование шрифта в эстетике выбранных графем. Выбор и использование техник проектирования шрифтов. Поиск образа шрифта. Планирование схемы развития гарнитуры по начертаниям. Методы оцифровки и редактирования рисунка знаков. Особенности проектирования цифр и других специфических знаков. Особенности математического описания контура знака и их влияние на процесс проектирования шрифта.

Русская каллиграфия. Устав, вязь, скоропись. Каллиграфические особенности кириллического письма. Современная каллиграфия. Инструменты современной каллиграфии: кисть, фломастеры. Каллиграфия современными инструментами на основе исторического письма в современной интерпретации. Гротеск и антиква.

Каллиграфические ошибки

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 11 зачетных единиц, 396 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой после 2 семестра, экзамена после 3 семестра и зачета с оценкой по окончании изучения курса.

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДВ.01.02 «КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ ГРАФИКА»

**Цель освоения дисциплины:** формирование образного мышления, овладение приёмами графического мастерства, методами и технологией работы в классических техниках станковой, декоративно-прикладной графики, освоение графического инструментария..

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.01.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-6.

**Краткое содержание дисциплины:** Виды графики. Терминология. Графика как особый вид изобразительного искусства. Специфические особенности графики. Роль цвета в художественной графике. Виды и формы художественной, прикладной и проектной графики. Отличительные признаки в графике. Виды техники графики. Техники уникальной графики. Граттаж или воскография. Цветной граттаж. Монотипия.

Классические техники уникальной графики. Выразительные средства графики. Итальянский карандаш. Уголь. Сангина. Рисование соусом. Мел. Графика белым по черному. Концептуальная графика для дизайнера среды. Эскиз - творческий поиск и язык графического образа. Темпоритм линии, пятна, тона и фактуры. Коллаж-концепт.

Техники графики: рисование пером, гелевые ручки, линеры, рапидографы. Линейный рисунок, контуры, штриховка. Богатство и динамичность штриха. Творчество выдающихся художников. Работы А. Дюрера, кубистов, А. Матисса, В.А. Серова. Рисование кистью (отмывка). Глубина тона. Рисунок пером поверх отмывки. Рисование сухой кистью (тушь). Цветная графика: пастель, акварельные маркеры. Смешанные техники графики.

Работа с предметом — моделью Метаморфозы. Режиссерский ряд. Пропорционирование и деформация модели. Линейно-пятновое решение модели. Тонально-фактурная характеристика модели. Реализация графическими материалами пластического характера модели. Выбор «предмета-модели». Конструктивная характеристика. Тональная характеристика. Фактурная характеристика. Понятие листа. Формат и размер листа. Тон и фактура листа. Варьирование масштабом, количеством, пространственным положением и кадрированием модели в листе.

Ассоциативный ряд. Раскадровка. Графическая интерпретация ассоциативных образов. Графические средства, инструментарий, соответствующий трактовке сюжета. Многовариантность графики при неизменности структуры листа. Исполнение графических листов. Формулировка задачи композиции. Поиск максимально выразительной структуры листа, скетчевый характер поиска. Выбор варианта для разработки темы. Тонально-фактурная динамика листа. Система акцентов. Принцип кулисной организации пространства листа. Контрформа листа. Раскадровка и персонаж.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 11 зачетных единиц, 396 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой после 2 семестра, экзамена после 3 семестра и зачета с оценкой по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.В.ДВ.02.01 «ЛЕТТЕРИНГ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у обучающихся понимания шрифтовой композиции, как системы графически взаимосвязанных элементов, передающих визуальную информацию; формирование базовых навыков в области создания знаков, символов рисованного шрифта и шрифтовых композиций средствами леттеринга.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.02.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-4, ПК-7.

**Краткое содержание дисциплины:** Леттеринг: дефиниции и спектр применения. История возникновения леттеринга. Леттеринг как один из видов искусства. Леттеринг, каллиграфия, наборный шрифт: сходства и различия. Базовые штрихи и элементы букв. Основные материалы для создания леттеринга. Основные стили и типы леттеринга. Остроконечное перо, ширококонечное перо, современная каллиграфия, леттеринг кистью, маркером. Основные правила составления буквенных композиций. Создание гармоничного ритма внутри надписи. Расставление акцентов и организация рубрикации в тексте. Техники «Пятно» и «Линии». Взаимодействие букв между собой в словах и предложении. Соединение элементов букв. Панграмма. Монограммы. Референс. Принципы выбора композиционной фактуры и формы.

Поиск пропорций и масштаба. Гармоничная организация пространства листа, полей, композиционного центра. Создание шрифтовых композиций на основе изученных шрифтов в базовых форматах. Законы восприятия и тонкости цветовой гармонии. Написание простых фраз изученными шрифтами в цвете. Особенности анализа визуальной стилистики написания букв и знаков. Использование декора в леттеринге. Дополнительные графические элементы, которые усиливают впечатление от шрифта (брызги, подтеки, рамки, выносные элементы и линии). Работа силиконом, маскирующей

жидкостью, кистью. Написание слов новыми материалами. Выбор фразы о дизайне и разработка шрифтовой композиции на ее основе. Эскизирование, поиск стилистики, финальная композиция.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 4 зачетные единицы, 144 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДВ.02.02 «ШРИФТОВОЙ ПЛАКАТ»

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов знаний в области типографики в плакате и законах создания печатной тексто-графической информации посредством набора и верстки.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.02.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-4, ПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Краткая история акциденции. Понятие «Шрифтовой плакат». Место акциденции в типографике. Возникновение и развитие акциденции от раннепечатных книг до международного стиля 40-60-х. Место типографики в графическом дизайне. Важнейшие мастера акциденции этого периода. От американской типографики 40-60-х до наших дней. Важнейшие мастера акциденции этого периода. Выразительные средства шрифта. Контрформа буквы. Межбуквенное расстояние. Графическая рифма в слове.

Акцидентные шрифты (display faces). Типы (рукописные, орнаментализированные, объемные и т.д.) Акцидентные и титульные шрифты: в чем различие? История возникновения и развития акцидентных шрифтов от начала 19 века до настоящего времени. Выдающиеся дизайнеры акцидентных шрифтов. Проблемы классификации. Слово и визуальная коммуникация.

Приемы акциденции. Три линии современной журнальной акциденции. Шрифтовые приемы, акциденция в наборе, приемы верстки (акциденция как формотворчество: смешение шрифтов, набор и каллиграфия, деформация букв, периферия формата, etc). Композиционные приемы акциденции.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 4 зачетные единицы, 144 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДВ.03.01 «ВИДЕОГРАФИКА»

**Цель освоения дисциплины:** обучение студентов выполнению всех этапов проектирования видеороликов и овладению приемами практических навыков видеосъемки и режиссуры монтажа.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.03.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-6.

**Краткое содержание дисциплины:**

Проект как совокупность различных видов деятельности дизайнера. Специфика проектной культуры в графическом и цифровом дизайне. Классификация объектов проектной деятельности в графическом и цифровом дизайне. Этапы разработки видео-графики.

Раскадровка: общие принципы. Этапы разработки раскадровки. Исследование. Пользовательские сценарии. Структура раскадровки. Определение стилистики. Дизайн концепция. Введение в монтаж. Виды видео-монтажа. Техники монтажа. Подготовка материалов для видео.

Понятие плана и ракурса в видео. Стилистика. Средства выразительности. Элементы видео. Композиционные элементы. Разработка логической и физической структуры видео. Цветовые схемы и макеты дизайна.

Начальные этапы разработки сценария. Сторителлинг. Введение в сценарную драматургию. Стилистика. Средства выразительности. Элементы фото-фильма. Композиционные элементы. Разработка логической и физической структуры фото-фильма. Цветовые схемы и макеты дизайна. Применение типографики.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 6 зачетных единиц, 216 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании 5 семестра и зачета с оценкой по окончании изучения курса.

## АННОТАЦИЯ

### рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДВ.03.02 «ПЕЧАТНАЯ ГРАФИКА»

**Цель освоения дисциплины:** обучение студентов выполнению всех этапов создания тиражной графики и овладению художественными приемами при выполнении книжной иллюстрации в эстампных техниках.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.03.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-7, ПК-8.

**Краткое содержание дисциплины:** Глубокий способ печати (техника «сухая игла» на металле). Освоение приемов работы основными инструментами — иглой, шабером, гладилкой по отшлифованной металлической пластине. Изучение способов тонового моделирования форм предметов. Знакомство со свойствами линии и текстурами.

Глубокий способ печати (техника «сухая игла» на картоне или оргстекле). Формирование навыков работы круглыми и трехгранными иглами по картону или оргстеклу. Передача пространства с помощью пятна и линии. Изучение возможностей передачи тоновых отношений предметов методом штриховой фактуры.

Печать с помощью трафарета. Работа макетными ножами по пленке или бумаге при вырезании трафарета печатной формы. Изучение способов плоскостного моделирования формы. Передача предметов и пространства с помощью пятен форм и контрформ.

Высокий способ печати (гравюра на картоне). Создание выпуклой многослойной печатной формы с помощью макетных ножей, клея и картона. Знакомство с пластикой и текстурами материала. Работа цветовыми перекрытиями. Высокий способ печати (линогравюра). Знакомство с основными инструментами (нож, резец) и приемами работы

в технике линогравюры. Освоение художественных методов контурно-линейной гравюры. Передача пространственных отношений форм с помощью разнообразия линий и фактур.

Монотипия. Создание печатной формы на отшлифованной металлической пластине кистями различных типов и мягкости. Приобретение навыков работы красками на водной и масляной основе при выполнении малых тиражей печатной графики. Знакомство и управление цветовыми переходами, перетиснутыми под давлением на бумагу разной плотности и белизны.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 6 зачетных единиц, 216 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании 5 семестра и зачета с оценкой по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.В.ДВ.04.01 «МУЛЬТИМЕДИА»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов базовых знаний в области типологии культурно-исторических критериев графического дизайна и законов создания мультимедиа проектов.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.04.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы мер. Анимация: законы и принципы построения. Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио. Способы построения режиссуры мультимедиа произведения. Разработка сценария мультимедиа проекта. Эскизирование раскадровки. Модель мультимедиа ролика. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом. Виды анимации.

Программа Adobe Flash. Разработка характера, типажа персонажей. Основы композиции мультимедиа проектов. Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма. Гипербола, визуальная коммуникация. Анимация, прорисовка, фазовка. Принципы анимации. Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами. Выразительность и графические приемы анимации. Принципы создания трёхмерной графики и анимации. Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видеорядом. Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта. Средства стилистической цельности мультимедиа оформления. Работа со звуком. Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe After Effect и Premier. Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 8 зачетных единиц, 288 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена в 5 семестре и по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.ДВ.04.02 «ГЕЙМ-ТЕХНОЛОГИИ»**

**Цель освоения дисциплины:** повышение творческого потенциала и профессиональных навыков обучаемых при помощи осваиваемых технологий и методов, развитие проектного мышления, изучение межплатформенной среды разработки Unity 3D, отработка на практике полученных базовых навыков работы.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.04.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-7, ПК-5.

**Краткое содержание дисциплины:** Понятие гейм-дизайн. Инструментарий геймдизайнера. Команда разработки. Визуальная среда разработки. Интерфейс редактора. Модульная система компонентов. Возможности среды Unity 3D. Дизайн персонажей в играх. Левел дизайн. Основные принципы и цели левел дизайна. Редакторы уровней. Управление игроком и раскрытие сюжета с помощью левел дизайна. Игровая механика как определяющая часть игрового процесса. История возникновения игровой механики. Виды игровых механик. История развития игр. Классификация игровой механики и типизация по жанрам. Эволюция игровых механик. Типизация игровых механик для различных жанров. Графические концепции и стили в применении к игровым и вебпроектам. Игровой нарратив.

Место блоговых медиа в современной медиасфере. Работа с форматом тематических блогов и веб-публишинга. История современного искусства и видеоарта. Место видеоарта в современном медиаискусстве. Работа с абстрактным видеорядом. Видеосъемка. Монтаж. Цифровая обработка изображений. Работа со звуком.

Видеоформат, как часть игровой и веб-индустрии. Работа с прикладным видеорядом в игровой и веб сфере. Работа со сценарием. Веб-разработка в мобильной сфере. Мобильный рынок игровых приложений. Мобильный рынок веб-ресурсов. Инструменты разработки для мобильных устройств.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 8 зачетных единиц, 288 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена в 5 семестре и по окончании изучения курса.

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**Б1.В.ДВ.05.01 «ИЛЛЮСТРАЦИЯ»**

**Цель освоения дисциплины:** приобретение студентами теоретических знаний по вопросам иллюстрирования и создания визуальных образов и текстов, формирование у студентов практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера в различных областях современных визуальных коммуникаций.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.05.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций: ОПК-7, ПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Иллюстрация как «фигуративная форма искусства, основанная на рассказывании историй». Стили и жанры в иллюстрации. Традиции и современность. Композиционные схемы в иллюстрации. Особенности пластического языка при создании иллюстраций для различных отраслей графического дизайна. Различные форматы визуальных решений. Современные технологии для создания иллюстраций. Типы и способы образной визуализации. Смыслообразование. Образные инструменты дизайнера. Выбор средств художественного выражения.

Метод генерации идей в иллюстрации. Коллаж, создание визуального образа методом цифровой графики. Форма как важная составляющая графического образа. Психологические аспекты восприятия формы. Технические аспекты работы с силуэтом в векторном и растровом редакторах. Комбинаторика с применением методов компьютерной графики в редакторе Adobe Photoshop.

Сюжет, образ или персонаж. Целостность композиции. Доминирование содержания над формой. Визуальная структура сюжета в различных жанрах иллюстрации. Понятие технической иллюстрации. История технической иллюстрации. Конструктивный рисунок. Построение рисунка в векторном редакторе. Композиционные особенности технического рисунка. Визуализация материалов. Понятие инфографики. Виды инфографики. Общая композиция и целостность в инфографике на примере визуализации схемы. Построение схемы в изометрии с помощью направляющих. Образное решение инфографической композиции. Тематика периодических изданий. Специфика журнальной иллюстрации. Сюжетная линия в журнальной иллюстрации. Композиционные особенности жанра. Работа с текстом. Специфика иллюстрации для упаковки как жанра. Использование коллажных техник при проектировании иллюстрации для упаковки. Композиционные особенности. Средства передачи художественного образа. Работа с масштабом и цветом при создании коллажа. Использование графических редакторов для комплексного решения задачи. Принципы построения многоуровневых композиций. Сочетание образа и информативности. Структура подачи визуальной информации, иерархия. Принцип соподчинения в многоуровневой композиции.

Область действия персонажа. Технические требования к персонажу. Целевая аудитория персонажа. Создание концепта. Одушевление образа. Определение ярких характерных признаков персонажа. Выбор техники исполнения.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 7 зачетных единиц, 252 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена в 5 семестре и по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДВ.05.02 «ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ»**

**Цель освоения дисциплины:** создание условий для формирования и развития у студентов особого стиля мышления, для которого характерно понимание дизайнерского проектирования как творческого процесса, направленного на преобразование окружающей среды, понимание основных критериев гармонической вещи, чувства стиля, возможности продуктивно действовать в ситуациях новизны и неопределенности.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.05.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** Проектное мышление. Роль дизайна в современной культуре. Метод проектной деятельности в сфере дизайна. Цели проектирования в сфере дизайна. Проектный подход в сфере дизайна как средство и предмет. Признаки проекта в сфере дизайна. Основные отличия проектов в сфере дизайна от других видов творческой деятельности. Текущее состояние и мировые тенденции в области управления проектной деятельностью в сфере дизайна. Международные стандарты проектной деятельности в сфере дизайна.

Основные понятия и принципы управления содержанием проекта в сфере дизайна. Этапы проектной деятельности в сфере дизайна. Процессы планирования и определения целей проекта в сфере дизайна. Формирование целей проекта в сфере дизайна. Принципы декомпозиции целей и создания иерархической структуры проекта в сфере дизайна. Построение модели проекта в сфере дизайна. Планирование реализации проекта в сфере дизайна. Методы и принципы завершения проекта в сфере дизайна. Реализация планов ведения проектной деятельности в сфере дизайна.

Понятие «дизайн-мышление». Отличительные особенности дизайн-мышления. Возникновение дизайн-мышления. Основные этапы развития дизайн-мышления. Международный опыт в области дизайн-мышления. Дизайн как способ мышления. Институт управления дизайном (DMI). У. Хэннон, США, 1975г. Школа HPID. Х. Платтнер и Д. Келли, США, 1980г. Метод дизайн-мышления для бизнеса. Основание IDEO. Д. Келли, США, 1991г. Коллективный разум как инструмент развития бизнеса. Проектное мышление: генерирование инновационных идей. Дизайн-мышление как системный подход. Дизайн-мышление в России. Современное состояние метода дизайнмышления.

Технологические этапы дизайн-мышления. Понятия «эмпатия», «процесс слушания», «слуховое восприятие». Правила эмпатического слушания. Методы сбора информации. Определение, как этап дизайн-мышления. Правила постановки проблемы. Методы обработки полученной информации. Поиск идей как этап дизайн-мышления. Способы генерирования идей. Понятие «прототип». Прототипирование как этап дизайнмышления. Способы создания прототипов. Принципы создания макетов. Тестирование как этап дизайн-мышления. Способы получения обратной связи о созданных прототипах.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 7 зачетных единиц, 252 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме экзамена в 5 семестре и по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины**

### **Б1.В.ДВ.06.01 «ТИПОЛОГИЯ АЙДЕНТИКИ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов теоретического представления о понятии айдентика, профессиональных навыков по визуальному продвижению образа фирмы (организации), разработке фирменного стиля, основам брендинга с применением навыков использования существующих элементов коммуникационного дизайна.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.06.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:**

Понимание айдентики как универсального языка коммуникации. Отличие айдентики от фирменного стиля. Отличие брендинга от айдентики. Виды айдентики. Элементы и носители айдентики. Основные этапы разработки.

Умение работать с брифом. Выбор темы для дизайна фирменного стиля. Навыки исследования: изучение аудитории, определение УТП (уникальное торговое предложение), анализ рынка и современных трендов. Составление карты ассоциаций. Подбор референсов и визуальных метафор.

Знакомство с основными типами дизайна логотипов и знаков, их классификация. Разработка знака с использованием графемы буквы. Разработка четырёх вариантов логотипа. Выбор лучшего варианта.

Стилеобразующие элементы. Носители фирменного стиля. Этапы разработки фирменного стиля. Знакомство с принципами макетирования бланков и визиток. Дизайн фирменной документации. Знакомство с принципами создания паттернов. Дизайн фирменного паттерна. Дизайн имиджевого плаката.

Маскот. Роль маскотов в айдентике персонажей. Анимация логотипа. Определение ключевых носителей. Подбор мокапов для презентации.

Основные подходы к определению понятия брендбук. Отличия между брендбуком, логобуком, катгайдом. Структура брендбука. Порядок создания брендбука. Содержание брендбука. Принципы создания брендбука. Преимущества наличия хорошо разработанного брендбука. Управление коммуникациями с заказчиком. Презентация проекта на медиа-платформе Behance.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДВ.06.02 «КРИТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ»**

**Цель освоения дисциплины:** формирование у студентов способности к самостоятельному мышлению, что предполагает активное освоение навыков критического мышления, техник принятия решений, формирование практических навыков рационального и эффективного мышления.

**Место дисциплины в учебном плане:** входит в вариативную часть дисциплин по выбору Б1.В.ДВ.06.02 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих профессиональных (ПК) компетенций: ПК-4.

**Краткое содержание дисциплины:** История становления и основы критического мышления. Критический и некритический модулы мышления в системе коммуникативных отношений. Уровни критического мышления в интеллектуальной деятельности людей. Функции критического мышления. Приемы и способы формирования критического мышления. Рефлексивные методы принятия решений. Психологические механизмы

рефлексии в функционировании творческой личности. Рефлексия как инструмент мышления в обучающей деятельности. Устойчивые элементы процесса принятия решений. Виды процесса принятия решений. Принятие решений как игра. Виды стратегий. Инструментарий критического мышления, необходимый для принятия решений. Вопросно-ответные процедуры и принятие решений в практических преломлениях анализа текстов и ситуаций. Осознание и интерпретация при принятии решений. Этап выбора в процессе принятия решений. «Волевая компонента» в процессе принятия решений. Субъект принятия решений. Соотношение между осознанным действием и теоретическими и практическими решениями.

Приемы убеждения и критики. Активные и запрещающие правила. Необходимые и достаточные условия наибольшей убедительности. Аргументация как логическая часть убеждения. Доказательство и опровержение. Виды доказательств. Правила и возможные ошибки в процедурах обоснования. Основные виды убеждения. Схема убеждения.

Внушение. Образ оратора. Эристика как искусство вести спор, полемику.

**Общая трудоемкость дисциплины составляет:** 3 зачетные единицы, 108 часов.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета с оценкой по окончании изучения курса.

## **АННОТАЦИЯ**

### **рабочей программы учебной дисциплины ФТД.В.01 «ОСНОВЫ ПСИХОЛОГИИ И ПЕДАГОГИКИ»**

**Цель освоения дисциплины:** освоение студентами компетенций в области психолого-педагогического знания, необходимых как в повседневной жизни, так и в профессиональной деятельности.

**Место дисциплины в учебном плане:** является факультативной дисциплиной ФТД.В.01 учебного плана по направлению подготовки «Дизайн» профиль «Графический дизайн».

**Требования к результатам освоения дисциплины:** процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК) и общепрофессиональных (ОПК) компетенций: ОК-7, ОПК-5.

**Краткое содержание дисциплины:** Введение в научную психологию. Предмет основные методы, задачи и отрасли психологии. Проблема личности в психологии и педагогике. Личность и ее индивидуально-психологические особенности. Биологически обусловленная подструктура личности и влияние её элементов на формирование личности. Подструктура познавательных и эмоциональных процессов. Особенности познавательных и эмоциональных процессов. Подструктура деятельности. Активность личности. Личность и деятельность. Социально обусловленная подструктура. Направленность личности. Объект, предмет, задачи, функции, методы педагогики. Основные категории педагогики Образовательная система России. Цели, содержание, структура непрерывного образования, единство образования и саморазвития. Педагогический процесс. Дидактика как теория обучения и образования личности. Педагогика как теория воспитания.

**Общая трудоемкость дисциплины:** составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

**Итоговый контроль по дисциплине:** проводится в форме зачета по окончании изучения курса.