

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 14.03.2024 15:38:16  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования  
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»  
(ЧОУВО МИДиС)**

Аннотации рабочих программ дисциплин  
по основной профессиональной образовательной программе  
по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн  
Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии компьютерных игр

**История (история России, всеобщая история)**

**1. Цель дисциплины**

Формирование комплексного представления о культурно-историческом своеобразии России, ее месте в мировой и европейской цивилизации, а также систематизированных знаний об основных закономерностях и особенностях всемирно-исторического процесса с акцентом на изучение отечественной истории; введение в круг исторических проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности.

Наряду с образовательными, ставятся и воспитательные цели: формирование у студентов патриотических чувств, интереса к истории и культуре своей страны, толерантности и уважительного отношения к духовным ценностям народов России.

**2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- формирование представления о месте и роли России в современном мире;
- формирование системы основных понятий, используемых для анализа важнейших событий российского прошлого;
- формирование умения обосновывать и аргументировать свое мнение, анализировать исторические проблемы, устанавливать причинно-следственные связи;
- ознакомление с ключевыми событиями и процессами в истории России в контексте мировой истории, периодизацией, альтернативами и тенденциями общественного развития в различные периоды прошлого;
- ознакомление студентов с методами исторического исследования;
- формирование навыков самостоятельной работы, организации исследовательской работы, в том числе самостоятельного изучения источников и научной литературы; использования технологий получения и обновления знаний по истории России и мира, в том числе использования электронных ресурсов.

**3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «История (история России, всеобщая история)» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «История (история России, всеобщая история)» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах.

**Философия**

**1. Цель дисциплины**

Формирование комплексного представления о философском мировоззрении, расширение персональной идентичности посредством приобщения к опыту философского мышления, освоение интеллектуальных инструментов философского уровня, с помощью которых

можно вырабатывать собственное (индивидуальное) объяснение действительности и явлений культуры.

## **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний о предмете, структуре, функциях философии, о ее становлении, основных направлениях, школах и этапах ее исторического развития;
- выработка навыков к самостоятельному анализу смысла и сути проблем.
- формирование способности применять на практике знания об онтологии, гносеологии, аксиологии и других направлений философской мысли;
- усвоение знаний, составляющих содержание социальной философии и выработка способности применять эти знания на практике в профессиональной деятельности.

## **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Философия» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) «Цифровая графика в индустрии компьютерных игр».

## **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Философия» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах.

## **Иностранный язык**

### **1. Цель дисциплины**

Формирование и развитие билингвистической коммуникативной компетенции (речевой, социально-культурной и языковой), повышение коммуникативной компетентности и культуры речи студентов в повседневном общении. Повышение исходного уровня владения иностранным языком, достигнутого на предыдущей ступени образования, и овладение студентами необходимым и достаточным уровнем иноязычной коммуникативной компетенции, которая позволит пользоваться иностранным языком в различных областях профессиональной деятельности, научной и практической работе, в общении с зарубежными партнерами, а также для дальнейшего самообразования.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- формирование социокультурной компетенции и поведенческих стереотипов, необходимых для успешной адаптации выпускников на рынке труда;
- развитие у студентов умения самостоятельно приобретать знания для осуществления бытовой и профессиональной коммуникации на иностранном языке;
- повышение уровня учебной автономии, способности к самообразованию, к работе с мультимедийными программами, электронными словарями, иноязычными ресурсами сети Интернет;
- развитие когнитивных и исследовательских умений, расширение кругозора и повышение информационной культуры студентов;
- формирование представления об основах межкультурной коммуникации, воспитание толерантности и уважения к духовным ценностям разных стран и народов;
- расширение словарного запаса и формирование терминологического аппарата на иностранном языке в пределах профессиональной сферы.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Иностранный язык» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по

направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**  
Процесс изучения дисциплины «Иностранный язык» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-4. Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)

### **Безопасность жизнедеятельности**

#### **1. Цель дисциплины**

Формирование системы знаний о безопасности жизнедеятельности человека в непрерывном взаимодействии со средой обитания и его защите от негативных воздействий антропогенного, естественного, социального и техногенного происхождения; развитие самостоятельности, инициативы, творческих способностей.

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе усвоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний о научно-теоретических подходах и нормативно-правовой основе обеспечения безопасности жизнедеятельности по защите человека от негативного влияния природных, техногенных и социальных факторов среды обитания.

- формирование умения безопасного поведения человека в условиях опасных и чрезвычайных ситуаций мирного и военного времени.

- усвоение знаний о принципах обеспечения и реализации национальной безопасности в формировании обороноспособности РФ, определяющие основы военной службы и способы защиты населения от оружия массового поражения.

- усвоение основ медицинских знаний, здорового образа жизни и формирование умения оказывать первую (доврачебную) помощь пострадавшим.

#### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**  
Процесс изучения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-8. Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов;

УК-9. Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах.

### **Русский язык и культура речи**

#### **1. Цель дисциплины**

Повышение уровня практического владения современным русским литературным языком у специалистов в разных сферах функционирования русского языка, в письменной и устной его разновидностях.

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

– продуцирование связных, правильно построенных монологических текстов на разные темы в соответствии с коммуникативными намерениями говорящего и ситуацией общения;

– участие в диалогических и полилогических ситуациях общения, установление речевого контакта, обмен информацией с другими членами языкового коллектива, связанными с говорящим различными социальными отношениями.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Русский язык и культура речи» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Русский язык и культура речи» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-4. Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах).

## **Цветоведение и колористика**

### **1. Цель дисциплины**

В соответствии с квалификационными требованиями, предъявляемыми к выпускнику направления «Дизайн» объектами профессиональной деятельности его, являются предметы, графические произведения в области средового, дизайна, одежды, текстиля, произведений рекламы в их творческо-практическом аспекте. В связи с этим студент должен понимать, что цвет важен не только и не столько в виде отдельных произведений монументально-декоративного искусства, а прежде всего, как система архитектурной полихромии. Знать, что цвет и форма сосуществуют в рамках четких закономерностей, проявляющихся в объемно-пространственной композиции. Определенная объемно-пространственная форма предполагает определенный тип полихромии и наоборот.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- ознакомление студентов с основными закономерностями цветовой композиции;
- формирование профессиональных навыков работы с цветом в сочетании с любой формой и любым пространством.
- формирование «глобального» цветового мышления и развитие индивидуальных способностей цветовосприятия студентов;
- раскрытие индивидуальных творческих возможностей студентов.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Цветоведение и колористика» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Цветоведение и колористика» направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические

потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

### **Пропедевтика**

#### **1. Цель дисциплины**

Вооружить студента знаниями о закономерностях зрительного восприятия формы, об основных элементах изобразительного языка в дизайне, о композиции как средстве приведения элементов формы в гармоничное целое, привить профессиональные навыки работы с плоскостью и объемно-пространственной формой, выработать чувство меры в поисках художественной выразительности проектируемого изделия и развитие индивидуальных творческих возможностей.

Развитие у студентов образно-пространственного мышления, способности выражать творческий замысел с помощью условного языка графических средств, а также умения самостоятельно превращать теоретические знания в метод профессионального творчества.

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- решать проектно-художественные задачи, опираясь на законы, принципы, методы и средства художественно-композиционного формообразования искусственных систем;
- решать практические вопросы композиционного характера;
- выражать и обосновывать свои позиции по вопросам, касающимся художественно-композиционного формообразования в дизайне;
- использовать разнообразные изобразительные и технические средства и приемы при выполнении дизайн – проектов;
- выражать и обосновывать свои позиции по вопросам, касающимся художественно-композиционного формообразования в дизайне;
- целостно, системно-организованно и профессионально-ориентированно воссоздавать в своем сознании сложные явления действительности и затем их преобразовывать в макетах.

#### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Пропедевтика» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

#### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Пропедевтика» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде;

ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

### **Академическая живопись**

#### **1. Цель дисциплины**

Формирование у студентов живописной культуры, логического объемно-пространственного мышления, понимания законов организации изобразительной плоскости; навыков и умений практического использования приобретенных знаний; развитие творческих способностей на основе познания различных уровней

художественно-живописного языка; высоких эстетических потребностей и повышение культуры восприятия.

## **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- осознание студентами места дисциплины в системе дизайн-образования;
- формирование у студентов понимания значения классической живописи, особенно русской старой и современной школы искусства.
- развития у студентов умения и навыков живописными средствами отражать реалистические объекты действительности;
- развитие у студентов навыков живописными средствами стилистической интерпретации по заданным признакам;
- развитие творческих способностей студентов в области живописи;
- подготовка студентов к самостоятельной творческой работе.

## **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Академическая живопись» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

## **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Академическая живопись» направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

ОПК-7. Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования.

## **Академический рисунок**

### **1. Цель дисциплины**

Владеть достаточно высоким уровнем умений, навыков реалистического рисования, глубоко и ясно представлять себе процесс формирования художественного образа, являющегося специфической формой отражения объективной действительности в творческом проектировании любого дизайн-объект.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний об основах строения конструкций и пространств, пластической анатомии человека, методов приложения приёмов графики к задачам дизайн-проектирования;
- освоение технологии и техники рисунка; использование различных графических материалов;
- формирование навыков самостоятельной работы, самоорганизации и организации выполнения сложных заданий;
- усвоение комплекса знаний, составляющих содержание академического рисунка и выработка способности применять эти знания на практике в профессиональной деятельности.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Академический рисунок» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

#### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Академический рисунок» направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

ОПК-7 Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования.

### **Информационные технологии в дизайне**

#### **1. Цель дисциплины**

Формирование знаний о специфике современных технологий в дизайне и умений применять их в профессиональной деятельности.

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний об основных информационных технологиях в дизайне и специфике решаемых ими задач;

- выработка умений применять информационные технологии в дизайне для решения профессиональных задач, выбирать подходящие технологии в зависимости от особенностей поставленной задачи;

- формирование навыков владения инструментами информационных технологий в дизайне при организации и осуществлении профессиональной деятельности.

#### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Информационные технологии в дизайне» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

#### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Информационные технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-5. Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях;

ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности;

ОПК-7. Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования.

### **Шрифт**

#### **1. Цель дисциплины**

Развитие у студентов образно-пространственного мышления, формирование базы графических аналогов, а также способности выражать творческий замысел с помощью условного языка графических средств, а также умения самостоятельно превращать теоретические знания в метод профессионального творчества.

## **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- анализировать информацию, определять требования к дизайн-макету и обосновывать свои предложения;
- разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном подходе;
- владеть теоретическими знаниями о законах построения шрифта, истории, эстетики шрифта;
- применять общие законы композиции в дизайне шрифтов, печатных изданий и различных средств визуальной коммуникации.

## **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Шрифт» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

## **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Шрифт» направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

## **Технический рисунок**

### **1. Цель дисциплины**

Изучение основ начертательной геометрии: ортогональные и аксонометрические проекции, линейную перспективу, построение теней. Обучение владению языком чертежа, выполнение и чтение чертежей и других изображений проектируемых объектов. Развитие пространственного воображения, навыков правильного логического мышления, совершенствуется способность по плоскому изображению мысленно создавать представления о форме предмета. Развитие пространственного представления и воображения, конструктивно-геометрического мышления, способности к анализу и синтезу пространственных форм и отношений на основе графических моделей пространства, практически реализуемых в виде чертежей конкретных пространственных объектов и зависимостей.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- технически грамотно читать конструкторские чертежи изделия или его частей;
- профессионально представлять графическими методами объекты проектирования;
- преобразовывать форму по заданным условиям при конструировании и моделировании изделий, отображать эти преобразования на чертеже;
- методы изображения пространственных форм на плоскости.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Технический рисунок» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе



высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**  
Процесс изучения дисциплины «Технический рисунок» направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

### **Основы графики в дизайне**

#### **1. Цель дисциплины**

Овладение студентами навыков работы с цифровой графикой.

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- изучить принципы работы с цифровой графикой
- строить объекты в перспективе
- уметь изображать различные поверхности и материалы
- проводить анализ и работать с референсами
- делать скетчи
- делать финальный рендер сложных игровых объектов.

#### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Основы графики в дизайне» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**  
Процесс изучения дисциплины «Основы графики в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

### **Скульптура и пластическое моделирование**

#### **1. Цель дисциплины**

Формирование у студентов логического объемно-пространственного мышления; формирование у студентов навыков и умений практического использования приобретенных знаний; развитие творческих способностей на основе познания различных уровней пластического языка.

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- определение места дисциплины в системе общей художественной и эстетической подготовки;
- развитие творческих способностей в области скульптуры и пластического моделирования;

- подготовка к самостоятельной творческой работе;
- развитие умения и навыков реалистического отображения и пластического переосмысления окружающей действительности скульптурными средствами;
- понимание значение наследия классической и современной школы искусства.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Скульптура и пластическое моделирование» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Скульптура и пластическое моделирование» направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

## **Типографика**

### **1. Цель дисциплины**

Развитие у студентов образно-пространственного мышления, формирование базы графических аналогов, а также способности выражать творческий замысел с помощью условного языка графических средств, а также умения самостоятельно превращать теоретические знания в метод профессионального творчества. Изучение шрифтовых композиций как одного из выразительных средств графического дизайна, получение навыков работы над макетом шрифтового плаката, а также изучение особенностей конструктивного и художественного построения шрифтов.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- анализировать информацию, определять требования к дизайн-макету и обосновывать свои предложения.
- разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном подходе и принципах композиции
  - знать типологию шрифтовых знаков и приемы организации элементов текста;
  - знать взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; внутрибуквенных, межбуквенных и межстрочных пробелов; отбивок частей текста (абзацев, групп абзацев, заголовков); длины строки, ширины и высоты полосы; размеров полей и т.п.;
- грамотно применять на практике различные начертания шрифта (прямое, курсивное, капительное, жирное и др.), а также сочетать шрифты различного рисунка.
- композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Типографика» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Типографика» направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

### **Маркетинг и реклама в дизайне**

#### **1. Цель дисциплины**

Вооружить студентов знаниями, отвечающими, современному уровню развития управления в сфере проектирования, расширение кругозора студентов в области маркетинга и рекламы в профессиональной деятельности.

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- знать определения, виды, цели, специфику, место рекламы и маркетинга в дизайне;
- знать условия стратегии позиционирования торговой марки на рынке;
- знать механизмы создания бренда, понятия фирменного стиля и его составляющих;
- знать условия стратегии позиционирования торговой марки на рынке;
- уметь применять на практике основные способы продвижения продукции, услуг, имени;
- уметь решать проектно-художественные задачи в дизайне, опираясь на маркетинговые и рекламные принципы;
- анализировать современные бренды, торговые марки, рынки потребителей и продавцов в регионах
- уметь выражать и обосновывать свои позиции, опираясь на термины и определения.

#### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Маркетинг и реклама в дизайне» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

#### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Маркетинг и реклама в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ОПК-8. Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.

### **История искусств**

#### **1. Цель дисциплины**

Раскрыть роль искусства в истории мировой и отечественной культуры, продемонстрировать исторические, национальные и стилевые особенности; рассмотреть искусство как феномен культуры, сформировавшийся в результате взаимодействия разнообразных факторов.

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- рассмотреть основные этапы и художественные достижения в истории искусства;

- описание важнейших процессов стили и формообразования в различные культурно-исторические периоды;
- выявление особенностей и динамики развития различных видов и жанров искусства;
- ознакомление с важнейшими памятниками архитектуры, изобразительного искусства и особенностями творчества их авторов;
- выявление своеобразия национальных традиций и художественных школ в системе общеевропейских стилистических тенденций и направлений.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «История искусств» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «История искусств» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах.

ОПК-1. Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна

и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.

ОПК-2. Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях.

## **Культурология**

### **1. Цель дисциплины**

Изучение культуры как феномена, основных этапов и особенностей ее исторического развития; анализ процесса осмысления культуры в культурологии как комплексной гуманитарной дисциплины, изучающей сущность, закономерности, человеческое значение и способы постижения культуры.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- ознакомление с базовыми понятиями культурологии.
- определение места и роли истории мировой культуры в гуманитарном знании.
- привитие знаний и навыков рассуждения о проблемах локальных и мировых цивилизаций. Сравнительный анализ моделей типологии культур.
- обучение ориентироваться в тех связях, которые обеспечивают историческую и культурную преемственность.
- определение места отечественной культуры в мировых исторических процессах.
- формирование представлений о социокультурной динамике, типологии и классификации культур, внутри- и межкультурных коммуникациях.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Культурология» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**  
Процесс изучения дисциплины «Культурология» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах;

ОПК-1. Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;

ОПК-8. Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.

## **История дизайна, науки и техники**

### **1. Цель дисциплины**

Вооружить студентов знаниями, отвечающими современному уровню развития дизайна, современной науки и технологии, давая логически обоснованную структуру истории дизайна, науки и техники, углубить понимание студентами содержания и характера производительных сил общества на всех этапах его развития.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- знать этапы истории мирового дизайна, науки и техники;
- знать различные подходы и методики проектирования в истории дизайна;
- уметь решать проектно-художественные задачи, опираясь на исторические принципы формообразования в дизайне;
- уметь выражать и обосновывать свои позиции по вопросам, касающимся отношения к историческому прошлому и настоящему в сфере проектной и художественной культуры.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «История дизайна, науки и техники» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «История дизайна, науки и техники» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

ОПК-1. Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;

ОПК-2. Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях.

## **Защита интеллектуальной собственности и авторских прав**

### **1. Цель дисциплины**

Формирование у студентов представлений о сущности защиты интеллектуальной собственности и авторских прав на основе опыта и достижений юридической науки и практики.

## **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- формирование знаний о видах прав на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации, объектах и субъектах прав, понятии и видах гражданско-правовых договоров, направленных на передачу исключительных прав, способах защиты личных неимущественных прав автора и исключительных прав, мерах ответственности в случае нарушения этих прав.

- формирование навыков дискутирования, отстаивания своей позиции, умения выражать свои мысли, обосновывать свои аргументы на практических занятиях и диспутах;

- формирование навыков анализа, обнаружения и сопоставления важнейших теорий в сфере интеллектуальных прав;

- формирование навыков применения методологии правовой науки в области интеллектуальных прав;

- формирование умений анализа современной судебной практики по проблемам права интеллектуальной собственности.

## **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Защита интеллектуальной собственности и авторских прав» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

## **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Защита интеллектуальной собственности и авторских прав» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

УК-10. Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности;

УК-11. Способен формировать нетерпимое отношение к проявлениям экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности.

## **Технико-экономические расчеты и сметы**

### **1. Цель дисциплины**

В ознакомлении обучающихся с базовыми принципами функционирования экономики, инструментами управления личными финансами.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- уметь планировать бюджет: расходы и доходы при разработке продукта;

- уметь рассчитывать стоимость работ;

- знать типы налогообложения.

### **4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Технико-экономические расчеты и сметы» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**5. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы** Процесс изучения дисциплины «Технико-экономические расчеты и сметы» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

УК-10. Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности.

## **Пластическая анатомия**

### **1. Цель дисциплины**

Теоретическая и практическая подготовка студентов к решению творческих художественных задач на основе знаний о закономерностях строения и пластики тела человека, практических навыков и владения методами реалистического изображения тела человека.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- применять способы изображения тела человека в различных ракурсах для решения
  - практических задач;
- применять знания по пластической анатомии в практике художественно-проектной деятельности, макетировании и пластическом моделировании;
- применять методы построения фигуры человека по законам линейной и воздушной перспективы;
  - передача формы и объема костной основы и мышечных массивов тела средствами графики;
  - развитие у студентов пространственного, композиционного и аналитического мышления.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Пластическая анатомия» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Пластическая анатомия» направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

## **Техника графики**

### **1. Цель дисциплины**

Формирование образного мышления, освоение графического инструментария и овладение приемами графического мастерства, а также методов и технологии работы в классических техниках станковой живописи.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- уяснение студентами места дисциплины в системе общей художественной и

эстетической подготовки;

- развитие творческих способностей студентов в области графики;
- подготовка к самостоятельной творческой работе;
- обеспечение развития у студентов умения и навыков художественного отображения окружающей действительности графическими средствами;
- обеспечение понимания студентами значения классического наследия, особенно старой и современной школы искусства.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Техника графики» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Техника графики» направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

## **История графического дизайна**

### **1. Цель дисциплины**

Вооружить студентов знаниями, отвечающими современному уровню развития графического дизайна и рекламы, научить свободно, ориентироваться и знать становление и основные этапы развития графического дизайна в контексте истории проектной культуры, важнейшие направления, школы, имена и тенденции в графическом дизайне. Углубить понимание студентами содержания и характера эволюции профессии и типологии объектов графического дизайна. Экспликация понятий графический дизайн и реклама.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- знать исторический генезис графического дизайна в контексте смены исторических парадигм;
- знать различные подходы и методики проектирования в истории графического дизайна
- знать основные научные школы, направления, концепции, этапы становления истории графического дизайна;
- знать тенденции развития проектной и художественной культуры современного общества;
- уметь владеть навыками исторического и библиографического анализа;
- уметь решать проектно-художественные задачи, опираясь на исторические принципы формообразования в дизайне;
- уметь выражать и обосновывать свои позиции по вопросам, касающимся отношения к историческому прошлому и настоящему в сфере проектной и художественной культуры;
- уметь выявлять технические, стилистические и идеологические особенности графического дизайна и рекламы в разные исторические периоды.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**



Учебная дисциплина «История графического дизайна» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

#### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «История графического дизайна» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах;

ОПК-1. Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;

ОПК-2. Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях.

### **Основы управления проектами**

#### **1. Цель дисциплины**

- формирование навыков разработки проектов и командной работы;
- формирование общего представления об инструментарию управления проектами.

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- применять методы и средства познания для интеллектуального развития, повышения культурного уровня, профессиональной компетентности;
- принципы целеполагания, виды и методы организационного планирования;
- типы организационных структур, их основные параметры и принципы их проектирования;
- основные теории и концепции взаимодействия людей в организации, включая вопросы мотивации, групповой динамики, командообразования, коммуникаций, лидерства и управления конфликтами;
- ставить цели и задачи, связанные с реализацией профессиональных функций;
- организовывать командное взаимодействие для решения управленческих задач;
- идентифицировать, анализировать и ранжировать ожидания заинтересованных сторон организации с позиций концепции КСО;
- методами реализации основных управленческих функций (принятие решений, организация, мотивирование, контроль);
- методами управления операциями;
- навыками деловых коммуникаций.

#### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Основы управления проектами» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

#### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Основы управления проектами» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации,

- применять системный подход для решения поставленных задач;
- УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;
- УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде;
- УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни;
- УК-10. Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности;
- УК-11. Способен формировать нетерпимое отношение к проявлениям экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности;
- ОПК-5. Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях;
- ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

### **История современной визуальной культуры**

#### **1. Цель дисциплины**

Представить возможности социокультурного исследования визуальных практик - их институтов, аудиторий, технологий и культурных форм.

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- ознакомление с базовыми понятиями визуальной культуры;
- определение места и роли истории современной визуальной культуры в гуманитарном знании;
- сравнительный анализ междисциплинарных стратегий и подходов в изучении визуальной культуры;
- познакомить студентов с историей становления визуальной культуры, показать пути ее трансформации в условиях новых визуальных технологий;
- изучить теоретико-методологическую базу исследования визуальной культуры;
- показать возможности визуальной культуры как средства социокультурного проектирования.

#### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «История современной визуальной культуры» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

#### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «История современной визуальной культуры» направлен на формирование следующих компетенций:

- УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах;
- ОПК-1. Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;
- ОПК-2. Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно

проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях;

ОПК-8. Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.

### **Специальный рисунок**

#### **1. Цель дисциплины**

Формирование знаний о специальных методах применения рисунка в профессиональной области и умения использовать их при создании композиций и художественных образов

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- ознакомление студентов с основными графическими техниками и приемами;
- умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта;
- раскрытие творческих возможностей каждого.

#### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Специальный рисунок» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

#### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Специальный рисунок» направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

### **Плакатная и рекламная графики**

#### **1. Цель дисциплины**

Научить студентов работать с авторскими проектами, разрабатывать собственное стилистическое решение для проекта.

#### **Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- изучить принципы работы над индивидуальным проектом;
- разрабатывать игровые концепции;
- выбирать подходящее по стилю визуальное решение для проекта;
- проводить анализ проекта и работать с референсами;
- делать скетчи;
- делать финальный рендер сложных игровых объектов.

#### **2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Плакатная и рекламная графики» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**  
Процесс изучения дисциплины «Плакатная и рекламная графики» направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

ОПК-5. Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях;

ОПК-8. Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.

### **Физическая культура и спорт**

#### **1. Цель дисциплины**

Формирование физической культуры личности, способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности.

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний о занятиях физической культурой, их роли и значении в формировании здорового образа жизни и социальных ориентаций;

- использовать физкультурно-спортивную деятельность для развития физических качеств и способностей, совершенствования функциональных возможностей организма, укрепление индивидуального здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей;

- формирование способности вести здоровый образ и стиль жизни, составлять комплексы физических упражнений для самостоятельных занятий и вести дневник самоконтроля.

#### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Физическая культура и спорт» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

#### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Физическая культура и спорт» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-7. Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности

### **Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Общая физическая подготовка**

#### **1. Цель дисциплины**

Формирование физической культуры личности, способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности.

Наряду с образовательными, ставятся и воспитательные цели: формирование у студентов положительных черт характера, нравственных основ личности, воспитание волевых качеств, толерантности и патриотических чувств.

## **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний о занятиях физической культурой, их роли и значении в формировании здорового образа жизни и социальных ориентаций;
- использовать физкультурно-спортивную деятельность для развития физических качеств и способностей, совершенствования функциональных возможностей организма, укрепление индивидуального здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей;
- формирование способности вести здоровый образ и стиль жизни, составлять комплексы физических упражнений для самостоятельных занятий и вести дневник самоконтроля.

## **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Общая физическая подготовка» относится к элективным дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

## **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Общая физическая подготовка» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-7. Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

### **Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Плавание**

#### **1. Цель дисциплины**

Формирование физической культуры личности, способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности.

Наряду с образовательными, ставятся и воспитательные цели: формирование у студентов положительных черт характера, нравственных основ личности, воспитание волевых качеств, толерантности и патриотических чувств.

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний о занятиях физической культурой, их роли и значении в формировании здорового образа жизни и социальных ориентаций;
- использовать физкультурно-спортивную деятельность для развития физических качеств и способностей, совершенствования функциональных возможностей организма, укрепление индивидуального здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей;
- формирование способности вести здоровый образ и стиль жизни, составлять комплексы физических упражнений для самостоятельных занятий и вести дневник самоконтроля.

#### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Плавание» относится к элективным дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по

направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Плавание» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-7. Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

**Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Спортивные игры.**

**1. Цель дисциплины**

Формирование физической культуры личности, способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности.

Наряду с образовательными, ставятся и воспитательные цели: формирование у студентов положительных черт характера, нравственных основ личности, воспитание волевых качеств, толерантности и патриотических чувств.

**2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний о занятиях физической культурой, их роли и значении в формировании здорового образа жизни и социальных ориентаций;

- использовать физкультурно-спортивную деятельность для развития физических качеств и способностей, совершенствования функциональных возможностей организма, укрепление индивидуального здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей;

- формирование способности вести здоровый образ и стиль жизни, составлять комплексы физических упражнений для самостоятельных занятий и вести дневник самоконтроля.

**3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Спортивные игры» относится к элективным дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Спортивные игры» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-7. Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

**Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Фитнес.**

**1. Цель дисциплины**

Формирование физической культуры личности, способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности.

Наряду с образовательными, ставятся и воспитательные цели: формирование у студентов положительных черт характера, нравственных основ личности, воспитание волевых качеств, толерантности и патриотических чувств.

**2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний о занятиях физической культурой, их роли и значении в формировании здорового образа жизни и социальных ориентаций;
- использовать физкультурно-спортивную деятельность для развития физических качеств и способностей, совершенствования функциональных возможностей организма, укрепление индивидуального здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей;
- формирование способности вести здоровый образ и стиль жизни, составлять комплексы физических упражнений для самостоятельных занятий и вести дневник самоконтроля.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Фитнес» относится к элективным дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Фитнес» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-7. Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

## **Общая управленческая подготовка**

### **1. Цель дисциплины**

Освоение теоретических основ и получение практических навыков управления, развития значимых свойств личности, системного и критического мышления, профессионального самоопределения.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний о предмете, структуре, сущности управления в системе научных знаний и значимых для управления свойствах личности;
- изучение теории управленческой подготовки;
- изучение и тренировка в самоопределении и самоорганизации;
- выработка навыков аналитики, схематизации, рефлексии; понимания и управления своим поведением;
- выработка навыков коммуникации и командной работы, для эффективного управления поведением личностей, групп для повышения эффективности организации на основе теорий и систематического анализа факторов, влияющих на их поведение;
- развития свойств личности, системного и критического мышления, профессионального самоопределения, значимых для деятельности руководителя.
- формирование способности применять на практике знаний принципов организационного поведения, концепций поведения личностей, содержания и процессов групповой динамики, навыков современных технологий организации коммуникационного процесса, предупреждения конфликтных ситуаций;
- тренировка в аналитике, схематизации и рефлексии;
- тренировка в коммуникации и командной работе;
- участие в проектной работе.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Общая управленческая подготовка» относится к дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки

54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**  
Процесс изучения дисциплины «Общая управленческая подготовка» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде.

### **Проектный практикум**

#### **1. Цель дисциплины**

Овладение навыками проектной работы

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний о технологии разработки проекта и получения эффективного результата проекта
- выработка навыков к формированию проектной документации;
- формирование способности применять на практике знания об оформлении и защите результатов проектов;
- усвоение знаний о методах и инструментах проектной деятельности.

#### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Проектный практикум» относится к дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**  
Процесс изучения дисциплины «Проектный практикум» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде;

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта;

ПК-2. Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований;

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, и организации деятельности специалистов.

### **Разработка и управление продуктом на основе пользовательского опыта**

#### **1. Цель дисциплины**

Овладение навыками проектно-исследовательской работы

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний о технологии разработки проекта и получения эффективного результата проекта;
- выработка навыков качественных исследований пользовательского опыта,



генерации идей, прототипирования и тестирования разрабатываемых продуктов;

- выработка навыков оформления результатов качественных исследований для использования при разработке продуктов в междисциплинарных командах;

- усвоение знаний о методах и инструментах проектной деятельности, включая методологии креативного мышления.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Разработка и управление продуктом на основе пользовательского опыта» относится к дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Разработка и управление продуктом на основе пользовательского опыта» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта;

ПК-2. Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований;

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, и организации деятельности специалистов.

## **Фотографика**

### **1. Цель дисциплины**

Сформировать знания студентов об основных закономерностях композиционной организации фотографического изображения в дизайне, привитие профессиональных навыков работы с плоскостной и объемно-пространственной формой, формирование вкуса в поисках художественной выразительности фотографического изображения объекта, развитие индивидуальных творческих способностей студентов.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний об истории возникновения и становления искусства фотографии, а также о школах фотоискусства, направлениях;

- усвоение знаний об основных законах фотокомпозиции и приемах применения их при решении дизайнерских задач;

- изучение современных школ фотоискусства и тенденций использования фотографии в дизайне;

- изучение основных форм и жанров фотоискусства;

- изучение диапазона технологических выразительных средств фотоискусства и применения их в дизайн-проектах;

- формирование умения интеграции разнохарактерных элементов изображения в фотоколлажах в одной двухмерной плоскости композиции.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Фотографика» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению

подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**  
Процесс изучения дисциплины «Фотографика» направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта.

## **История орнамента**

### **1. Цель дисциплины**

Вооружить студентов знаниями, дающими системные представления об истории орнамента. Формирование представления о предмете и методах изучения истории орнамента, как вида искусства, как историческое наследие во взаимосвязи с другими дисциплинами в процессе творческого освоения художественной мировой культуры. Формирование представлений об этапах исторического развития орнамента, его основных стилях и видах

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи, как:

- подготовка к самостоятельной и творческой работе;
- развитие творческих способностей студентов в области изучения орнамента;
- определение стилистических и технических особенностей исполнения;
- анализ разнообразных исторических видов орнамента.
- использование образцов традиционных орнаментов народов мира при выполнении курсовых и дипломных проектов.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «История орнамента» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**  
Процесс изучения дисциплины «История орнамента» направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта.

## **Компьютерные технологии в дизайне**

### **1. Цель дисциплины**

В ознакомлении обучающихся с трехмерной графикой, инструментами в Blender, типами объектов в Blender, модификаторами в Blender, создании простейших материалов на объектах (base color, roughness).

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- создавать простые трехмерные объекты из примитивов;
- создавать простые объекты с использованием модификаторов;
- знать интерфейс Blender, навигацию;
- использовать инструменты трансформации.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, и организации деятельности специалистов.

### **Цифровые технологии в дизайне**

**1. Цель дисциплины**

Всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Цифровые проектные технологии», формирование высокой культуры исполнения дизайн –проектов средствами цифровых технологий;

**2. Задачи дисциплины**

– всестороннее и комплексное изучение компьютерных технологий, информационных систем, аппаратных средств и программных продуктов дизайн-проектирования;

– овладение методами создания индивидуальных настроек современного программного обеспечения; приемами автоматизации проектных процессов;

– овладение навыками художественно-технического редактирования макетов дизайн -проекта, их подготовки к производству и размещению в сети Интернет.

**3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Цифровые технологии в дизайне» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Цифровые технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, и организации деятельности специалистов.

### **Основы проектирования в дизайне**

**1. Цель дисциплины**

Овладение студентами навыками работы с пайплайнами в игровой индустрии, разработкой игровых объектов, изучение стилистических особенностей игровой графики.

**2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- изучить историю видео игр;
- изучить основные особенности мобильных игр;
- понимать отличие в различных игровых жанрах;

- различать визуальные стилистические решения в играх;
- уметь работать с пайплайнами, референсами;
- разрабатывать скетчи будущих игровых пропсов;
- делать финальный рендер игровых объектов;
- делать финальную подачу проекта.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Основы проектирования в дизайне» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Основы проектирования в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта;

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

## **Мультимедийные технологии в дизайне**

### **1. Цель дисциплины**

Освоение студентами технологий создания анимационных роликов для баннеров, интерактива сайтов, вставки звуковых эффектов, для различных публикаций в Интернете, а также разработок flash-презентаций высокого качества; работа со звуковыми и видео редакторами; изучение технологий создания мультимедиа продуктов и основ звуко- и видеомонтажа.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- усвоение знаний о базовых элементах мультимедиа;
- усвоение знаний о комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа;
- изучение этапов разработки проекта мультимедиа, инструментальные средства авторских систем мультимедиа;
- усвоение знаний о ключевых фактах, понятиях и терминологии;
- формирование практических навыков по работе в технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации;
- практическое изучение методов анимации;
- выработка навыков по созданию мультимедиа-приложений для профессиональной деятельности на примерах разработки статических и динамических сценариях индивидуальных мультимедиа-проектов.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Мультимедийные технологии в дизайне» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы** Процесс изучения дисциплины «Мультимедийные технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта;

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

### **3D-моделирование**

#### **1. Цель дисциплины**

В ознакомлении обучающихся с полигональным и точным моделированием, инструментами полигонального моделирования, принципами высокополигонального моделирования.

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- использовать инструменты создания UV-развертки
- знать базовые инструменты полигонального моделирования;
- использовать инструменты модификатора Subdivision Surface.

#### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «3D-моделирование» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы** Процесс изучения дисциплины «3D-моделирование» направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, и организации деятельности специалистов.

### **Компьютерные технологии в графическом и UX/UI дизайне**

#### **1. Цель дисциплины**

Формирование готовности студентов к проектированию в области UI-дизайна (дизайна пользовательского интерфейса), изучение основных тенденций развития UX-дизайна, освоение навыков проектирования графических элементов интерфейса и навыков проектирования пользовательского опыта.

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- сущность понятий UI-дизайна и UX-дизайна, основные тенденции развития дизайна интерфейсов, роль анализа и проектирования пользовательского опыта в разработке интерфейсов, основные системы ведения проектов в UI-дизайне на основе информационно-коммуникационных технологий, основные визуальные компоненты web-сайта, основные тенденции развития шрифтовой культуры в web-дизайне;

– определять тренды, основные тенденции в развитии современного web-дизайна на основе информационного поиска, разрабатывать прототип web-сайта, использовать принципы современной типографики в проектировании web-интерфейса;

– навыками разработки дизайна сложного пользовательского интерфейса, навыками разработки дизайн-проекта сайта с учетом эргономических требований и современных тенденций развития визуальной культуры.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Компьютерные технологии в графическом и UX/UI дизайне» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Компьютерные технологии в графическом и UX/UI дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, и организации деятельности специалистов.

## **3D-проектирование**

### **1. Цель дисциплины**

Овладение студентами навыками работы с пайплайнами в игровой индустрии, разработкой игровых объектов, изучение стилистических особенностей игровой графики.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- понимать отличие в различных игровых жанрах;
- анализировать предпочтения целевой аудитории;
- проводить сравнительный анализ аналогов и предлагать наилучшее решение для проекта;
- работать с профессиональными компьютерными программами индустрии;
- разрабатывать художественно-техническое решение проекта;
- различать визуальные стилистические решения в играх;
- уметь работать с пайплайнами и референсами;
- разрабатывать скетчи будущих игровых пропсов;
- делать финальный рендер игровых объектов;
- делать финальную подачу проекта.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «3D-проектирование» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «3D-проектирование» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта;

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, и организации деятельности специалистов.

## **Проектирование в графическом и UX/UI дизайне**

### **1. Цель дисциплины**

– всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Проектирование цифровых коммуникаций»;

– формирование у магистров цифровой визуальной культуры, комплексного коммуникативного дизайн -мышления и системного подхода к проектированию цифровых коммуникаций с использованием новейших цифровых технологий.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

– исследование качественных изменений и новых тенденций в области современных визуальных коммуникаций;

– изучение и освоение новейших цифровых технологий и запросов

– общества на дизайн цифровых коммуникаций;

– изучение типологии экранных технологий;

– определение экрана как информационного и интерактивного пространства; изучение перцептивных возможностей человека; психологического и физиологического аспектов зрительского восприятия;

– практическое освоение принципов UX и UI-дизайна.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Проектирование в графическом и UX/UI дизайне» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Проектирование в графическом и UX/UI дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта;

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, и организации деятельности специалистов.

## **Цифровая скульптура**

### **1. Цель дисциплины**

В ознакомлении обучающихся с инструментами программы в Zbrush, разработка и создание собственного персонажа средней сложности в стилистике фэнтези с использованием всех изученных инструментов.

## **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи, как:

- создание простейших объектов в сцене создавать простые объекты с использованием модификаторов;
- изучение основных инструментов деформации и редактирования 3D-объектов в сцене;
- освоение скульптинга простейших органических объектов.

## **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Цифровая скульптура» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

## **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Цифровая скульптура» направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

### **Технологии полиграфии в графическом и UX/UI дизайне**

#### **1. Цель дисциплины**

Ознакомить студентов с основными направлениями полиграфического производства и их особенностями. Дать представление об этапах воплощения дизайнерского проекта в готовое полиграфическое изделие, предназначенное для сдачи клиенту. Дать общее взаимосвязанное представление о производственных процессах и их реализации, о характеристике и конструкции полиграфической продукции, основных технологических процессах (допечатных, печатных, брошюровочно-переплетных и отделочных) и применяемом оборудовании.

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний об основных требованиях типографий к заказам, передаваемым на печать;
- выработка навыков выявлять технические особенности полиграфии;
- формирование навыков самостоятельной подготовки дизайн-проекта для сдачи в типографию;
- усвоение знаний о видах полиграфического производства.

#### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Технологии полиграфии в графическом и UX/UI дизайне» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

#### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Технологии полиграфии в графическом и UX/UI дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

### **Проектирование в цифровой разработке**

#### **1. Цель дисциплины**



Обеспечить фундаментальную подготовку студентов по освоению, реализации и применению технологий создания дизайна веб - объектов, как в процессе обучения, так и в будущей профессиональной деятельности.

## **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- исследование качественных изменений и новых тенденций в области современных визуальных коммуникаций;
- изучение и освоение новейших цифровых технологий и запросов общества на дизайн цифровых объектов и систем;
- освоение проектных методик, имеющих мультисенсорную природу, обеспечивающих интерактивное взаимодействие с пользователем, формирующих гибкую, подвижную среду, обогащенную медиа компонентами (звук, графикой, анимацией, видео, текстом).

## **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Проектирование в цифровой разработке» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

## **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Проектирование в цифровой разработке» направлен на формирование следующих компетенций:

- УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;
- ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
- ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, и организации деятельности специалистов.

### **Художественно-техническое редактирование в графическом и UX/UI дизайне**

#### **1. Цель дисциплины**

Ознакомить студентов с основными направлениями полиграфического производства и их особенностями. Дать представление об этапах воплощения дизайнерского проекта в готовое полиграфическое изделие, предназначенное для сдачи клиенту. Дать общее взаимосвязанное представление о производственных процессах и их реализации, о характеристике и конструкции полиграфической продукции, основных технологических процессах (допечатных, печатных, брошюровочно-переплетных и отделочных) и применяемом оборудовании.

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний об основных требованиях типографий к заказам, передаваемым на печать;
- выработка навыков выявлять технические особенности полиграфии;
- формирование навыков самостоятельной подготовки дизайн-проекта для сдачи в типографию;
- усвоение знаний о видах полиграфического производства.

#### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Художественно-техническое редактирование в графическом и UX/UI дизайне» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной

образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Художественно-техническое редактирование в графическом и UX/UI дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, и организации деятельности специалистов.

### **Концепт-арт**

**1. Цель дисциплины**

Овладение студентами навыков визуализации идеи, разработка дизайна персонажа, локации или предмета.

**2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- анализировать предпочтения целевой аудитории;
- проводить сравнительный анализ;
- различать визуальные стилистические решения в играх;
- уметь работать с техническим заданием;
- уметь грамотно формировать идею;
- организовывать и планировать собственную деятельность;
- разрабатывать скетчи;
- предлагать различные варианты концепций и выбрать наилучшее решение для проекта;
- уметь обосновать художественно-техническое решение.

**3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Концепт-арт» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Концепт-арт» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта;

ПК-2. Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований.

### **Конструирование упаковки**

**1. Цель дисциплины**

Формирование знаний студентов о функциональной системе упаковки как средства маркетинга и рекламы, о психологических особенностях в создании привлекательного визуального образа товара, о традициях в оформлении товаров для разных возрастных и социальных групп, о художественных средствах формообразования: композиция, цвет, шрифт; о передаче вербальной и невербальной информации этими средствами, о

геометрических конструкциях упаковки, о проблемах материаловедения, транспортировки и утилизации упаковки.

## **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- анализировать и определять различные подходы к решению композиционных задач при помощи упаковки;
- анализировать требования рынка к оформлению товаров для разных возрастных и социальных групп;
- владеть приемами конструирования и знать технологию промышленного изготовления упаковки;
- знать нормативные документы по стандартам форматов бумаги, владеть информацией о типах бумаги и картона;
- конструировать упаковку, учитывая материалы в соответствии с эргономическими, формообразующими и функциональными показателями
- применять знания на практике, касающихся основных методов, принципов и приемов композиционной организации упаковки;
- демонстрировать креативность мышления;
- решать проблемы транспортировки и утилизации упаковки средствами дизайна;
- самоорганизации и навыками самостоятельной работы.

## **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Конструирование упаковки» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

## **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Конструирование упаковки» направлен на формирование следующих компетенций:

- УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;
- ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта;
- ПК-2. Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований.

## **3D-текстурирование**

### **1. Цель дисциплины**

В ознакомлении обучающихся с инструментами текстурирования, знакомство с текстурированием средней сложности, с текстурированием масштабной сцены.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- использовать инструменты Substance Painter,
- овладеть текстурированием Hand-paint-текстуры;
- создавать физически корректный комплексный материал средней сложности (ржавый металл, отбитая краска/бетон и пр.);
- создавать физически корректный комплексный материал средней сложности (поцарапанный пластик, рельефный многослойный материал и др.).

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «3D-текстурирование» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению

подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**  
Процесс изучения дисциплины «3D-текстурирование» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта;

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

### **Дизайн и рекламные технологии в графическом и UX/UI дизайне**

#### **1. Цель дисциплины**

Вооружить студентов знаниями, отвечающими современному уровню развития технологиям дизайна рекламы, дать представление о языке рекламы, показать, как, с помощью визуальных средств рекламы сформировать положительный образ товара или услуги и обосновать мотивацию его приобретения.

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- формирование способностей к самостоятельному анализу и поиску информации, необходимой для решения проектных задач;

- определять типологию объектов компьютерного графического дизайна;

- формирование ассоциативных связей и лояльности к фирме или товару;

- применение архетипов человеческих образов в современных рекламных мирах;

- применять методы разработки и продвижения новых рекламных идей;

- учитывать особенности восприятия рекламы различными категориями потребителей;

- оценивать рекламу, используя в качестве инструментария художественно-выразительные средства, с помощью определенной системы критериев – содержательных и формальных;

- навыками выполнения графических работ, задание которых неразрывно связано с содержанием теоретического материала на данном этапе.

#### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Дизайн и рекламные технологии в графическом и UX/UI дизайне» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**  
Процесс изучения дисциплины «Дизайн и рекламные технологии в графическом и UX/UI дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта;

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

### **3D-анимация**

### **1. Цель дисциплины**

В ознакомлении обучающихся с инструментами создания анимации с разным характером поведения для примитивной сферы, скелетной персонажной анимации.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- знать с 12-ть принципов анимации;
- знать концепцию ключевых кадров;
- овладеть навыками настройки взаимодействия разных анимируемых частей друг с другом;
- овладеть навыками создания костей, скиннинга, риггинга персонажей.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «3D-анимация» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «3D-анимация» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта;

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

## **Книжная графика и скетчинг**

### **1. Цель дисциплины**

Формирование знаний о специальных методах применения рисунка и книжной графики в профессиональной области и умении исполнять их при создании композиции и художественных образов, приобретение студентами знаний по вопросам иллюстрирования книги, формирование у студентов практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера - иллюстратора различных видов литературы.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- использование источников исторической, социальной, культурной информации;
- анализ творческой аналогии отечественной и зарубежной практики в подобной профессиональной деятельности, выявление тенденций изменения и развития;
- выбор инструментальных средств для художественного воплощения творческой идеи, в соответствии с поставленной задачей;
- научить технологии и технике рисунка, основам строения конструкций и пространств, пластической анатомии человека.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Книжная графика и скетчинг» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**  
Процесс изучения дисциплины «Книжная графика и скетчинг» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта;

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

### **Игровые технологии**

#### **1. Цель дисциплины**

Овладение студентами навыками работы с пайплайнами в игровой индустрии, разработкой игровых объектов, изучение стилистических особенностей игровой графики.

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- освоить работу с игровыми движками;
- уметь применять знания специальных компьютерных программ в работе над проектами;
- разрабатывать художественно техническое визуальное решение проекта;
- понимать принцип подготовки документов для сдачи в разработку.

#### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Игровые технологии» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

**4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Игровые технологии» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, и организации деятельности специалистов.

### **Дизайн веб-проектов в графическом UX/UI дизайне**

#### **1. Цель дисциплины**

Создать интерактивный дизайн из отдельных графических элементов, а также создать сайт, который будет удобным и комфортным для пользователей, решать их задачи и задачи бизнеса

#### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- использование компьютерных технологий по созданию движения или имитации этого движения объектов в трехмерном пространстве;
- получить навык работы со спецэффектами;

- выбор инструментальных средств для художественного воплощения творческой идеи, в соответствии с поставленной задачей;

- научить создания качественных UV-разверток.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Дизайн веб-проектов в графическом UX/UI дизайне» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Дизайн веб-проектов в графическом UX/UI дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, и организации деятельности специалистов.

## **Новые техники графики в дизайне**

### **1. Цель дисциплины**

Формирование знаний о различных графических техниках, приемах; формирование у студентов навыков применения ручной графики в профессиональной области и умения практического использования приобретенных знаний при создании художественных композиций; развитие творческих способностей на основе познания различных видов графического языка.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний об истории классических видов графики и технологической методике их исполнения;

- усвоение знаний в основных принципах построения плоскостных композиций;

- изучение возможной области применения ручных техник в графическом дизайне;

- формирование навыков владения различными материалами и инструментами ручных видов графики;

- изучение художественной специфики применения графических средств выразительности.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Новые техники графики в дизайне» относится к факультативам дисциплинам учебного плана по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Новые техники графики в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта;

ПК-2. Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований.

## **Коммерческая и журнальная иллюстрация**

### **1. Цель дисциплины**

Формирование знаний о специальных методах применения иллюстративной графики в профессиональной области и умении исполнять их при создании композиции и художественных образов.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- использование источников исторической, социальной, культурной информации;
- анализ творческой аналогии отечественной и зарубежной практики в подобной профессиональной деятельности, выявление тенденций изменения и развития;
- выбор инструментальных средств для художественного воплощения творческой идеи, в соответствии с поставленной задачей.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Коммерческая и журнальная иллюстрация» относится к факультативам дисциплинам учебного плана основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Коммерческая и журнальная иллюстрация» направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

## **Создание изображений и визуальных образов**

### **1. Цель дисциплины**

Целью настоящего курса является освоение студентами современных методов создания изображений и визуальных образов.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- изучение выразительных возможностей графических средств;
- развитие способностей и возможностей к художественно-исполнительной и проектной деятельности;
- развитие способностей и возможностей обучающихся динамично управлять содержанием изображения, его формой, размерами и цветом, добиваясь наибольшей выразительности;
- ориентация в возможностях дизайнерских программ и выработка удобных и эффективных способов создания цифровых композиций и их подготовки к публикации;
- эффективное применение информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе, самообразовании.
- знать технику и технологию производства видеоматериалов,
- знать принципы работы съёмочной и осветительной аппаратуры, программ для монтажа;
- знать правила поведения в кадре и за кадром;
- уметь создавать сценарий телевизионного продукта;
- уметь организовывать съёмочный процесс, работу на съёмочной площадке;
- уметь производить съёмки, монтировать, озвучивать снятый материал.
- различные графические методы в процессе решения образных задач
- грамотно компоновать изображение



- уметь целно видеть, наблюдать, отбирать и сознательно обобщать увиденное
- знаниями о создании изображений и визуальных образов
- свободно владеть линией, пятном и текстурой, и фоном в графическом изображении
- владеть приемами графической визуализации
- владеть основными методами, принципами и приемами стилизации формы.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Создание изображений и визуальных образов» относится к факультативам дисциплинам учебного плана по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Создание изображений и визуальных образов» направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, и организации деятельности специалистов.

## **Современная фэшн-иллюстрация**

### **1. Цель дисциплины**

Раскрыть истоки возникновения, определить особенности подачи иллюстрации мод на основе журналов мод.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- раскрыть определение основных понятий и истоки возникновения иллюстраций мод;
- проанализировать источники по данной теме;
- охарактеризовать и проанализировать работы выдающихся мастеров модной иллюстрации;
- выявить техники, материалы и приемы выполнения;
- современной модной иллюстрации в гляцевых периодических изданиях;
- разработать лук - бук по данной теме.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Современная фэшн-иллюстрация» относится к факультативам дисциплинам учебного плана по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Современная фэшн-иллюстрация» направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта;

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, и организации деятельности специалистов.

## **Цвет в рекламе**

### **1. Цель дисциплины**

Сформировать у студентов знания, отвечающие современному уровню исполнения рекламной продукции, ознакомить их с основными закономерностями цветового восприятия композиционной организации структуры изображения в дизайне, привить профессиональные навыки работы с цветом в плоскостной и объемно-пространственной форме, выработать чувства меры, в поисках художественной выразительности изображения объекта и развить индивидуальные творческие возможности.

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- изучить исторические этапы развития культуры цвета в контексте истории искусств и истории дизайна;
- ориентироваться в тенденциях развития цветовой культуры современного общества, а также, в основных направлениях, концепциях цвета в рекламе
- усвоить основные законы сочетания цвета и приемы применения основных законов при решении поставленных задач;
- сформировать знания о ключевых элементах цветовых композиций, усвоить технические и художественные требования к выполненной работе
- сформировать умение анализировать творческий почерк мастеров, направления, стили
- изучить особенности восприятия цвета в рекламе различными категориями потребителей;
- оценивать рекламу, используя в качестве инструментария художественно-выразительные средства, с помощью определенной системы критериев – содержательных и формальных.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Цвет в рекламе» относится к факультативам дисциплинам учебного плана по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Цвет в рекламе» направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта;

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

## **Дизайн-исследования**

### **1. Цель дисциплины**

Целью преподавания дисциплины является подготовка специалистов, владеющих знаниями и навыками в области дизайн – исследований.

### **Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- понимание специфики дизайн - исследований, усвоение базисных знаний о сущности, видах и методах исследований;
- развитие конкретных навыков исследования, развитие навыков работы в команде, развитие навыков анализа и обобщения полученных в исследовании данных, а также оформления итоговых документов по различным видам и методам дизайн анализа.
- всестороннее изучение объекта с целью его преобразования (или создания нового) в соответствии с новыми техническими и технологическими возможностями,

актуальными социальными и культурными задачами времени и жизненными потребностями.

– дизайн – всегда новое качество, или, по крайней мере, новый элемент в прежнем качестве.

## **2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Дизайн-исследования» относится к факультативам дисциплинам учебного плана по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр

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

Процесс изучения дисциплины «Дизайн-исследования» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта;

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

## **Интерактивный дизайн (web и мультимедиа)**

### **1. Цель дисциплины**

Целью преподавания дисциплины является подготовка специалистов, владеющих знаниями и навыками в области интерактивного дизайна (web и мультимедиа).

### **2. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- знать типы веб-ресурсов;
- знать стили веб-дизайна;
- знать принципы работы сайта;
- знать существующие веб-технологии.
- уметь разрабатывать веб-сайты и их элементы;
- уметь использовать языки разметки сайтов (html, css);
- уметь использовать flash-технологии при разработке сайтов;
- уметь интегрировать в верстку сайтов клиентские скрипты (JavaScript).
- владеть навыками создания веб-сайтов;
- владеть интеграции дизайна веб-сайта с фирменным стилем компании.

### **3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Учебная дисциплина «Интерактивный дизайн (web и мультимедиа)» относится к факультативам дисциплинам учебного плана по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр

### **4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Интерактивный дизайн (web и мультимедиа)» направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;

ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике, и организации деятельности специалистов.