

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Рисунок» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Рисунок» является дальнейшее развитие творческих способностей, креативного мышления, приобретение профессиональных художественных знаний и навыков, осознание себя в качестве индивидуальной творческой личности.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПКС-3 Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПКС-3.1 Пользуется методами экспериментального творчества, приемами создания графического и живописного произведения. ПКС-3.2 Владеет инструментом для создания визуального продукта средствами современного программного обеспечения. ПКС-3.3 Работает над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Иметь представление и способность применить все ранее полученные на практике знания и навыки в работе с натурой и предметной средой. Использовать новые возможности и представления в области декоративного подхода и стилизации природных мотивов и пространственной среды предметных форм. Найти новый язык в решении сложных творческих задач. Знать: способы и инструменты решения более сложных творческих задач – создание художественного образа. Уметь: применять полученные навыки, связанные с графическими приёмами и различными техниками графики в рамках поставленных творческих задач при создании авторского проекта. Владеть: художественными и графическими приёмами для решения творческих и проектных задач с использованием графических материалов и техник
Краткая характеристика учебной дисциплины	Фигура. Среда. Пространство; Образ. Пространство; Человек и город; Образ и среда.
Разработчики	Профессор Миронов Б.К.

<p>АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Motion-графика» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр</p>	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины: изучение законов и методов создания цифрового видео с титрами, графикой, оживлением образов с помощью программного комплекса Adobe After Effects
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПКС-3 Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПКС-3.1 Пользуется методами экспериментального творчества, приемами создания графического и живописного произведения. ПКС-3.2 Владеет инструментом для создания визуального продукта средствами современного программного обеспечения. ПКС-3.3 Работает над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: о всех основных методах стилях и техниках цифрового скульптуринга; Уметь: осуществлять оптимальный метод создания объектов цифрового скульптуринга для конкретного дизайн-проекта; Владеть: навыками создания основных вариантов цифрового скульптуринга (объект статический, динамический и пр.)
Краткая характеристика учебной дисциплины	Понятие о цифровом видео. Особенности интерфейса программы Adobe After Effects. Типы файлов для импорта в программу Adobe After Effects. Понятие о композитинге. Изучение панели Timeline Работа со слоями в панели Композиция. Создание и использование предварительной композиции Импорт и экспорт в программе Adobe After Effects Понятие ключевой анимации. Создание и настройка ключей анимации
Разработчики	доцент Чурсинов С.Н

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Авторское право в дизайн-проектировании» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью изучения дисциплины «Авторское право в дизайн-проектировании» является формирование у обучающихся общего представления о системе правовой охраны творческих произведений правом интеллектуальной собственности, овладение подходами к правовому регулированию отношений в области права интеллектуальной собственности, выработка навыков пользования нормативными актами, включая международные акты.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК-1.1. Выявляет проблемную ситуацию в процессе анализа проблемы, определяет этапы ее разрешения с учетом вариативных контекстов. УК 1.2. Находит, критически анализирует и выбирает информацию, необходимую для выработки стратегии действий по разрешению проблемной ситуации. УК 1.3. Рассматривает различные варианты решения проблемной ситуации на основе системного подхода, оценивает их преимущества и риски. УК 1.4. Грамотно, логично, аргументированно формулирует собственные суждения и оценки. Предлагает стратегию действий. УК 1.5. Определяет и оценивает практические последствия реализации действий по разрешению проблемной ситуации
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: основной массив нормативно-правовых актов и иной документации в области авторского права. Уметь: определять сферу применения законодательства об авторском праве в практической деятельности, разъяснять задачи и компетенцию органов и должностных лиц, осуществляющих деятельность в области авторского права. Владеть: навыками анализа норм права в области авторского права для осуществления профессиональной деятельности в четком соответствии с законодательством.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Интеллектуальная собственность и ее понятие. Понятие и значение авторского права; Объект и субъект авторского права. Права автора и правообладателя на объекты авторского права. Договорные отношения; Защита авторских и смежных прав интеллектуальной собственности
Разработчики	к.ю.н., доцент, Белая О.В.

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Видеографика» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины: знакомство с работой пакетов Adobe Premiere с целью производства видеографического продукта. Освоение практических навыков при выполнении визуального видеоряда (рекламный ролик, социальный ролик, музыкальный видеоклип и т.д.)
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПКС-3 Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПКС-3.1 Пользуется методами экспериментального творчества, приемами создания графического и живописного произведения. ПКС-3.2 Владеет инструментом для создания визуального продукта средствами современного программного обеспечения. ПКС-3.3 Работает над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: о всех основных методах, стилях и техниках создания видеопродукта; Уметь: осуществлять оптимальный метод создания объектов видеоиндустрии для конкретного дизайн-проекта; Владеть: навыками создания основных вариантов цифрового видеопродукта
Краткая характеристика учебной дисциплины	Написание сценария для видеоролика. Работа в программе Premiere. Монтаж фильма из клипов. Дополнительные приемы монтажа. Спецэффекты. Титры. Вывод фильма
Разработчики	доцент Чурсинов С.Н

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Дизайн-проектирование» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью дисциплины «Дизайн-проектирование» является подготовка высококлассных специалистов способных на современном уровне разрабатывать оригинальные дизайн-проекты, промышленные образцы, серии и авторские коллекции; научно исследовать вопросы своей профессиональной деятельности, совершенствовать технологические процессы создания творческих объектов; организовывать и проводить выставки творческих работ; выдвигать и разрабатывать инновационные идеи в сфере дизайна.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	<p>УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий</p> <p>УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла</p> <p>ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи</p> <p>ПКС-1. Проведение предпроектных дизайнерских исследований</p> <p>ПКС-2. Разработка и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>ПКС-3. Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	<p>УК-1.1. Выявляет проблемную ситуацию в процессе анализа проблемы, определяет этапы ее разрешения с учетом вариативных контекстов.</p> <p>УК 1.2. Находит, критически анализирует и выбирает информацию, необходимую для выработки стратегии действий по разрешению проблемной ситуации.</p> <p>УК 1.3. Рассматривает различные варианты решения проблемной ситуации на основе системного подхода, оценивает их преимущества и риски.</p> <p>УК 1.4. Грамотно, логично, аргументированно формулирует собственные суждения и оценки. Предлагает стратегию действий.</p> <p>УК 1.5. Определяет и оценивает практические последствия реализации действий по разрешению проблемной ситуации</p> <p>УК 2.1. Выстраивает этапы работы над проектом с учетом последовательности их реализации, определяет этапы жизненного цикла проекта.</p> <p>УК 2.2. Определяет проблему, на решение которой направлен проект, грамотно формулирует цель проекта. Определяет исполнителей проекта.</p>

	<p>УК 2.3. Проектирует решение конкретных задач проекта, выбирая оптимальный способ их решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений.</p> <p>УК 2.4. Качественно решает конкретные задачи (исследования, проекта, деятельности) за установленное время. Оценивает риски и результаты проекта.</p> <p>УК 2.5 Публично представляет результаты проекта, вступает в обсуждение хода и результатов проекта</p> <p>ОПК-3.1. Обладает знанием об этапах дизайн-проектирования, методах проектирования и способах решения проектного задания.</p> <p>ОПК-3.2. Пользуется алгоритмами дизайнерского формообразования в целях разработки концептуальной проектной идеи, дальнейшего её воплощения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.</p> <p>ОПК-3.3. Владеет комплексом научных и практических знаний для обоснования своих предложений при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.</p> <p>ПКС-1.1 Ориентируется в стадиях процесса дизайн-проектирования и предпроектного анализа.</p> <p>ПКС-1.2 Осуществляет подготовку проектного задания с учетом результатов предпроектных дизайнерских исследований.</p> <p>ПКС-2.1 Ориентируется в этапах разработки и согласования проектного задания систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>ПКС-2.2 Применяет знания о свойствах, технических характеристиках материалов, особенностях конструкций создаваемых объектов в процессе разработки и согласования с заказчиком проектного задания.</p> <p>ПКС-2.3 Осуществляет проектирование систем визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом требований заказчика.</p> <p>ПКС-3.1 Пользуется методами экспериментального творчества, приемами создания графического и живописного произведения.</p> <p>ПКС-3.2 Владеет инструментом для создания визуального продукта средствами современного программного обеспечения.</p> <p>ПКС-3.3 Работает над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно.</p>
<p>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</p>	<p>Знать: методы проблемного решения задач дизайна на основе реальных проблем дизайна; профессиональную терминологию; последовательность подачи сложносоставной информации для наилучшего восприятия.</p> <p>Уметь: описывать и структурировать характеристики, требуемые заказчиком для технического задания; последовательно вести работу над проектом.</p> <p>Владеть: навыками работы с заказчиком проектного задания и/или его посредниками в условиях необходимости нести социальную и этическую ответственности за принятые решения, озвученные идеи.</p>
<p>Краткая характеристика учебной дисциплины</p>	<p>Основы проектирования фирменного стиля и бренда; Дизайн – проект фирменного стиля предприятия. Разработка концепции фирменного стиль и его элементов. Составление фирменного слогана; Формирование лого бука; Формирование планшетов с графической подачей фирменного стиля; Понятие интерфейс. Виды и анализ графических и текстовых интерфейсов; Разработка элементов</p>

	интерфейса любого устройства, формирование рабочего стола; Виды и анализ компоновки веб – интерфейсов; Разработка элементов веб – страницы; Формирование графической подачи веб – страницы; Анализ содержания бренда; Разработка всех элементов бренда; Выбор рекламной стратегии и разработка его основных графических элементов; Сведение всех разработок проекта в единую графическую подачу.
Разработчики	доцент Латышева Е.О.

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Живопись» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Живопись» является дальнейшее развитие творческих способностей, креативного мышления, приобретение профессиональных художественных знаний и навыков, осознание себя в качестве индивидуальной творческой личности.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПКС-3 Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПКС-3.1 Пользуется методами экспериментального творчества, приемами создания графического и живописного произведения. ПКС-3.2 Владеет инструментом для создания визуального продукта средствами современного программного обеспечения. ПКС-3.3 Работает над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Иметь представление и способность применить все ранее полученные на практике знания и навыки в работе с натурой и предметной средой. Использовать новые возможности и представления в области декоративного подхода и стилизации природных мотивов и пространственной среды предметных форм. Найти новый язык в решении сложных творческих задач. Знать: способы и инструменты решения более сложных творческих задач – создание художественного образа. Уметь: применять полученные навыки, связанные с графическими приемами и различными техниками графики в рамках поставленных творческих задач при создании авторского проекта. Владеть: художественными и графическими приемами для решения творческих и проектных задач с использованием графических материалов и техник
Краткая характеристика учебной дисциплины	Образ. Пространство. Цвет. Образ. Пространство. Цвет. Образ. Пространство. Цвет. Человек и город. Образ и пространство. Образ и среда
Разработчики	Доцент Царенко Н.Е.

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Иностранный язык в сфере профессиональной деятельности» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Иностранный язык в сфере профессиональной деятельности» является формирование способности и готовности использовать иностранный язык в процессе межкультурного взаимодействия в типичных ситуациях устного и письменного общения в сфере профессиональной коммуникации
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-4. Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	<p>УК 4.1. Выбирает на государственном и иностранном (-ых) языках коммуникативно приемлемые стили делового общения, вербальные и невербальные средства взаимодействия с партнерами.</p> <p>УК 4.2. Использует информационно-коммуникационные технологии при поиске необходимой информации в процессе решения различных коммуникативных задач на государственном и иностранном (-ых) языках.</p> <p>УК 4.3. Ведет деловую переписку, учитывая особенности стилистики официальных и неофициальных писем, социокультурные различия в формате корреспонденции на государственном и иностранном (-ых) языках.</p> <p>УК 4.4. Умеет коммуникативно и культурно приемлемо вести устные деловые разговоры в процессе профессионального взаимодействия на государственном и иностранном (-ых) языках.</p> <p>УК 4.5. Демонстрирует умение выполнять перевод академических и профессиональных текстов с иностранного (-ых) на государственный язык.</p>
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p>Знать: правила чтения на государственном языке Российской Федерации и на иностранном языке; правила образования и употребления основных грамматических явлений; основные способы словообразования; лексику по пройденным темам; культуру и традиции стран изучаемого языка</p> <p>Уметь: бегло и фонетически корректно читать; переводить и пересказывать учебные и адаптированные тексты;</p> <p>Владеть: навыками пересказа текстов общего характера; навыками перевода и реферирования специального текста; навыками письменной речи; навыками понимания аудиотекстов и живой разговорной речи на иностранном языке</p>

<p>Краткая характеристика учебной дисциплины</p>	<p>История дизайна; История развития дизайна в России; История и тенденции развития Графического дизайна; Мировые школы Графического дизайна; Дизайн полиграфии: разработка дизайна рекламной полиграфической продукции; Дизайн полиграфии: создание имиджевого, фирменного дизайна компании; Дизайн полиграфии: разработка дизайна печатных периодических и неперидических изданий; Веб-дизайн; Дизайн полиграфии vs. Веб-дизайн; Процесс дизайн-проектирования; Графические программы; Элементы графического дизайна; Профессия графический дизайнер.</p>
<p>Разработчики</p>	<p>к.п.н., доцент Андреева А.Н., старший преподаватель Дудий И.Н.</p>

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «История и методология дизайн-проектирования» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «История и методология дизайн-проектирования» является формирование у студентов знаний, умений и навыков в области теории и истории дизайна, ориентированных на практическое применение в процессе профессиональной деятельности дизайнерского формообразования
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ОПК-1. Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ОПК-1.1. Обладает информацией о теоретических основах формообразования и основных проблемах в истории развития культуры и искусства. ОПК-1.2. Определяет хронологические границы возникновения искусства в западноевропейских странах, российском государстве; основные предпосылки и этапы развития культуры и искусства, а также специфику развития каждой из культур. ОПК-1.3. Пользуется научно-понятийным аппаратом и пониманием особенностей определенных видов искусств, их места в структуре общей теории и истории искусства. ОПК-1.4. Применяет полученные навыки в процессе разработки проектных идей.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Иметь представление: об основных этапах развития мирового дизайна от древнейших времен протодизайна до современности; Знать: хронологические границы возникновения промышленного искусства в странах Европы, США и России, основные предпосылки и этапы развития дизайна, а также специфики развития технической эстетики в каждой из этих стран; - особенности нового вида художественной деятельности; – теоретические основы формообразования и основные проблем в истории развития дизайна; – отечественные и зарубежные школы художественного проектирования и творчество отдельных художников-дизайнеров; Владеть: научно-понятийным аппаратом и пониманием особенностей нового вида искусства и его места в структуре общей теории и истории искусства. Уметь: разбираться в основных стилях и направлениях дизайна, относить произведения формотворчества к основным этапам развития дизайна, формировать профессиональную творческую позицию, ориентироваться в конкурентной среде
Краткая характеристика учебной дисциплины	Определение дизайна; Принципы формообразования конца XIX начала XX столетия; Принципы формообразования XX столетия; Основные понятия методологии дизайн-проектирования; Анализ принципов формообразования в дизайне; Проектные методы.
Разработчики	доцент Баёва Н.В.

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Каллиграфия» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Каллиграфия» получение навыков развития системного мышления и художественного вкуса, овладение графической культурой, изучение ставших классическими шрифтовых гарнитур, созданных на основе рукописных и каллиграфических образцов, изучение классических пропорций каллиграфического шрифта и многообразных каллиграфических стилей.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПКС-3. Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПКС-3.1 Пользуется методами экспериментального творчества, приемами создания графического и живописного произведения. ПКС-3.2 Владеет инструментом для создания визуального продукта средствами современного программного обеспечения. ПКС-3.3 Работает над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: о влиянии различных факторов (технологии, конъюнктура, социальные потребности) на конечный продукт дизайн-проекта; о использование творческого метода построения шрифта; о системном подходе к созданию шрифтовой композиции с применением иллюстрации и без неё; Уметь: выбирать необходимые методы выполнения написания гарнитур с учетом внешних факторов и требований; Владеть: способами реализации потенциала, определяющего творчество, как важнейшее качество деятельности, характеризующееся поиском и достижением новых результатов; - навыками системного подхода к созданию дизайн-проекта.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Современные шрифты. Ритмический характер; Использование шрифта как фон; Характер шрифтовой композиции; Шрифтовая композиция; Разработка дизайна шрифта; Особенности организации шрифта в композиции; Эмоциональное восприятие шрифта; Тематическая шрифтовая композиция.
Разработчики	доцент Баёва Н.В.

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Коммерческая иллюстрация» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Коммерческая иллюстрация» является выработки навыка свободно ориентироваться в выборе стиля и техники иллюстрирования при создании качественного технологичного изображения. А также создание иллюстрации, отвечающей требованиям, предъявляемым к коммерческим продуктам, и приносящей экономически выгодный результат
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи ПКС-1. Проведение предпроектных дизайнерских исследований
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ОПК-3.1. Обладает знанием об этапах дизайн-проектирования, методах проектирования и способах решения проектного задания. ОПК-3.2. Пользуется алгоритмами дизайнерского формообразования в целях разработки концептуальной проектной идеи, дальнейшего её воплощения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека. ОПК-3.3. Владеет комплексом научных и практических знаний для обоснования своих предложений при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека. ПКС-1.1 Ориентируется в стадиях процесса дизайн-проектирования и предпроектного анализа. ПКС-1.2 Осуществляет подготовку проектного задания с учетом результатов предпроектных дизайнерских исследований.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: о влиянии различных факторов (технологии, конъюнктура, социальные потребности) на конечный продукт дизайн-проекта; о использование творческого метода построения шрифта; о системном подходе к созданию шрифтовой композиции с применением иллюстрации и без неё; Уметь: выбирать необходимые методы выполнения написания гарнитур с учетом внешних факторов и требований; Владеть: способами реализации потенциала, определяющего творчество, как важнейшее качество деятельности, характеризующееся поиском и достижением новых результатов; - навыками системного подхода к созданию дизайн-проекта.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Этапы сложения журнальной, рекламной и книжной иллюстраций; Изучение различных подходов создания визуальных образов; Этапы создания иллюстрации; Создание персонажей (character design) для современного глянцевого журнала; Синтез текста и иллюстративного изображения.
Разработчики	доцент Баёва Н.В.

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Коммуникативный дизайн» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Коммуникативный дизайн» является: научиться ориентироваться в стилях и тенденциях актуального искусства; определить саму суть и смысл актуального искусства, его отличия и сходства с определением «современное искусство»; изучение различных мультимедийных технологий, как компонента актуального искусства; изучение психологического влияния мультимедийных технологий на человека с целью усиления образности проекта, создание совершенно нового видения искусства
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	<p>УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий</p> <p>УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла</p> <p>ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи</p> <p>ПКС-1. Проведение предпроектных дизайнерских исследований</p> <p>ПКС-3. Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	<p>УК-1.1. Выявляет проблемную ситуацию в процессе анализа проблемы, определяет этапы ее разрешения с учетом вариативных контекстов.</p> <p>УК 1.2. Находит, критически анализирует и выбирает информацию, необходимую для выработки стратегии действий по разрешению проблемной ситуации.</p> <p>УК 1.3. Рассматривает различные варианты решения проблемной ситуации на основе системного подхода, оценивает их преимущества и риски.</p> <p>УК 1.4. Грамотно, логично, аргументированно формулирует собственные суждения и оценки. Предлагает стратегию действий.</p> <p>УК 1.5. Определяет и оценивает практические последствия реализации действий по разрешению проблемной ситуации</p> <p>УК 2.1. Выстраивает этапы работы над проектом с учетом последовательности их реализации, определяет этапы жизненного цикла проекта.</p> <p>УК 2.2. Определяет проблему, на решение которой направлен проект, грамотно формулирует цель проекта. Определяет исполнителей проекта.</p> <p>УК 2.3. Проектирует решение конкретных задач проекта, выбирая оптимальный способ их решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений.</p>

	<p>УК 2.4. Качественно решает конкретные задачи (исследования, проекта, деятельности) за установленное время. Оценивает риски и результаты проекта.</p> <p>УК 2.5 Публично представляет результаты проекта, вступает в обсуждение хода и результатов проекта.</p> <p>ОПК-3.1. Обладает знанием об этапах дизайн-проектирования, методах проектирования и способах решения проектного задания.</p> <p>ОПК-3.2. Пользуется алгоритмами дизайнерского формообразования в целях разработки концептуальной проектной идеи, дальнейшего её воплощения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.</p> <p>ОПК-3.3. Владеет комплексом научных и практических знаний для обоснования своих предложений при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.</p> <p>ПКС-1.1 Ориентируется в стадиях процесса дизайн-проектирования и предпроектного анализа.</p> <p>ПКС-1.2 Осуществляет подготовку проектного задания с учетом результатов предпроектных дизайнерских исследований.</p> <p>ПКС-3.1 Пользуется методами экспериментального творчества, приемами создания графического и живописного произведения.</p> <p>ПКС-3.2 Владеет инструментом для создания визуального продукта средствами современного программного обеспечения.</p> <p>ПКС-3.3 Работает над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно.</p>
<p>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</p>	<p>Знать: методы и основные приемы работы над художественно графическим произведением; основные этапы создания рекламного продукта; методики разработки креативных идей;</p> <p>Уметь: формулировать цели и ставить задачи в рамках прикладных творческих задач в сфере рекламы; определять целевую аудиторию и маркетинговую ситуацию; анализировать и рационально выбирать средства распространения рекламы; разрабатывать креативную идею,</p> <p>Владеть: умением выбирать выразительные и художественно-изобразительные средства для разработки рекламного продукта, соответствующего целям и задачам проекта; умением определять целевую аудиторию и составлять план мероприятий, исходя из характеристик аудитории.</p>
<p>Краткая характеристика учебной дисциплины</p>	<p>Невербальная коммуникация. Основы межкультурной коммуникации. Определение коммуникативного дизайна; Системы навигации. Базовые принципы; Ориентация в городской среде и средства ее обеспечения; Системы визуальной коммуникации для транспортных систем. Железнодорожная сеть и метрополитен; Графический знак в системах ориентирующей визуальной коммуникации; Единая система визуальной коммуникации для Олимпийских игр; Суперграфика – движение 60-х; Эргономика. Основные эргономические показатели; Физиология зрительного восприятия; Эргономика восприятия средовых объектов и систем. Гештальт-принципы; Перцептивные стереотипы, паттерны; Способы кодирования визуальной информации.</p>
<p>Разработчики</p>	<p>доцент Черевко К.Б.</p>

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Компьютерная графика» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины: изучение законов и методов создания различных видов графической продукции с использованием аппаратных и программных компьютерных средств
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПКС-3 Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПКС-3.1 Пользуется методами экспериментального творчества, приемами создания графического и живописного произведения. ПКС-3.2 Владеет инструментом для создания визуального продукта средствами современного программного обеспечения. ПКС-3.3 Работает над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: назначение компьютерных программ для выполнения конкретного проекта компьютерной графики Уметь: использовать конкретные программные комплексы для создания объектов векторной, растровой и трехмерной графики Владеть: способами оптимального использования современного программного обеспечения для создания различных проектов графического дизайна
Краткая характеристика учебной дисциплины	Виды компьютерной графики. Цветовые модели. Параметры растрового изображения. Настройка интерфейса. Инструменты выделения. Техника выделения областей. Понятие слоя. Работа со слоями многослойного изображения. Инструменты Кисть, Перо, Карандаш. Настройка и использование. Техники рисования. Типы фильтров. Использование фильтров для творческих задач. Особенности вывода растрового изображения для печати и использования в сети Интернет. Понятие векторной графики. Настройки интерфейса. Примитивы. Создание и редактирование. Группы эффектов. Использование и настройка. Взаимодействие примитивов для получения составных контуров. Методы создания контуров с помощью инструмента Перо. Работа с градиентом в программе Adobe Illustrator. Переходы по форме, переходы по цвету. Особенности вывода векторного изображения. Трехмерная графика. Основные понятия и определения. Интерфейс программы. Настройка. Создание, редактирование и трансформирование примитивов. Типы сплайнов. Создание и редактирование. Сплайновое моделирование. Моделирование модификаторами. Основные модификаторы. Создание и редактирование составных объектов. Основные составные объекты Proboolean, Loft. Редактирование полигонального объекта на уровне вертексов, ребер, полигонов, границ, элементов. Создание и настройка материалов. Постановка света. Черновая и финальная визуализации.

Разработчики	к.п.н., доцент Андреева А.Н., старший преподаватель Дудий И.Н.
--------------	--

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Креативный дизайн» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Креативный дизайн» является овладение понятием креативного дизайна. Приобретение практических навыков в творческом процессе создания инновационных продуктов графического дизайна с целью непосредственного воздействия на потребителя рекламируемого товара.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	<p>УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий</p> <p>УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла</p> <p>ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи</p> <p>ПКС-1. Проведение предпроектных дизайнерских исследований</p> <p>ПКС-3. Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	<p>УК-1.1. Выявляет проблемную ситуацию в процессе анализа проблемы, определяет этапы ее разрешения с учетом вариативных контекстов.</p> <p>УК 1.2. Находит, критически анализирует и выбирает информацию, необходимую для выработки стратегии действий по разрешению проблемной ситуации.</p> <p>УК 1.3. Рассматривает различные варианты решения проблемной ситуации на основе системного подхода, оценивает их преимущества и риски.</p> <p>УК 1.4. Грамотно, логично, аргументированно формулирует собственные суждения и оценки. Предлагает стратегию действий.</p> <p>УК 1.5. Определяет и оценивает практические последствия реализации действий по разрешению проблемной ситуации</p> <p>УК 2.1. Выстраивает этапы работы над проектом с учетом последовательности их реализации, определяет этапы жизненного цикла проекта.</p> <p>УК 2.2. Определяет проблему, на решение которой направлен проект, грамотно формулирует цель проекта. Определяет исполнителей проекта.</p> <p>УК 2.3. Проектирует решение конкретных задач проекта, выбирая оптимальный способ их решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений.</p> <p>УК 2.4. Качественно решает конкретные задачи (исследования, проекта, деятельности) за установленное время. Оценивает риски и результаты проекта.</p>

	<p>УК 2.5 Публично представляет результаты проекта, вступает в обсуждение хода и результатов проекта.</p> <p>ОПК-3.1. Обладает знанием об этапах дизайн-проектирования, методах проектирования и способах решения проектного задания.</p> <p>ОПК-3.2. Пользуется алгоритмами дизайнерского формообразования в целях разработки концептуальной проектной идеи, дальнейшего её воплощения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.</p> <p>ОПК-3.3. Владеет комплексом научных и практических знаний для обоснования своих предложений при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.</p> <p>ПКС-1.1 Ориентируется в стадиях процесса дизайн-проектирования и предпроектного анализа.</p> <p>ПКС-1.2 Осуществляет подготовку проектного задания с учетом результатов предпроектных дизайнерских исследований.</p> <p>ПКС-3.1 Пользуется методами экспериментального творчества, приемами создания графического и живописного произведения.</p> <p>ПКС-3.2 Владеет инструментом для создания визуального продукта средствами современного программного обеспечения.</p> <p>ПКС-3.3 Работает над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно.</p>
<p>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</p>	<p>Знать: методы и основные приемы работы над художественно графическим произведением; основные этапы создания рекламного продукта; методики разработки креативных идей;</p> <p>Уметь: формулировать цели и ставить задачи в рамках прикладных творческих задач в сфере рекламы; определять целевую аудиторию и маркетинговую ситуацию; анализировать и рационально выбирать средства распространения рекламы; разрабатывать креативную идею,</p> <p>Владеть: умением выбирать выразительные и художественно-изобразительные средства для разработки рекламного продукта, соответствующего целям и задачам проекта; умением определять целевую аудиторию и составлять план мероприятий, исходя из характеристик аудитории.</p>
<p>Краткая характеристика учебной дисциплины</p>	<p>Проблемы современного дизайна; Актуальное искусство. Тенденции в мировой рекламе. Суть креативного искусства; Проявление креативного дизайна. Элементы. Приемы выражения. Техническая база; Медиа технологии в креативном дизайне. Не стандартный подход в видео и аудио рекламе; Графические элементы рекламы, построенные по принципу противопоставления формы и психологического восприятия; Современный подход в разработке направления брендирования товаров и услуг; Создание креативного проекта графической рекламы для печатной продукции.</p>
<p>Разработчики</p>	<p>доцент Латышева Е.О.</p>

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Пиктографика» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Пиктографика» является изучение студентами пиктографики как части художественной и визуальной культуры с помощью выявления основных этапов сложения, общей структуры, графического языка, особенностей современного функционирования пиктографики. Создание пиктографических знаков, отвечающим требованиям современной социально-культурной среды.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПКС-3. Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПКС-3.1 Пользуется методами экспериментального творчества, приемами создания графического и живописного произведения. ПКС-3.2 Владеет инструментом для создания визуального продукта средствами современного программного обеспечения. ПКС-3.3 Работает над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: о влиянии различных факторов (технологии, конъюнктура, социальные потребности) на конечный продукт дизайн-проекта; о использование творческого метода построения шрифта; о системном подходе к созданию шрифтовой композиции с применением иллюстрации и без неё; Уметь: выбирать необходимые методы выполнения написания гарнитур с учетом внешних факторов и требований; Владеть: способами реализации потенциала, определяющего творчество, как важнейшее качество деятельности, характеризующееся поиском и достижением новых результатов; - навыками системного подхода к созданию дизайн-проекта.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Этапы сложения пиктографической культуры от первобытного искусства до современной ситуации; Функциональная структура современной пиктографики.; Основные средства художественного графического языка современной пиктографики; Разработка иконических пиктограмм, пиктограммы-символа и пиктограммы-индекса; Разработка серии пиктограмм.
Разработчики	доцент Баёва Н.В.

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Пропедевтика» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Пропедевтика» является формирование у студентов чувства равновесия и гармонии в композициях, созданных в пространстве листа (с ограниченной поверхностью) и объеме, используя приемы и свойства композиции. Знакомство со свойствами, и приемами, используемыми в графической и объемно пространственной композиции при создании гармоничного продукта дизайна, такими как: симметрия, асимметрия, статика, динамика, пропорции, масштаб, контраст, нюанс, ритм, цвет, фактура. Развитие навыков у студентов в практическом процессе создания формальных композиций
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПКС-3. Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПКС-3.1 Пользуется методами экспериментального творчества, приемами создания графического и живописного произведения. ПКС-3.2 Владеет инструментом для создания визуального продукта средствами современного программного обеспечения. ПКС-3.3 Работает над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: способы выявления и усиления образа по средствам формы и цвета; - формирование убедительного прототипа. Уметь: - выполнять макет с различными цветовыми решениями, с различным назначением. - работать над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно. Владеть: - приемами создания графического и живописного произведения - гармоничностью цветовых сочетаний; - усилением эмоциональной яркости проекта; - грамотностью композиционного решения при умении чисто подать проект.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Уравновешенная формальная композиция; Не уравновешенная формальная композиция; Формальная композиция на динамическое равновесие с выделением композиционного центра; Формальная композиция на статическое равновесие; Формальные упражнения по членению плоскости на части с помощью линии и при использовании геометрических фигур; Вариативная творческая организации натюрморта из предметов реквизита, стоящих вразброс на подиуме с передачей эмоционального состояния по заданной характеристике; Творческая композиция на основе организации натюрморта из предметов реквизита путём стилизации пластики предметов с

	привнесением свойства; Творческая композиция в жанре городского пейзажа».
Разработчики	доцент Баёва Н.В.

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Психология и педагогика» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Типографика и современные информационные системы» является получение практических навыков для решения следующих профессиональных задач: типографическое решение современных информационных систем: персональный веб-сайт, интернет-магазин, интернет-издание, портал, мобильное приложение(решение задач удобочитаемости, скорости считывания информации благодаря грамотно выстроенной цвето-графической иерархии); а также получение теоретических знаний о критериях оценки дизайна интерфейсов различных устройств: компьютер, мобильный телефон, айфон, бытовые приборы и другие технические устройства (принтер, МФУ и т.п.)
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-6. Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки ОПК-5. Способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК 6.1. Применяет рефлексивные методы в процессе оценки разнообразных ресурсов (личностных, психофизиологических, ситуативных, временных и т.д.), используемых для решения задач самоорганизации и саморазвития. УК 6.2. Определяет приоритеты собственной деятельности, выстраивает планы их достижения. УК 6.3. Формулирует цели собственной деятельности, определяет пути их достижения с учетом ресурсов, условий, средств, временной перспективы развития деятельности и планируемых результатов. УК 6.4. Критически оценивает эффективность использования времени и других ресурсов для совершенствования своей деятельности. УК 6.5. Демонстрирует интерес к учебе и использует предоставляемые возможности для приобретения новых знаний и навыков с целью совершенствования своей деятельности. ОПК-5.1. Ориентируется в основных категориях педагогической деятельности в сфере профессионального образования и дополнительного профессионального образования. ОПК-5.2. Умеет спроектировать учебный процесс в сфере профессионального образования и дополнительного профессионального образования. ОПК-5.3. Осуществляет педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать - методы в процессе оценки разнообразных ресурсов (личностных, психофизиологических, ситуативных, временных и т.д.), используемых для решения задач самоорганизации и саморазвития. Уметь

	<p>- формулировать цели собственной деятельности, определяет пути их достижения с учетом ресурсов, условий, средств, временной перспективы развития деятельности и планируемых результатов</p> <p>Владеть</p> <p>- навыками определения приоритетов собственной деятельности, выстраивания планов по их достижению.</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины	Психология как учебная дисциплина и как наука. Психология творчества; Психология восприятия. Дизайн – как средство визуальной коммуникации; Основы педагогики. Роль творческих процессов в формировании личности
Разработчики	К.п.н. доцент Зелко АС..

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Психология общения с клиентом» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины: изучение законов и методов создания различных видов графической продукции с использованием аппаратных и программных компьютерных средств
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	<p>УК-1.1. Выявляет проблемную ситуацию в процессе анализа проблемы, определяет этапы ее разрешения с учетом вариативных контекстов.</p> <p>УК 1.2. Находит, критически анализирует и выбирает информацию, необходимую для выработки стратегии действий по разрешению проблемной ситуации.</p> <p>УК 1.3. Рассматривает различные варианты решения проблемной ситуации на основе системного подхода, оценивает их преимущества и риски.</p> <p>УК 1.4. Грамотно, логично, аргументированно формулирует собственные суждения и оценки. Предлагает стратегию действий.</p> <p>УК 1.5. Определяет и оценивает практические последствия реализации действий по разрешению проблемной ситуации</p>
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p>Знать: основной массив нормативно-правовых актов и иной документации в области авторского права.</p> <p>Уметь: определять сферу применения законодательства об авторском праве в практической деятельности, разъяснять задачи и компетенцию органов и должностных лиц, осуществляющих деятельность в области авторского права.</p> <p>Владеть: навыками анализа норм права в области авторского права для осуществления профессиональной деятельности в четком соответствии с законодательством.</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины	Введение в курс «Психология общения с клиентом». Общение как социально-психологический феномен; Психология общения с клиентом: виды, тактики и стратегии; Клиентоориентированность персонала организации и способы ее повышения; Барьеры и конфликты в общении с клиентом. Способы предупреждения и разрешения конфликтов.
Разработчики	Профессор Миронов Б.К.

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Рекламные медиастратегии и визуальные технологии в дизайне» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Креативный дизайн» является овладение понятием креативного дизайна. Приобретение практических навыков в творческом процессе создания инновационных продуктов графического дизайна с целью непосредственного воздействия на потребителя рекламируемого товара.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи ПКС-1. Проведение предпроектных дизайнерских исследований
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ОПК-3.1. Обладает знанием об этапах дизайн-проектирования, методах проектирования и способах решения проектного задания. ОПК-3.2. Пользуется алгоритмами дизайнерского формообразования в целях разработки концептуальной проектной идеи, дальнейшего её воплощения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека. ОПК-3.3. Владеет комплексом научных и практических знаний для обоснования своих предложений при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека. ПКС-1.1 Ориентируется в стадиях процесса дизайн-проектирования и предпроектного анализа. ПКС-1.2 Осуществляет подготовку проектного задания с учетом результатов предпроектных дизайнерских исследований.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: методы и основные приемы работы над художественно графическим произведением; основные этапы создания рекламного продукта; методики разработки креативных идей; Уметь: формулировать цели и ставить задачи в рамках прикладных творческих задач в сфере рекламы; определять целевую аудиторию и маркетинговую ситуацию; анализировать и рационально выбирать средства распространения рекламы; разрабатывать креативную идею, Владеть: умением выбирать выразительные и художественно-образительные средства для разработки рекламного продукта, соответствующего целям и задачам проекта; умением определять целевую аудиторию и составлять план мероприятий, исходя из характеристик аудитории.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Медиапланирование: сущность, цели и задачи; Исходные данные медиапланирования.; Средства распространения рекламы; Разработка медиастратегии; Аудиореклама; Аудиовизуальная реклама.

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Сервисная деятельность в дизайн-проектировании» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Сервисная деятельность в дизайн-проектировании» является формирование у студентов знаний, умений и навыков в области сервисной деятельности в сфере дизайна, ориентированных на практическое применение в профессиональной деятельности.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели ОПК-4. Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	УК 3.1. Понимает эффективность использования стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели, определяет роль каждого участника в команде. УК 3.2. Учитывает в совместной деятельности особенности поведения и общения разных людей. УК 3.3. Способен устанавливать разные виды коммуникации (устную, письменную, вербальную, невербальную, реальную, виртуальную, межличностную и др.) для руководства командой и достижения поставленной цели. УК 3.4. Демонстрирует понимание результатов (последствий) личных действий и планирует последовательность шагов для достижения поставленной цели, контролирует их выполнение. УК 3.5. Эффективно взаимодействует с членами команды, в том числе участвует в обмене информацией, знаниями и опытом, и презентации результатов работы команды. Соблюдает этические нормы взаимодействия ОПК-4.1. Пользуется научно-понятийным аппаратом музейной сферы деятельности. ОПК- 4.2 Позиционирует себя как организатор, участник выставочных мероприятий, творческих конкурсов и пр. ОПК-4.3 Использует полученные навыки в процессе разработки проектных идей. ОПК-4.4. Организует инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявляет творческую инициативу.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать - организационные этапы подготовки художественно-творческих мероприятий, презентаций, инсталляций, и иных творческих инициатив Уметь - организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях - разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу

	Владеть - навыками, полученными в процессе обучения
Краткая характеристика учебной дисциплины	Теоретические основы сервисной деятельности Сервисная деятельность и потребности человека; Организация процесса обслуживания в сфере дизайн-проектирования; Психологические основы сервисной деятельности в сфере дизайнерских услуг; Этические и эстетические аспекты сервисной деятельности
Разработчики	К.ф.н., доцент Башкирцева Ю.С.

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Современные проблемы дизайна» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Коммуникативный дизайн» является: научиться ориентироваться в стилях и тенденциях актуального искусства; определить саму суть и смысл актуального искусства, его отличия и сходства с определением «современное искусство»; изучение различных мультимедийных технологий, как компонента актуального искусства; изучение психологического влияния мультимедийных технологий на человека с целью усиления образности проекта, создание совершенно нового видения искусства
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	<p>УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий</p> <p>УК-5. Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия</p> <p>ОПК-1. Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	<p>УК-1.1. Выявляет проблемную ситуацию в процессе анализа проблемы, определяет этапы ее разрешения с учетом вариативных контекстов.</p> <p>УК 1.2. Находит, критически анализирует и выбирает информацию, необходимую для выработки стратегии действий по разрешению проблемной ситуации.</p> <p>УК 1.3. Рассматривает различные варианты решения проблемной ситуации на основе системного подхода, оценивает их преимущества и риски.</p> <p>УК 1.4. Грамотно, логично, аргументированно формулирует собственные суждения и оценки. Предлагает стратегию действий.</p> <p>УК 1.5. Определяет и оценивает практические последствия реализации действий по разрешению проблемной ситуации</p> <p>УК 5.1. Находит и использует необходимую для саморазвития и взаимодействия с другими информацию о культурных особенностях и традициях различных сообществ.</p> <p>УК 5.2. Демонстрирует уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных народов, основываясь на знании этапов исторического развития общества (включая основные события, деятельность основных исторических деятелей) и культурных традиций мира (включая мировые религии, философские и этические учения), в зависимости от среды взаимодействия и задач образования.</p> <p>УК 5.3. Умеет толерантно и конструктивно взаимодействовать с людьми с учетом их социокультурных особенностей в целях успешного выполнения профессиональных задач и усиления социальной интеграции</p>

	<p>ОПК-1.1. Обладает информацией о теоретических основах формообразования и основных проблемах в истории развития культуры и искусства.</p> <p>ОПК-1.2. Определяет хронологические границы возникновения искусства в западноевропейских странах, российском государстве; основные предпосылки и этапы развития культуры и искусства, а также специфику развития каждой из культур.</p> <p>ОПК-1.3. Пользуется научно-понятийным аппаратом и пониманием особенностей определенных видов искусств, их места в структуре общей теории и истории искусства.</p> <p>ОПК-1.4. Применяет полученные навыки в процессе разработки проектных идей.</p>
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p>Иметь представление: об основных этапах развития мирового дизайна от древнейших времен протодизайна до современности;</p> <p>Знать: хронологические границы возникновения промышленного искусства в странах Европы, США и России, основные предпосылки и этапы развития дизайна, а также специфики развития технической эстетики в каждой из этих стран;</p> <ul style="list-style-type: none"> - особенности нового вида художественной деятельности; – теоретические основы формообразования и основные проблем в истории развития дизайна; – отечественные и зарубежные школы художественного проектирования и творчество отдельных художников-дизайнеров; <p>Владеть: научно-понятийным аппаратом и пониманием особенностей нового вида искусства и его места в структуре общей теории и истории искусства.</p> <p>Уметь: разбираться в основных стилях и направлениях дизайна, относить произведения формотворчества к основным этапам развития дизайна, формировать профессиональную творческую позицию, ориентироваться в конкурентной среде</p>
Краткая характеристика учебной дисциплины	<p>Определение дизайна; Принципы формообразования конца XIX начала XX столетия; Принципы формообразования XX столетия; Основные понятия методологии дизайн-проектирования; Анализ принципов формообразования в дизайне; Проектные методы.</p>
Разработчики	доцент Черевко К.Б.

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Станковая графика» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины: изучение законов и методов создания различных видов графической продукции с использованием аппаратных и программных компьютерных средств
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПКС-3 Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПКС-3.1 Пользуется методами экспериментального творчества, приемами создания графического и живописного произведения. ПКС-3.2 Владеет инструментом для создания визуального продукта средствами современного программного обеспечения. ПКС-3.3 Работает над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Иметь представление и способность применить все ранее полученные на практике знания и навыки в работе с натурой и предметной средой. Использовать новые возможности и представления в области декоративного подхода и стилизации природных мотивов и пространственной среды предметных форм. Найти новый язык в решении сложных творческих задач. Знать: способы и инструменты решения более сложных творческих задач – создание художественного образа. Уметь: применять полученные навыки, связанные с графическими приёмами и различными техниками графики в рамках поставленных творческих задач при создании авторского проекта. Владеть: художественными и графическими приёмами для решения творческих и проектных задач с использованием графических материалов и техник.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Офорт (меццо-тинто). Разработка композиции и исполнение в материале: (натюрморт, пейзаж); Офорт (мягкий лак). Разработка композиции и исполнение в материале: (натюрморт, пейзаж); Оформление, экспонирование и хранение офорта.
Разработчики	Профессор Миронов Б.К.

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Технологии издательского дела и полиграфии» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Типографика и современные информационные системы» является получение практических навыков для решения следующих профессиональных задач: типографическое решение современных информационных систем: персональный веб-сайт, интернет-магазин, интернет-издание, портал, мобильное приложение(решение задач удобочитаемости, скорости считывания информации благодаря грамотно выстроенной цвето-графической иерархии); а также получение теоретических знаний о критериях оценки дизайна интерфейсов различных устройств: компьютер, мобильный телефон, айфон, бытовые приборы и другие технические устройства (принтер, МФУ и т.п.)
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПКС-1. Проведение предпроектных дизайнерских исследований ПКС-3. Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПКС-1.1 Ориентируется в стадиях процесса дизайн-проектирования и предпроектного анализа. ПКС-1.2 Осуществляет подготовку проектного задания с учетом результатов предпроектных дизайнерских исследований. ПКС-3.1 Пользуется методами экспериментального творчества, приемами создания графического и живописного произведения. ПКС-3.2 Владеет инструментом для создания визуального продукта средствами современного программного обеспечения. ПКС-3.3 Работает над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать - этапы процесса дизайн-проектирования и предпроектного анализа Уметь - осуществлять подготовку проектного задания с учетом результатов предпроектных дизайнерских исследований Владеть - знаниями, умениями и навыками, полученными в процессе обучения
Краткая характеристика учебной дисциплины	Характеристика издательской продукции; Особенности полиграфического воспроизведения текстовой и изобразительной информации; Изобразительные фотоформы для однокрасочной печати; Текстовые фотоформы; Texto-изобразительные фотоформы; Печатные формы плоской офсетной печати; Печатные формы высокой печати; Печатные формы глубокой печати; Основы полиграфического воспроизведения многоцветных изобразительных оригиналов; Отделка полиграфической продукции и общие сведения о брошюровочно-переплетном производстве; Производство брошюр и книжно-журнальных изданий в обложках; Производство книг в переплетных крышках на операционном оборудовании; Автоматизированное поточное производство книг в переплетных

	крышках; Основные направления развития полиграфического производства
Разработчики	Профессор Миронов Б.К., старший преподаватель Скупанович Ю.Ф.

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Типографика и современные информационные системы» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Типографика и современные информационные системы» является получение практических навыков для решения следующих профессиональных задач: типографическое решение современных информационных систем: персональный веб-сайт, интернет-магазин, интернет-издание, портал, мобильное приложение(решение задач удобочитаемости, скорости считывания информации благодаря грамотно выстроенной цвето-графической иерархии); а также получение теоретических знаний о критериях оценки дизайна интерфейсов различных устройств: компьютер, мобильный телефон, айфон, бытовые приборы и другие технические устройства (принтер, МФУ и т.п.)
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПКС-1. Проведение предпроектных дизайнерских исследований ПКС-3. Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПКС-1.1 Ориентируется в стадиях процесса дизайн-проектирования и предпроектного анализа. ПКС-1.2 Осуществляет подготовку проектного задания с учетом результатов предпроектных дизайнерских исследований. ПКС-3.1 Пользуется методами экспериментального творчества, приемами создания графического и живописного произведения. ПКС-3.2 Владеет инструментом для создания визуального продукта средствами современного программного обеспечения. ПКС-3.3 Работает над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать - этапы процесса дизайн-проектирования и предпроектного анализа Уметь - осуществлять подготовку проектного задания с учетом результатов предпроектных дизайнерских исследований Владеть - знаниями, умениями и навыками, полученными в процессе обучения
Краткая характеристика учебной дисциплины	Основные критерии оценки веб-типографики; Эволюция технических параметров браузеров, языков программирования HTML5, CSS и JavaScript, и влияние этих процессов на веб-типографику; Особенности верстки текста интернет-изданий (журнал, газета), интернет-платформ: преемственность приемов типографики печатных изданий, модные тенденции и функциональность; Типы мобильных приложений: мобильный сайт, гибридное, нативное. Обзор особенностей создания и функционирования; Особенности верстки текстов для мобильных приложений; Взаимодействие различных стилей текста, как аспект создающий образ информационной системы; Особенности верстки текстов для разных платформ с сохранением единого стиля; Системные шрифты. Типографический облик компьютерных

	оболочек Windows, Mac Os, Linux; Особенности работы с интерфейсом различных устройств: эргономические требования, технические ограничения, эстетика.
Разработчики	доцент Черевко К.Б.

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Художественная анимация и фотография» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью изучения дисциплины является: Раскрытие личностного творческого потенциала студента средствами фотоискусства и анимации. Углубление знаний в области применения информационных технологий в дизайне. Обучение студентов анализу и оценке художественной ценности и эмоционально – психологического воздействия рекламы. Изучение технической стороны создания анимации. Изучение видов анимации, их возможностей. Приобретение самообразовательного опыта вследствие постоянной концентрации внимания. Расширение и обогащение навыков передачи эмоциональной составляющей в кадре.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПКС-3 Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПКС-3.1 Пользуется методами экспериментального творчества, приемами создания графического и живописного произведения. ПКС-3.2 Владеет инструментом для создания визуального продукта средствами современного программного обеспечения. ПКС-3.3 Работает над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Иметь представление и способность применить все ранее полученные на практике знания и навыки в работе с натурой и предметной средой. Использовать новые возможности и представления в области декоративного подхода и стилизации природных мотивов и пространственной среды предметных форм. Найти новый язык в решении сложных творческих задач. Знать: способы и инструменты решения более сложных творческих задач – создание художественного образа. Уметь: применять полученные навыки, связанные с графическими приёмами и различными техниками графики в рамках поставленных творческих задач при создании авторского проекта. Владеть: художественными и графическими приёмами для решения творческих и проектных задач с использованием графических материалов и техник.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Основы цифровой фотосъемки; Сюжетная фотосъемка; Понятие анимации. Краткая история развития; Покадровая и трансформационная анимация; Анимирование фотографии. Художественный образ.
Разработчики	Профессор Миронов Б.К.

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Цвет в графическом дизайне» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью дисциплины «Дизайн-проектирование» является подготовка высококлассных специалистов способных на современном уровне разрабатывать оригинальные дизайн-проекты, промышленные образцы, серии и авторские коллекции; научно исследовать вопросы своей профессиональной деятельности, совершенствовать технологические процессы создания творческих объектов; организовывать и проводить выставки творческих работ; выдвигать и разрабатывать инновационные идеи в сфере дизайна.
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПКС-3. Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПКС-3.1 Пользуется методами экспериментального творчества, приемами создания графического и живописного произведения. ПКС-3.2 Владеет инструментом для создания визуального продукта средствами современного программного обеспечения. ПКС-3.3 Работает над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: основные этапы и приёмы в работе над живописным произведением и в работе с проектом, применяя условный, образный и символический «язык» цвета; Уметь: абстрактно и образно мыслить, анализировать и быть готовым к решению сложных творческих и профессиональных задач; Владеть: художественными и живописными приёмами и «инструментами» для решения творческих и проектных задач с использованием цвета.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Введение: история развития науки о цвете; Свет и цвет. Основные характеристики цвета; Систематика и восприятие цветов; Контраст и несобственные качества цвета; Цветовая гармония и композиция; Оптика красочного слоя, живописность и колорит.
Разработчики	доцент Латышева Е.О.

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Цифровой скульптуринг» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Цель дисциплины: изучение законов построения цифровых скульптурных объектов различной сложности в программе цифрового скульптуринга Pixologic ZBrush (далее ZBrush).
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПКС-3 Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПКС-3.1 Пользуется методами экспериментального творчества, приемами создания графического и живописного произведения. ПКС-3.2 Владеет инструментом для создания визуального продукта средствами современного программного обеспечения. ПКС-3.3 Работает над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: о всех основных методах стилях и техниках цифрового скульптуринга; Уметь: осуществлять оптимальный метод создания объектов цифрового скульптуринга для конкретного дизайн-проекта; Владеть: навыками создания основных вариантов цифрового скульптуринга (объект статический, динамический и пр.)
Краткая характеристика учебной дисциплины	Философия Z-Brush. Основы цифровой лепки. Подобъекты, Z-сферы. ShadowBox и режущие кисти. Операция ReMesh и проецирование. Продвинутые техники работы с кистями. Полирисование и инструмент Spotlight. Визуализация, свет и материалы.. Целевые формы, слои и вр.шкала ZBrush.
Разработчики	доцент Чурсинов С.Н

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины «Шрифт в графическом дизайне» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» профилю подготовки «Графический дизайн» квалификация выпускника магистр	
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Шрифт в графическом дизайне» является формирование систематизированного представления об историческом становлении шрифтов в культуре и искусстве, их социально-психологических и эстетических предпосылках, их своеобразии в различных общественно-исторических условиях России, странах Западной Европы и Востока. Формирование кругозора путем освоения возможно большего объема исторических и современных знаний о шрифтах и возможностях их использования в контексте современности
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	ПКС-3. Концептуальная и художественно-техническая разработка дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
Результаты освоения образовательной программы (ИДК)	ПКС-3.1 Пользуется методами экспериментального творчества, приемами создания графического и живописного произведения. ПКС-3.2 Владеет инструментом для создания визуального продукта средствами современного программного обеспечения. ПКС-3.3 Работает над проектным заданием по созданию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации самостоятельно, осознанно, креативно.
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	Знать: различия – схожести шрифтовых групп; основы типографики; способы осуществления поиска, хранения, обработки и анализа информации из различных источников и баз данных; целесообразные варианты предоставления информации в актуальном формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий в современном контексте специализированных графических программ работающих со шрифтами; Уметь: Чисто выполнять проекты с учетом технологических особенностей работы в графических редакторах при использовании наборных шрифтов. Владеть: лэттерингом; Навыками оценки шрифтовой культуры; сущностью единства эстетического и утилитарного в шрифтах как основы дизайна; навыком подбора гарнитуры, соответствующей проекту; навыками рукописного шрифта и его применение в современной полиграфии.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Введение в предмет. Понятие шрифта, его цели и задачи. Особенности письма ширококонечным пером; Классификация шрифтов. Типы шрифтов, разделение их на категории с точки зрения дизайна и назначения; История формирования письменных форм. Римская скоропись. Рустика. Унциальное, полуунциальное письмо, формирование выносных элементов. Каролингский минускул. Гуманистический курсив. Межбуквенные и межстрочные расстояния; Эволюция шрифтовых форм. История формирования Готического шрифта и его дальнейшее развитие. Текстура. Фрактура. Ротунда Бастарда. Швабахер; Славянская азбука. История возникновения шрифта устав, полуустав. Скоропись; Строенные шрифты. Антиква: Лука Паччоли 1509г., Альбрехт Дюрер, Лука дела

	Роббиа, английская узкая антиква, английская атиква, Жоффруа Тори; Строенные шрифты. Итальянский шрифт с обратным контрастом, итальянский шрифт, египетский шрифт, трафаретный шрифт; Русская вязь. Буквица. Петровский, Елизаветинский шрифты; Понятие стиля в шрифтовой полиграфии. Шрифт в рекламе и на плакате.
Разработчики	доцент Баёва Н.В.