



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»

УТВЕРЖДЕНО

Ученым советом МГТУ им. Г.И. Носова
Протокол № 8 от 29 июня 2022 г.

Ректор МГТУ им. Г.И. Носова,
председатель ученого совета

_____ М.В. Чукин

**АННОТАЦИИ ДИСЦИПЛИН
ПО ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Направление подготовки
54.04.01 ДИЗАЙН

Направленность (профиль) программы
Цифровой дизайн

Магнитогорск, 2022

ОП-СДм-22-2

АННОТАЦИИ ДИСЦИПЛИН ПО ПРОГРАММЕ МАГИСТРАТУРЫ

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды формируемых компетенций</i>	<i>Объем, акад. час (з.е.)</i>
БЛОК 1. ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛИ)			
Обязательная часть			
Б1.О.01	<p>Методология и методы научного исследования Цели и задачи изучения дисциплины: Сформировать необходимые компетенции по организации и проведению научных исследований в области дизайна. Основные разделы дисциплины: 1. Методология, методы и логика научного исследования. 2. Организация научной работы.</p>	УК-1; УК-6	108/3
Б1.О.02	<p>Инновационное предпринимательство Цели и задачи изучения дисциплины: Целями освоения дисциплины «Инновационное предпринимательство» являются: освоение студентами теоретических основ инновационного предпринимательства, формирование знаний об особенностях планирования и организации инновационной деятельности, методах управления исследованиями и разработками, приобретение навыков практического использования полученных знаний в области дизайна. Основные разделы дисциплины: 1. Характеристика инновационного предпринимательства. 2. Организационные формы инновационного предпринимательства. 3. Конкурентная стратегия инновационного предпринимательства. 4. Механизм инновационного предпринимательства. 5. Система поддержки инновационного предпринимательства. 6. Риски в инновационном предпринимательстве. 7. Программы развития инновационного предпринимательства. 8. Инновационное предпринимательство в строительстве.</p>	УК-2; УК-3	108/3
Б1.О.03	<p>Основы научной коммуникации Цели и задачи изучения дисциплины: Целями освоения дисциплины (модуля) «Основы научной коммуникации» являются: – содействие формированию у магистрантов представлений о научной коммуникации как специфической форме профессионального общения, основанной на обмене научной информацией, значимой для участников интеллектуального взаимодействия при решении исследовательских задач в процессе научной деятельности; – формирование у обучающихся представлений об особенностях функционирования языка в сфере научной коммуникации и умений применять их в</p>	УК-4; УК-5	108/3

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	<p>исследовательской деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> – обеспечение практической профессиональной научной подготовки, формирование навыков эффективной научной коммуникации в актуальных ситуациях профессионального общения; – развитие и совершенствование речевой культуры магистрантов. <p>Основные разделы дисциплины:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Научная коммуникация как дисциплина. Цели, задачи и средства научной коммуникации. 2. Научная полемика, дискуссия, спор. 3. Научный стиль. Письменная научная. 4. Научная журналистика. 		
Б1.О.04	<p>Иностранный язык в профессиональной деятельности</p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины:</p> <p>Повышение исходного уровня владения иностранным языком, достигнутого на предыдущей ступени образования и развитие у обучающихся способности использовать иностранный язык в профессиональной сфере.</p> <p>Основные разделы дисциплины:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Основы делового общения. 2. Ведение деловой корреспонденции. 3. Перевод, аннотирование и реферирование текстов профессиональной направленности. 	УК-4; УК-5	72/2
Б1.О.05	<p>История и методология дизайн-проектирования</p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины:</p> <p>Целью освоения дисциплины «История и методология дизайн-проектирования» являются приобретение навыков самостоятельного проведения научных исследований по вопросам профессиональной деятельности и формирование готовности участвовать в научных и творческих мероприятиях.</p> <p>Основные разделы дисциплины:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Дизайн как результат развития предметного творчества человека. 2. Виды современного дизайнерского творчества. 3. Сущность проектной деятельности. 4. Интерьер и цифровое искусство. 	УК-1; УК-5; ОПК-1; ОПК-5	180/5
Б1.О.06	<p>Философские проблемы науки и техники</p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> сформировать представление о многообразии форм человеческого знания, соотношении истины и заблуждения в человеческой жизнедеятельности, особенностях функционирования знания в современном обществе; <input type="checkbox"/> сформировать представление о ценностных основаниях человеческой деятельности; <input type="checkbox"/> определить основания активной жизненной позиции, ввести в круг философских проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности; 	УК-1; ОПК-1; ОПК-2	144/4

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	<p>□ сформировать представление о специфике философских проблем науки и техники;</p> <p>□ ознакомить студента с основными направлениями философии науки и техники;</p> <p>□ развитие навыков критического восприятия и оценки источников информации, умения логично формулировать, излагать и аргументировано отстаивать собственное видение проблем и способов их разрешения;</p> <p>□ сформировать навыки решения исследовательских задач на основе фундаментальных знаний в профессиональной области.</p> <p>Основные разделы дисциплины:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Предметное поле и основные проблемы науки и техники. Структура и методы научного познания. 2. Философские проблемы технических наук. 3. Этические проблемы науки. 4. Специфика инженерной деятельности. 		
Б1.О.07	<p>Эстетика компьютерного искусства</p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины:</p> <p>Целью освоения дисциплины «Эстетика компьютерного искусства» являются осмысление значения эстетических категорий для дизайн-деятельности в формировании материально-художественной культуры общества и приобретение профессиональных компетенций.</p> <p>Основные разделы дисциплины:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Основные понятия эстетики. 2. Краткий исторический обзор европейской эстетической мысли. 3. Основные эстетические категории. 4. Эстетическая природа компьютерного искусства и его виды. 	ОПК-4	216/6
Б1.О.08	<p>Синтез цифрового искусства</p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"> - изучение основных этапов истории цифровых искусств в контексте современного искусства; - формирование общепрофессиональных компетенций в сфере синтеза цифровых искусств. - формирование целостного представления о закономерностях функциональной и художественной связи синтеза изобразительных искусств и цифровой среды как обоснование принципов связей между разными видами искусств, позволяющих достигать целостного объединения разнородных пространственно-образных систем. <p>Основные разделы дисциплины:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Синтез цифровых искусств в современном искусстве. 2. Синтез цифровых искусств в дизайне и архитектуре. 3. Синтез цифровых искусств как объект дизайна и искусства. 	ОПК-1	180/5

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
Б1.О.09	<p>Креативное программирование</p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины: Целями освоения дисциплины (модуля) «Креативное программирование» является ознакомление студентов с базовыми понятиями и алгоритмами основ программирования в игровой, увлекательной форме, используя инновационную среду программирования Scratch.</p> <p>Основные разделы дисциплины:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Знакомство со Scratch. 2. Переменные в программировании. 3. Смена локаций. Добавление новых и удаление старых персонажей. 4. Рисование. Создание собственных предметов и персонажей. 	УК-1; ОПК-3	144/4
Б1.О.10	<p>Компьютерные технологии в дизайне</p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины: Подготовка студента к решению профессиональных задач с использованием компьютерных технологий в соответствии с профильным направлением и будущей профессиональной деятельностью, что предполагает способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности, а также применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.</p> <p>Основные разделы дисциплины:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Основные параметры программы 3dsMAX необходимые для моделирования объектов интерьера и оборудования. 2. Работа с материалами и текстурирование объектов интерьера. 3. Освещение модели мебели. 4. Визуализация объектов интерьера. 	ОПК-3	144/4
Дисциплины по выбору Б1.О.ДВ.1			
Б1.О.ДВ.01.01	<p>Объекты цифрового дизайна в общественном пространстве</p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины: Подготовка студента к решению профессиональных задач с использованием цифровых компьютерных технологий в соответствии с профильным направлением и будущей профессиональной деятельностью, что предполагает способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности, а также применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.</p> <p>Основные разделы дисциплины:</p>	ОПК-3; ОПК-4	216/6

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	1. Современные общественные пространства. 2. Цифровое искусство. 3. Экспонирование, коллекционирование и хранение цифрового искусства.		
Б1.О.ДВ.01.02	Мультимедиа в выставочных пространствах Цели и задачи изучения дисциплины: Подготовка студента к решению профессиональных задач с использованием мультимедийных компьютерных технологий в соответствии с профильным направлением и будущей профессиональной деятельностью, что предполагает способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности, а также применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике. Основные разделы дисциплины: 1. История выставочного (экспозиционного) оборудования. 2. Развитие выставочной деятельности. 3. Приемы организации выставочного пространства. 4. Мультимедиа в выставочных пространствах.	ОПК-3; ОПК-4	216/6
Часть, формируемая участниками образовательных отношений			
Б1.В.01	Современные проблемы дизайна Цели и задачи изучения дисциплины: 1. Формирование у студентов аналитического дизайнерского мышления, овладение теоретическими и методологическими основами проектирования среды. 2. Формирование творческой личности, способной к деятельности в области дизайна, развитие представления о месте, целях и задачах дизайна в современном мире. 3. Овладение на практике в единстве методом и предметом профессиональной деятельности, развитие навыков проектного анализа. 4. Формирование у студентов необходимого уровня осознания места и целей дизайнерского творчества, приобретение практических навыков анализа распространенных проблем дизайна, освоение основных алгоритмов дизайн-проектирования. Основные разделы дисциплины: 1. Эволюция дизайна XX века. 2. Дизайн и культура потребления. 3. Пути решения современных проблем дизайна. 4. Проблемы визуальной экологии и дизайна. 5. Постмодернизм и дизайн: поиск новой эстетики.	УК-1; ПК-1	180/5
Б1.В.02	Психология восприятия объектов цифрового искусства Цели и задачи изучения дисциплины: Целью освоения данной дисциплины является	ПК-4	72/2

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	<p>формирование у студентов представления о психологии личности и визуальном восприятии как важнейшем познавательном процессе и профессиональном качестве дизайнерского мышления.</p> <p>Основные разделы дисциплины:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Визуальное восприятие как познавательный процесс. 2. История возникновения и развития цифровых изображений. 3. Цифровые изображения и процесс их восприятия. 		
Б1.В.03	<p>Проектирование и выполнение проекта в материале</p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины:</p> <p>Формирование способностей студентов к самоорганизации и самоуправлению системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни; обучение готовности синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе с использованием современных информационных и компьютерных технологий.</p> <p>Основные разделы дисциплины:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Общественные интерьеры: типология, особенности функционирования и организации пространства, цифровизация. 2. Возможности цифровых технологий в организации пространства офиса. 3. Формообразование предметного наполнения. 4. Проектно-графическое моделирование - эмпирический этап исследования в дизайне. 5. Разработка прогнозируемых рекомендаций к проектированию. 6. Проектная концепция объекта исследования. 7. Проектное предложение объекта исследования. 8. Визуализация проектного предложения. 9. Комплексное проектирование по теме исследования. 10. Авторский проект объекта исследования. 11. Визуализация авторского проекта. 	УК-1; УК-2; УК-3; ПК-2; ПК-3; ПК-4	432/12
Б1.В.04	<p>Оборудование и предметное наполнение интерьера</p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины:</p> <p>Повышение исходного уровня владения культурой проектно-художественного мышления, достигнутого на предыдущей ступени образования, и овладение студентами, необходимыми умениями и навыками научно-исследовательской деятельности в области интерьера и оборудования.</p>	УК-2; ПК-3; ПК-4	108/3

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	<p>1.Осмысление значения дизайн-деятельности в формировании материально-художественной культуры общества;</p> <p>2.Изучение закономерностей предметного наполнения интерьеров;</p> <p>3.Изучение исторически сложившихся стилей и проявление их в интерьерах.</p> <p>4. Освоение приемов проектирования нового оборудования и предметного наполнения по повышению комфортности современных интерьеров.</p> <p>Основные разделы дисциплины:</p> <p>1. Функциональные основы формирования отдельных групп оборудования жилых, общественных и промышленных зданий.</p> <p>2. Типы оборудования и предметного наполнения интерьеров.</p> <p>3. Наполнение и благоустройство предметно-пространственной среды.</p>		
Б1.В.ДВ.01	Дисциплины по выбору Б1.В.ДВ.1	УК-3; ПК-1; ПК-5	
Б1.В.ДВ.01.01	<p>Организация деятельности дизайнерских предприятий</p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины:</p> <p>Целями освоения дисциплины «Организация деятельности дизайнерских предприятий» являются: ознакомление студентов с основами организации архитектурно-дизайнерского проектирования в современных экономических условиях; выработка навыков практического использования полученных знаний в деятельности дизайнера.</p> <p>Основные разделы дисциплины:</p> <p>1. Основные понятия и определения в организации архитектурно-дизайнерского проектирования.</p> <p>2. Организационно-управленческие основы деятельности дизайнерских предприятий.</p>	УК-3; ПК-1; ПК-5	72/2
Б1.В.ДВ.01.02	<p>Защита интеллектуальных прав</p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины:</p> <p>Повышение исходного уровня владения культурой проектно-художественного мышления, достигнутого на предыдущей ступени образования, и овладение студентами, необходимыми умениями и навыками научно-исследовательской деятельности в области защиты интеллектуальных прав.</p> <p>- формирование профессиональных компетенций в области защиты интеллектуальных прав;</p> <p>- формирование профессиональных компетенций по основам патентной документации и защите интеллектуальных прав на образец изделия (ДПИ или дизайна) для</p>	УК-3; ПК-1; ПК-5	72/2

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	<p>массового производства, позволяющих в каждом конкретном случае составить заявку на образец художественного изделия.</p> <p>Основные разделы дисциплины:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Понятие интеллектуальной собственности. 2. Понятие и источники патентного права. 3. Авторское право. Фирменное наименование. Понятие и виды товарных знаков. 		
БЛОК 2. ПРАКТИКА			
Обязательная часть			
Б2.О.01(У)	<p>Учебная - научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)</p> <p>Цели и задачи практики:</p> <p>Целями учебной практики по получению первичных профессиональных умений и навыков научной работы по направлению подготовки Дизайн 54.04.01 являются: повышение исходного уровня владения научной культурой достигнутого на предыдущей ступени образования.</p> <p>Задачи практики:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Овладение студентами необходимыми умениями и навыками научно-исследовательской деятельности в области дизайна интерьера. 2.Разработка методики социологического исследования разных групп потребителей предметно-пространственной среды интерьеров. 3. Проверка навыков и умений обработки полученных данных данных в процессе осуществления социологических исследований 4. Овладения навыками оформления результатов социологических и научных исследований. <p>Основные этапы прохождения практики (или краткое содержание):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Введение в практику. 2. Исследовательский. 3. Анализ и обработка данных социологического исследования. 4. Заключительный. 	УК-3; УК-5; УК-6; ОПК-2	216/6
Б2.О.02(У)	<p>Учебная - педагогическая практика</p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Повышение исходного уровня владения педагогическими компетенциями, достигнутого на предыдущей ступени образования. 2. Овладение студентами, дополнительными способностями по организации процесса обучения дизайну на разных уровнях системы российского 	УК-3; ОПК-4; ОПК-5	108/3

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	<p>образования. Задачи практики: Обеспечить изучение практический методический опыт учителей и преподавателей. Научить организовывать педагогическую деятельность. Научить организовывать выставочную деятельность. Обеспечить получение профессионально-педагогических умения по организации учебного процесса. Приобретение студентами педагогического опыта преподавания дизайна. Основные разделы дисциплины: 1. Ознакомительный. Образовательные программы и формы обучения дизайну в различных типах учебных заведений. 2. Исследовательский. Организация и проведение уроков, занятий мероприятий. 3. Итоговый.</p>		
Часть, формируемая участниками образовательных отношений			
Б2.В.01(П)	<p>Производственная - проектная практика Цели и задачи изучения дисциплины: получение профессиональных умений по поиску, анализу и обработке данных для научного исследования магистранта, приобретение им опыта самостоятельной проектной деятельности Задачи: 1.Овладение студентами профессиональными умениями поиску, анализу, обработке данных для исследований в области дизайнерской деятельности. 2. Овладение навыками применения научной информации в авторских проектных предложениях. 3. Накопление опыта профессиональной проектной деятельности в области дизайна. 4. Приобретение навыков аргументировать, выстраивать выводы, составлять отчетную документацию. Основные разделы дисциплины: 1. Ознакомительный. 2. Основной. 3. Итоговый.</p>	ПК-1; ПК-2; ПК-3; ПК-4	108/3
Б2.В.02(П)	<p>Производственная - технологическая практика Цели и задачи изучения дисциплины: Получение профессиональных умений по поиску, анализу и обработке данных для научного исследования магистранта, приобретение им опыта самостоятельной проектной деятельности. Задачи: 1. Овладение студентами профессиональными умениями поиску, анализу, обработке данных для исследований в области дизайнерской деятельности.</p>	ПК-2; ПК-3; ПК-4	216/6

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
	<p>2. Владение навыками применения научной информации в авторских проектных предложениях.</p> <p>3. Накопление опыта профессиональной технологической деятельности в области дизайна.</p> <p>4. Сравнение и оптимальный выбор компьютерных программ для визуализации изображений и текстов.</p> <p>5. Приобретение навыков аргументировать, выстраивать выводы, составлять отчетную документацию.</p> <p>Основные разделы дисциплины:</p> <p>1. Ознакомительный.</p> <p>2. Основной.</p> <p>3. Итоговый.</p>		
Б2.В.03(П)	<p>Производственная - научно-исследовательская работа</p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины:</p> <p>Целями производственной научно-исследовательской практики по получению профессиональных умений и навыков научной работы по направлению подготовки Дизайн 54.04.01 являются: повышение исходного уровня владения научной культурой достигнутого на предыдущей ступени образования.</p> <p>Основные разделы дисциплины:</p> <p>1. Разработка и проведение социологических анкет и опросов потребителей.</p> <p>2. Реализация методики оценивания объекта дизайна.</p>	УК-3; УК-5; УК-6; ПК-2; ПК-3	756/21
Б2.В.04(П)	<p>Производственная - преддипломная практика</p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины:</p> <p>Целями производственной-преддипломной практики по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» являются проверка и корректировка предварительных результатов научного исследования магистранта, приобретение им практических навыков и компетенций, а также опыта самостоятельной профессиональной деятельности</p> <p>Основные разделы дисциплины:</p> <p>1. Расширение базы исследования.</p> <p>2. Проектное предложение.</p>	ПК-2; ПК-3; ПК-4; ПК-5	108/3
ФТД. ФАКУЛЬТАТИВЫ			
ФТД.В.01	<p>Актуальные вопросы цифрового дизайна</p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины:</p> <p>Целью освоения дисциплины «Актуальные вопросы цифрового дизайна» является формирование компетентности обучающихся в области современного цифрового дизайна.</p> <p>Основные разделы дисциплины:</p> <p>Место цифрового дизайна в современном мире</p>	ПК-2	36/1
ФТД.В.02	<p>Актуальные вопросы цифрового искусства</p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины:</p> <p>Целью освоения дисциплины «Актуальные вопросы цифрового искусства» является</p>	ПК-2	108/3

<i>Индекс</i>	<i>Наименование дисциплины (модуля), практики</i>	<i>Коды формируемых компетенций</i>	<i>Объем, акад. час (з.е.)</i>
	<p>формирование компетентности обучающихся в области современного цифрового дизайна.</p> <p>Основные разделы дисциплины:</p> <p>Место цифрового искусства в современном мире</p>		