



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 № 5 от 28 февраля 2024 г.

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

\_\_\_\_\_ Д.В. Терентьев

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

Направление подготовки  
**54.04.01 ДИЗАЙН**

Направленность (профиль) программы  
**Цифровой дизайн**

Магнитогорск, 2024

ОП-вСДм-24-2

## АННОТАЦИИ ДИСЦИПЛИН ПО ПРОГРАММЕ МАГИСТРАТУРЫ

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
<b>БЛОК 1. ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛИ)</b>			
<b>Обязательная часть</b>			
Б1.О.01	<p><b>Методология и методы научного исследования</b></p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины: Сформировать необходимые компетенции по организации и проведению научных исследований в области дизайна.</p> <p>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><b>Инновационное предпринимательство</b></p> <p>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.</p> <p>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><b>Основы научной коммуникации</b></p> <p>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"> <li>– обеспечение практической профессиональной научной подготовки, формирование навыков эффективной научной коммуникации в актуальных ситуациях профессионального общения;</li> <li>– развитие и совершенствование речевой культуры магистрантов.</li> </ul> <p>Основные разделы дисциплины:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Научная коммуникация как дисциплина. Цели, задачи и средства научной коммуникации.</li> <li>2. Научная полемика, дискуссия, спор.</li> <li>3. Научный стиль. Письменная научная.</li> <li>4. Научная журналистика.</li> </ol>		
Б1.О.04	<p><b>Иностранный язык в профессиональной деятельности</b></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"> <li>1. Основы делового общения.</li> <li>2. Ведение деловой корреспонденции.</li> <li>3. Перевод, аннотирование и реферирование текстов профессиональной направленности.</li> </ol>	УК-4; УК-5	72/2
Б1.О.05	<p><b>История и методология дизайн-проектирования</b></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"> <li>1. Дизайн как результат развития предметного творчества человека.</li> <li>2. Виды современного дизайнерского творчества.</li> <li>3. Сущность проектной деятельности.</li> <li>4. Интерьер и цифровое искусство.</li> </ol>	УК-1; УК-5; ОПК-1; ОПК-5	180/5
Б1.О.06	<p><b>Философские проблемы науки и техники</b></p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> сформировать представление о многообразии форм человеческого знания, соотношении истины и заблуждения в человеческой жизнедеятельности, особенностях функционирования знания в современном обществе;</li> <li><input type="checkbox"/> сформировать представление о ценностных основаниях человеческой деятельности;</li> <li><input type="checkbox"/> определить основания активной жизненной позиции, ввести в круг философских проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности;</li> </ul>	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"> <li>1. Предметное поле и основные проблемы науки и техники. Структура и методы научного познания.</li> <li>2. Философские проблемы технических наук.</li> <li>3. Этические проблемы науки.</li> <li>4. Специфика инженерной деятельности.</li> </ol>		
Б1.О.07	<p><b>Эстетика компьютерного искусства</b></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"> <li>1. Основные понятия эстетики.</li> <li>2. Краткий исторический обзор европейской эстетической мысли.</li> <li>3. Основные эстетические категории.</li> <li>4. Эстетическая природа компьютерного искусства и его виды.</li> </ol>	ОПК-4	216/6
Б1.О.08	<p><b>Синтез цифрового искусства</b></p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- изучение основных этапов истории цифровых искусств в контексте современного искусства;</li> <li>- формирование общепрофессиональных компетенций в сфере синтеза цифровых искусств.</li> <li>- 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.</li> </ul> <p>Основные разделы дисциплины:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Синтез цифровых искусств в современном искусстве.</li> <li>2. Синтез цифровых искусств в дизайне и архитектуре.</li> <li>3. Синтез цифровых искусств как объект дизайна и искусства.</li> </ol>	ОПК-1	180/5

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Коды формируемых компетенций	Объем, акад. час (з.е.)
Б1.О.09	<p><b>Креативное программирование</b></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"> <li>1. Знакомство со Scratch.</li> <li>2. Переменные в программировании.</li> <li>3. Смена локаций. Добавление новых и удаление старых персонажей.</li> <li>4. Рисование. Создание собственных предметов и персонажей.</li> </ol>	УК-1; ОПК-3	144/4
Б1.О.10	<p><b>Компьютерные технологии в дизайне</b></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"> <li>1. Основные параметры программы 3dsMAX необходимые для моделирования объектов интерьера и оборудования.</li> <li>2. Работа с материалами и текстурирование объектов интерьера.</li> <li>3. Освещение модели мебели.</li> <li>4. Визуализация объектов интерьера.</li> </ol>	ОПК-3	144/4
<b>Дисциплины по выбору Б1.О.ДВ.1</b>			
Б1.О.ДВ.01.01	<p><b>Объекты цифрового дизайна в общественном пространстве</b></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	<b>Мультимедиа в выставочных пространствах</b> 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
<b>Часть, формируемая участниками образовательных отношений</b>			
Б1.В.01	<b>Современные проблемы дизайна</b> 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	<b>Психология восприятия объектов цифрового искусства</b> 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"> <li>1. Визуальное восприятие как познавательный процесс.</li> <li>2. История возникновения и развития цифровых изображений.</li> <li>3. Цифровые изображения и процесс их восприятия.</li> </ol>		
Б1.В.03	<p><b>Проектирование и выполнение проекта в материале</b></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"> <li>1. Общественные интерьеры: типология, особенности функционирования и организации пространства, цифровизация.</li> <li>2. Возможности цифровых технологий в организации пространства офиса.</li> <li>3. Формообразование предметного наполнения.</li> <li>4. Проектно-графическое моделирование - эмпирический этап исследования в дизайне.</li> <li>5. Разработка прогнозируемых рекомендаций к проектированию.</li> <li>6. Проектная концепция объекта исследования.</li> <li>7. Проектное предложение объекта исследования.</li> <li>8. Визуализация проектного предложения.</li> <li>9. Комплексное проектирование по теме исследования.</li> <li>10. Авторский проект объекта исследования.</li> <li>11. Визуализация авторского проекта.</li> </ol>	УК-1; УК-2; УК-3; ПК-2; ПК-3; ПК-4	432/12
Б1.В.04	<p><b>Оборудование и предметное наполнение интерьера</b></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>		
<b>Б1.В.ДВ.01</b>	<b>Дисциплины по выбору Б1.В.ДВ.1</b>	<b>УК-3; ПК-1; ПК-5</b>	
Б1.В.ДВ.01.01	<p><b>Организация деятельности дизайнерских предприятий</b></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><b>Защита интеллектуальных прав</b></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"> <li>1. Понятие интеллектуальной собственности.</li> <li>2. Понятие и источники патентного права.</li> <li>3. Авторское право. Фирменное наименование. Понятие и виды товарных знаков.</li> </ol>		
<b>БЛОК 2. ПРАКТИКА</b>			
<b>Обязательная часть</b>			
Б2.О.01(У)	<p><b>Учебная - научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)</b></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"> <li>1.Овладение студентами необходимыми умениями и навыками научно-исследовательской деятельности в области дизайна интерьера.</li> <li>2.Разработка методики социологического исследования разных групп потребителей предметно-пространственной среды интерьеров.</li> <li>3. Проверка навыков и умений обработки полученных данных данных в процессе осуществления социологических исследований</li> <li>4. Овладения навыками оформления результатов социологических и научных исследований.</li> </ol> <p>Основные этапы прохождения практики (или краткое содержание):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Введение в практику.</li> <li>2. Исследовательский.</li> <li>3. Анализ и обработка данных социологического исследования.</li> <li>4. Заключительный.</li> </ol>	УК-3; УК-5; УК-6; ОПК-2	216/6
Б2.О.02(У)	<p><b>Учебная - педагогическая практика</b></p> <p>Цели и задачи изучения дисциплины:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Повышение исходного уровня владения педагогическими компетенциями, достигнутого на предыдущей ступени образования.</li> <li>2. Овладение студентами, дополнительными способностями по организации процесса обучения дизайну на разных уровнях системы российского</li> </ol>	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>		
<b>Часть, формируемая участниками образовательных отношений</b>			
Б2.В.01(П)	<p><b>Производственная - проектная практика</b>            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><b>Производственная - технологическая практика</b>            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><b>Производственная - научно-исследовательская работа</b></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><b>Производственная - преддипломная практика</b></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
<b>ФТД. ФАКУЛЬТАТИВЫ</b>			
ФТД.В.01	<p><b>Актуальные вопросы цифрового дизайна</b></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><b>Актуальные вопросы цифрового искусства</b></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>		