

АННОТАЦИИ
РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН
(МОДУЛЯ, ПРАКТИК)
ПО НАПРАВЛЕНИЮ ПОДГОТОВКИ
54.03.01 ДИЗАЙН
(АКАДЕМИЧЕСКИЙ БАКАЛАВРИАТ)
ПРОФИЛЬ «ДИЗАЙН КОСТЮМА»
ДЛЯ УЧЕБНОГО ПЛАНА 2016 г.. НАЧАЛА ПОДГОТОВКИ

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ

Аннотация
рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики
История
по направлению подготовки/ специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Целью освоения учебной дисциплины «История» является изучение основных теоретических положений курса «История». Усвоение студентами основных исторических понятий, терминов, фактологического материала, основных методологических положений курса.

1.2. Задачи дисциплины:

1. Сформировать у студентов представление об основных общественных процессах каждого из изучаемых исторических периодов.
2. Дать представление об основных социально-экономических процессах различных исторических периодов.
3. Дать представление о культурном потенциале развития мира и страны в каждом из изучаемых исторических периодов.
4. Обогащать понятийный аппарат учащихся.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.Б.01 – Базовая часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Дисциплина Б1.Б.01 «История» входит в базовую часть образовательной программы. Изучается в 1-м семестре. В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для освоения параллельно изучаемой дисциплины «Философия», «Социология», а также специальных дисциплин по профилю подготовки.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК–2	способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования	Знать: закономерности и этапы исторического процесса; основные исторические факты, даты, события, имена исторических деятелей России; основные события и процессы отечественной истории в контексте мировой истории. Уметь:

	гражданской позиции.	критически воспринимать, анализировать, оценивать историческую информацию, факторы и механизмы исторических изменений. Владеть: навыками анализа причинно-следственных связей в развитии российского государства и общества; навыками определения места человека в историческом процессе и политической организации общества; навыками уважительного и бережного отношения к историческому наследию и культурным традициям России.
--	----------------------	--

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Народы и государства нашей страны в древности.
2. Средневековый период истории (XIII-XVI вв.).
3. Россия в новое время (XVII-XVIII вв.).
4. Россия в XIX – нач. XX в.
5. Новейшая история России (XX-нач. XXI в.)

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация образовательной программы «История» предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур:

- аудиторные групповые занятия под руководством преподавателя,
- обязательная самостоятельная работа студента по заданию преподавателя, выполняемая во внеаудиторное время, в том числе с использованием технических средств обучения,

- индивидуальная самостоятельная работа студента под руководством преподавателя,

- индивидуальные консультации,

По курсу организуются следующие семинарские занятия:

- проблемные (обсуждение проблем, связанных с содержанием темы или раздела курса; студенты получают задание предварительно отобрать, сформулировать и разрешить проблемы; групповая дискуссия по проблемам и пр.);

- тематические (внимание акцентируется на актуальной теме курса и наиболее важных и существенных ее аспектах);

- ориентированные (предмет – новые аспекты известных тем или способов решения уже поставленных и изученных проблем).

Разработчики рабочей программы:

Корнишина Г. А., д. и. н, профессор кафедры истории России

Аннотация

рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики

Русский язык и культура речи

по направлению подготовки/ специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Целью освоения учебной дисциплины «Русский язык и культура речи» является повышение уровня речевой культуры и языковой компетенции студентов, что предполагает, прежде всего, умение оптимально использовать средства языка при устном и письменном общении в типичных для профессиональной деятельности речевых ситуациях.

1.2. Задачи дисциплины:

- формирование представления о русском языке как о системном явлении;
- совершенствование владения нормами русского литературного языка;
- создание устных и письменных текстов, отвечающих требованиям оптимальной коммуникации в различных ситуациях;
- развитие навыков и умений эффективного речевого поведения;
- совершенствование навыков работы с текстами разных стилей и жанров на основе выполнения системы заданий и тренировочных упражнений;
- расширение активного словарного запаса студентов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.Б.02 – Базовая часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Дисциплина Б1.Б.02 «Русский язык и культура речи» входит в базовую часть образовательной программы. Изучается в 1-м семестре. В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для освоения параллельно изучаемой дисциплины «Философия», «История», «Социология», а также специальных дисциплин по профилю подготовки.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК–5	Способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия	<p>Знать: основные фонетические, лексические, грамматические, словообразовательные закономерности изучаемого языка, понятия «межличностное» и «межкультурное взаимодействие»; правила адекватного речевого поведения в различных коммуникативных ситуациях.</p> <p>Уметь: вести коммуникацию в устной и письменной формах на русском и иностранных языках.</p> <p>Владеть: навыками адекватного речевого поведения.</p>

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела	Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра)
1.	Введение	Основные понятия культуры речи: язык и его функции, речь, речевая деятельность, культура речи	Тесты – 2
2.	Требования, предъявляемые к речи (коммуникативные качества речи в трактовке Б. Н. Головина)	Правильность речи как базовое коммуникативное качество речи. Нормы ударения и произношения. Морфологические нормы русского языка, их варианты. Синтаксические нормы русского языка. Чистота и богатство речи. Точность и логичность как коммуникативные качества речи. Выразительность и уместность речи.	А) Контрольная работа; Б) Тесты – 8
3.	Культура делового общения	Официально-деловой стиль: сфера функционирования, основные стилевые черты, жанровое своеобразие. Создание текста в сфере делового общения. Формулы речевого этикета в официально-деловом общении.	Тесты – 14
4.	Культура устной публичной речи	Особенности устной публичной речи.	Тесты, реферат – 15
5.	Функциональные стили русского языка	Научный стиль: основные стилевые черты и стилистические приемы, жанровая дифференциация. Публицистический стиль: специфика использования языковых средств в публицистических текстах. Разговорный стиль: основные черты, языковые особенности; разговорные структуры в речи юриста	Тесты – 17

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов, реферат, презентация.

При проведении занятий используются активные и интерактивные формы занятий (компьютерное тестирование, разбор конкретных ситуаций, коммуникативный эксперимент и другие формы) в сочетании с внеаудиторной работой. Курс предполагает широкое использование интерактивных форм обучения, в том числе с привлечением сетевых технологий. Письменные домашние задания (включая контрольные и лабораторные работы) и тесты выполняются в электронной форме и высылаются преподавателю по e-mail (кроме работ и заданий, сопровождающихся технически сложными структурными схемами; в этом случае допустима иная форма подачи материала для проверки преподавателем). Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, составляет около 20 % аудиторных занятий.

Материал отдельных лекций представлен в виде электронных презентаций.

Разработчики рабочей программы:

Шигуров В. В., д. филол. наук, профессор кафедры русского языка

Горбунова Л. Г., к. филол. наук, доцент кафедры русского языка

Ершова Н. И., к. филол. н., доцент кафедры русского языка

Аннотация
рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики
Иностранный язык (английский)
по направлению подготовки/ специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Целью освоения учебной дисциплины «Иностранный язык» является повышение исходного уровня владения иностранным языком, достигнутого на предыдущей ступени образования, и овладение студентами необходимым (достаточным) уровнем коммуникативной и лингвистической компетенции для решения социально-коммуникативных задач в бытовой, культурной, профессиональной и научной сферах деятельности, а также для дальнейшего самообразования.

1.2. Задачи дисциплины:

- формирование у студентов иноязычной коммуникативной компетенции для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия;
- формирование и развитие слухо-произносительных навыков применительно к новому языковому и речевому материалу;
- развитие и совершенствование навыков рецептивного и продуктивного использования основных грамматических форм и конструкций;
- развитие умений аудирования и говорения применительно к новому речевому материалу;
- формирование и развитие умений чтения специальной литературы с целью получения необходимой профессионально ориентированной информации;
- знакомство с основами перевода литературы по специальности;
- развитие и совершенствование умений и навыков публичной речи (сообщение, презентация, дискуссия);
- развитие и совершенствование умений и навыков письменной речи (деловая корреспонденция).

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.Б.03 – Базовая часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Дисциплина Б1.Б.03 «Иностранный язык» входит в базовую часть образовательной программы. Изучается в 1-м и 2-м семестрах. В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для освоения параллельно изучаемой дисциплины «Философия», «История», «Социология».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
----------------------------	---------------------------------	---

компетенции по ФГОС		
ОК-5	<p>способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - фонетические, лексические, грамматические аспекты изучаемого языка как системы; - профессионально ориентированную лексику и терминологию на иностранном языке в рамках специальности. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - использовать иностранный язык в межличностном общении, учебной и профессиональной сферах деятельности; - грамотно использовать иностранный язык в устной и письменной речи для решения социально-коммуникативных задач в бытовой, культурной, профессиональной и научной сферах деятельности; - читать иноязычную профессионально ориентированную литературу с пониманием основного содержания. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - монологической речью (неподготовленной, а также подготовленной в виде сообщения и доклада); - диалогической речью: беседа, интервью, дискуссия в ситуациях официального и неофициального общения в пределах изученного языкового материала; - продуктивной письменной речью официального и нейтрального характера в пределах изученного языкового материала.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Модуль 1.

Жизнь современного студента в России и за рубежом.

- 1.1 Я и моя семья.
- 1.2 Хобби. Организация свободного времени.
- 1.3 Дом. Жилищные условия

Модуль 2.

Высшее образование

- 2.1 Высшее образование в России и за рубежом.
- 2.2 Мой вуз – МГУ.

Модуль 3.

Путешествие и туризм.

3.1 Страны изучаемого языка и Россия.

3.2. Достопримечательности крупных городов.

3.3 Традиционные праздники в стране изучаемого языка и России.

Модуль 4. Планирование карьеры.

4.1 Выбор профессии: характеристика профессий, мотивация и деловые качества

4.2. Ключевые компетенции современного **специалиста в сфере рекламы.**

4.3. Трудоустройство.

Модуль 5.

Реклама России и за рубежом

5.1. Реклама и связи с общественностью

5.2. Виды рекламы

Модуль 6. Деловое общение.

6.1 Деловая корреспонденция.

6.2 Этикет делового общения

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе инновационных образовательных технологий, в рамках которых реализуются компетентностный, индивидуальный и дифференцированный подходы к обучению:

- технология использования НИТ (интернет-ресурсы в рамках аудиторных занятий и самостоятельной работы предоставляют широкие возможности для поиска информации, разработки международных научных проектов, ведения научных исследований),

- технология метода проектов ориентирована на моделирование социального взаимодействия учащихся с целью решения задачи, определяемой в рамках профессиональной подготовки студентов, и способствует реализации междисциплинарного характера компетенций, формирующихся в процессе обучения немецкому языку,

- ситуационное обучение (обучение на практических примерах, создание реальных коммуникативно-направленных ситуаций, адаптированных для целей обучения).

Комплексное использование в учебном процессе вышеназванных технологий стимулируют личностную интеллектуальную активность и способствуют формированию компетенций, которыми должен обладать будущий специалист.

Условия реализации РП для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

При изучении дисциплины студентами с инвалидностью и с ограниченными возможностями здоровья могут использоваться следующие адаптивные технологии:

1. Создание благоприятной, эмоционально-комфортной атмосферы при проведении занятий, консультаций, промежуточной аттестации. При взаимодействии со студентом с инвалидностью, с ограниченными возможностями здоровья учитываются особенности его психофизического состояния, самочувствия, создаются условия, способствующие повышению уверенности в собственных силах. При неудачах в освоении учебного материала, студенту с инвалидностью, студенту с ограниченными возможностями здоровья даются четкие рекомендации по дальнейшей работе над изучаемой дисциплиной (разделом дисциплины, темой).

2. Учет ведущего способа восприятия учебного материала посредством изменения способа подачи информации (в зависимости от особенностей студента). При нарушениях

зрения студенту предоставляется возможность использования учебных и раздаточных материалов, напечатанных крупным шрифтом, использование опорных конспектов для записи лекций, предоставление учебных материалов в электронном виде для последующего прослушивания, аудиозапись.

При нарушениях слуха студенту предоставляется возможность занять удобное место в аудитории, с которого в максимальной степени обеспечивается зрительный контакт с преподавателем во время занятий, использования наглядных опорных схем для облегчения понимания материала, преимущественное выполнение учебных заданий в письменной форме (письменный опрос, тестирование, контрольная работа, подготовка рефератов и др.).

3. Увеличение времени на анализ учебного материала, изменение сроков и форм выполнения учебных заданий. При необходимости для подготовки к ответу на практическом занятии, к ответу на зачете, выполнению тестовых заданий студентам с инвалидностью и студентам с ограниченными возможностями здоровья среднее время увеличивается в 1,5 – 2 раза по сравнению со средним временем подготовки обычного студента. Возможно увеличение сроков сдачи и форм выполнения учебных заданий.

4. Разработка индивидуального образовательного маршрута.

5. Изменение методических приемов и технологий: применение модифицированных методик постановки учебных заданий, предполагающих акцентирование внимания на их содержании, четкое разъяснение (часто повторяющееся, с выделением этапов выполнения); предъявление инструкций, как в устной, так и в письменной форме; изменение дистанции по отношению к студентам во время объяснения задания, демонстрации результата.

6. Стимулирование мотивации студентов с ОВЗ к познавательной деятельности:

- искусственное создание ситуации успеха на занятиях по тем модулям дисциплины, которые являются сильной стороной такого студента, чтобы его товарищи иногда обращались к нему за помощью;

- предупреждение ситуаций, которые студент с ОВЗ не может самостоятельно преодолеть;

- побуждение студента с ОВЗ к самостоятельному поиску путей овладения профессиональными навыками, самостоятельному преодолению трудностей в обучении, в том числе с опорой на окружающую среду.

7. Применение электронных учебных пособий. Студенты-инвалиды и лица с ОВЗ имеют возможность в свободном доступе и в удобное время работать с электронными учебными пособиями, размещенными на официальном сайте Мордовского государственного университета, которая объединяет в базе данных учебно-методические материалы – полнотекстовые учебные пособия и справочные материалы, тестовые и развивающие про-граммы по дисциплине «Иностранный язык».

Разработчик рабочей программы:

Рожков М. А., к. культурологии, доцент кафедры английского языка для профессиональной коммуникации

Аннотация
рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики
Иностранный язык (немецкий)
по направлению подготовки/ специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Целью освоения учебной дисциплины «Иностранный язык» является повышение исходного уровня владения иностранным языком, достигнутого на

предыдущей ступени образования, и овладение студентами необходимым (достаточным) уровнем коммуникативной и лингвистической компетенции для решения социально-коммуникативных задач в бытовой, культурной, профессиональной и научной сферах деятельности, а также для дальнейшего самообразования.

1.2. Задачи дисциплины:

- формирование у студентов иноязычной коммуникативной компетенции для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия;
- формирование и развитие слухо-произносительных навыков применительно к новому языковому и речевому материалу;
- развитие и совершенствование навыков рецептивного и продуктивного использования основных грамматических форм и конструкций;
- развитие умений аудирования и говорения применительно к новому речевому материалу;
- формирование и развитие умений чтения специальной литературы с целью получения необходимой профессионально ориентированной информации;
- знакомство с основами перевода литературы по специальности;
- развитие и совершенствование умений и навыков публичной речи (сообщение, презентация, дискуссия);
- развитие и совершенствование умений и навыков письменной речи (деловая корреспонденция).

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.Б.03– Базовая часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Дисциплина Б1.Б.03 «Иностранный язык» входит в базовую часть образовательной программы. Изучается в 1-м и 2-м семестрах. В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для освоения параллельно изучаемой дисциплины «Философия», «История», «Социология».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК-5	способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - фонетические, лексические, грамматические аспекты изучаемого языка как системы; - профессионально ориентированную лексику и терминологию на иностранном языке в рамках специальности. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - использовать иностранный язык в межличностном общении, учебной и профессиональной сферах

		<p>деятельности;</p> <ul style="list-style-type: none"> - грамотно использовать иностранный язык в устной и письменной речи для решения социально-коммуникативных задач в бытовой, культурной, профессиональной и научной сферах деятельности; - читать иноязычную профессионально ориентированную литературу с пониманием основного содержания. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - монологической речью (неподготовленной, а также подготовленной в виде сообщения и доклада); - диалогической речью: беседа, интервью, дискуссия в ситуациях официального и неофициального общения в пределах изученного языкового материала; - продуктивной письменной речью официального и нейтрального характера в пределах изученного языкового материала.
--	--	--

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Karriere. Geschäftsetikette
2. Geschäftskommunikation
3. Telefongespäche
4. Visitenkarte einer Firma
5. Stellenangebote und Bewerbungen
6. Lebenslauf
7. Messen. Ausstellungen
8. Dienstreise
9. Anfrage. Angebot
10. Auftrag. Vertrag
11. Reklamation
12. Stress
13. Verhandlungen
14. Konfliktlösen
15. Geschäftsbeziehungen. Zusammenarbeit
16. Werbung
17. Grammatik
18. Wiederholung

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В реализации программы дисциплины предполагается использование интерактивных форм и методов обучения:

- **Метод групповых дискуссий.** Он сочетает отдельные свойства и функции тестов и деловых игр. Суть этого метода заключается в том, что многим испытуемым дается

одинаковое задание, которое они должны выполнить вначале индивидуально и соответственно зафиксировать. Затем испытуемые посредством группового обсуждения должны принять общее решение.

- **Групподинамические упражнения.** Строятся по принципу «здесь и сейчас», то есть игроки вживаются в ситуацию и действуют исходя из нее. Главной целью групподинамических упражнений является приобретение их участниками и группой в целом соответствующего опыта решения задач и коллективного взаимодействия. Они ориентированы на тренинг их собственных участников. Участники групповой дискуссии приобретают некоторые навыки коллективного взаимодействия.

- **Метод проектов** – система обучения, при которой студенты приобретают знания в процессе планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий (проектов). Применение метода проектов в обучении невозможно без привлечения исследовательских методов, таких как – определение проблемы, вытекающих из нее задач исследования; выдвижения гипотезы их решения, обсуждения методов исследования; без анализа полученных данных.

- **Метод (изучения) конкретной ситуации.** Главная идея этого подхода состоит в том, что действия студентов должны исходить из конкретной ситуации, учитывать ее важнейшие параметры и их изменения.

- **Кейс-стади (case-study).** Кейс-стади представляет собой моделирование типичных коммуникативных ситуаций. Важным достоинством кейс-стади и других деловых игр является то, что они выполняют не только диагностические и познавательные, но и тренинговые функции.

- **Интернет-технологии** – предоставляют широкие возможности для поиска информации, разработки международных научных проектов, ведения научных исследований.

Разработчик рабочей программы:

Патрикеева М.М., к. культурологии, доцент кафедры немецкой филологии, факультет иностранных языков

Аннотация
рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики
Культурология
по направлению подготовки/ специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Целью изучения учебной дисциплины «Культурология» является усвоение студентами основополагающих знаний о культуре, об ее человеческих активах, об использовании этих знаний в практической деятельности.

1.2. Задачи дисциплины:

– формирование у студентов понимания сущности культуры, ее роли в человеческой жизнедеятельности, в том числе в профессиональной сфере, выработка навыков самостоятельного анализа важнейших вопросов современной социокультурной ситуации

– ознакомление студентов со спецификой формирования и развития мировой и отечественной культуры

– формирование толерантности и веротерпимости на основе знания особенностей различных культур

– воспитание навыков сопряжения полученных знаний и социальной практики, в том числе собственной жизненной практики в профессиональной и личной сфере; навыков межкультурной коммуникации и диалога, анализа процессов и тенденций

социокультурной среды современности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.Б.04 – Базовая часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Дисциплина Б1.Б.4 «Культурология» входит в базовую часть образовательной программы. Изучается в 1-м семестре. В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для освоения параллельно изучаемой дисциплины «Философия», «История», «Социология».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК–6	Способностью работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия	<p>Знать: о социальных, этнических, конфессиональных и культурных особенностях представителей тех или иных социальных общностей</p> <p>Уметь: работая в коллективе, учитывать социальные, этнические, конфессиональные, культурные особенности представителей различных социальных общностей в процессе профессионального взаимодействия в коллективе, толерантно воспринимать эти различия</p> <p>Владеть: в процессе работы в коллективе этическими нормами, касающимися социальных, этнических, конфессиональных и культурных различий; способами и приемами предотвращения возможных конфликтных ситуаций в процессе профессиональной деятельности</p>

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела	Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра)
1.	Теоретические	Понятие о культуре. Предмет культурологии.	Реферат (8)

	вопросы культурологии	Культура как объект научного анализа. Структура феномена культуры (виды, формы, типы, функции). Особенности философского и социологического анализа культуры. Культура и природа. Культура и общество. Культура и цивилизация.	
2.	Специфика культурно-исторических типов	Характеристика основных исторических типов культуры: культура Древнего Египта, культура Месопотамии, культура Древней Греции, культура Древнего Рима, культура Византии, культура средневековой Европы, культура Возрождения, культура Просвещения, культура XIX в., культура XX в.	Реферат (10) Тест (13)

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Для активного восприятия обучающимися новых сведений и обязательной обратной связи в ходе изложения материала используются диалоги с лектором, ответы на вопросы лектора, решение предлагаемых им задач, сопоставление, оценка различных ответов. Для развития самостоятельной активности в изучении материала обучающимся предлагается использование интернет-ресурсов (электронных каталогов, специализированных порталов и сайтов), подготовка к участию в коллоквиумах и дискуссиях по предлагаемым темам курса, выступление с докладами. Основные формы проведения семинарских занятий: круглый стол.

Адаптивные технологии, применяемые при изучении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья.

При изучении дисциплины студентами с инвалидностью и студентами с ограниченными возможностями здоровья могут использоваться следующие адаптивные технологии:

Учет ведущего способа восприятия учебного материала. При нарушениях зрения студенту предоставляется возможность использования учебных и раздаточных материалов, напечатанных укрупненным шрифтом, использование опорных конспектов для записи лекций, предоставления учебных материалов в электронном виде для последующего прослушивания, аудиозапись. При нарушениях слуха студенту предоставляется возможность занять удобное место в аудитории, с которого в максимальной степени обеспечивается зрительный контакт с преподавателем во время занятий, использования наглядных опорных схем на лекциях для облегчения понимания материала, преимущественное выполнение учебных заданий в письменной форме (письменный опрос, тестирование, контрольная работа, подготовка рефератов и др.).

Увеличение времени на анализ учебного материала. При необходимости для подготовки к ответу на практическом (семинарском) занятии, к ответу на зачете, экзамене, выполнению тестовых заданий студентам с инвалидностью и студентам с ограниченными возможностями здоровья среднее время увеличивается в 1,5 – 2 раза по сравнению со средним временем подготовки обычного студента.

Создание благоприятной, эмоционально-комфортной атмосферы при проведении занятий, консультаций, промежуточной аттестации. При взаимодействии со студентом с инвалидностью, студентом с ограниченными возможностями здоровья учитываются особенности его психофизического состояния, самочувствия, создаются условия, способствующие повышению уверенности в собственных силах. При неудачах в освоении учебного материала, студенту с инвалидностью, студенту с ограниченными возможностями здоровья даются четкие рекомендации по дальнейшей работе над изучаемой дисциплиной (разделом дисциплины, темой).

Студенты-инвалиды и лица с ОВЗ имеют возможность в свободном доступе и в удобное время работать с электронными учебными пособиями, размещенными на официальном сайте <http://www.library.mrsu.ru> научной библиотеки ФГБОУ ВО «МГУ им. Н.П. Огарёва», которая объединяет в базе данных учебно-методические материалы – полнотекстовые учебные пособия и хрестоматийные, тестовые и развивающие программы по общегуманитарным, естественнонаучным и специальным дисциплинам.

Разработчики рабочей программы:

Логинова М. В., д.ф.н., профессор кафедры культурологии и этнокультуры

Прокаева О. Н., к.ф.н., доцент кафедры культурологии и этнокультуры

Аннотация
рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики
Философия
по направлению подготовки/ специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель – изучение «Основ философии» и «Истории философии», формирование у студентов современной общегуманитарной и философской культуры мышления.

1.2. Задачи дисциплины:

1) сочетая историко-философское и проблемное изложение материала, представить различные подходы к решению тех или иных философских проблем, избегая при этом идеологической предвзятости (объективность рассматривается нами как важнейший принцип научного анализа);

2) научить студентов анализировать, логически мыслить, отстаивать собственную позицию, дискутировать;

3) развить у студентов с помощью творческих заданий для СРС навыки креативного мышления;

4) помочь студентам в освоении понятийного аппарата предметной области дисциплины «Философия».

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Раздел ОПОП – Б1.Б.05 – Базовая часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП.

Дисциплина «Философия» входит в базовую часть образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01. «Дизайн», изучается во II семестре. Курс опирается на знания, приобретенные в предыдущем семестре при освоении дисциплин «История», «Культурология».

**3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ
СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК-1	Способностью использовать основы философских знаний для	Знать: - основы гуманитарных, социальных, экономических дисциплин, отечественную историю, основы мировой и российской экономики, социологии, философии,

	<p>формирования мировоззренческой позиции</p>	<p>культурологи, научные, философские, религиозные картины мира; многообразие культур и цивилизаций в их взаимодействии.</p> <p>Уметь:</p> <p>- использовать полученные общие знания в профессиональной деятельности, профессиональной рекламе и коммуникации, межличностном общении; самостоятельно анализировать социально-политическую, экономическую и научную литературу; применять соответствующую терминологию.</p> <p>Владеть:</p> <p>- способностью к деловой коммуникации в отечественной и международной профессиональных сферах, способностью к критике, самокритике, работе в коллективе.</p>
--	---	--

4. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентного подхода предусматривает широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбор конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги, творческие задания) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся. В рамках дисциплины «Философия» предусмотрены: участие в круглых столах, коллоквиумах, лекториях.

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Основы философии
2. История философии.

Разработчик рабочей программы:

Школкина И. Н., к. ф. н., доцент кафедры философии

Аннотация

рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики

Экономика

по направлению подготовки/ специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения учебной дисциплины «Экономика» является формирование у студентов целостного видения экономических процессов и экономической динамики, умения рассматривать современные проблемы как элемент длительной эволюции, выработка навыков эффективного использования уже имеющихся теоретических заделов.

Задачи дисциплины состоят в реализации требований, установленных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 – Дизайн костюма (бакалавриат).

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Раздел ОПОП – Б1.Б.06 – Базовая часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП.

Дисциплина «Экономика» входит в базовую часть образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01. «Дизайн», изучается во II семестре. Курс опирается на знания, приобретенные в предыдущем семестре при освоении дисциплин «История», «Культурология».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК-3	Способностью использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные экономические категории, закономерности и методы анализа экономических явлений и процессов; специфические черты функционирования хозяйственной системы на (микро-, макро-) уровнях <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - самостоятельно использовать основы экономических знаний в различных сферах жизнедеятельности. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками принятия экономических решений.

4. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентно-ориентированного подхода предусматривает использование в процессе освоения учебной дисциплины «Экономика» различных образовательных процедур (обучающие и контролирующие тесты, контрольные работы, работа в малых группах, балльно-рейтинговая оценка знаний и др.), что в сочетании с внеаудиторной работой по изучению теоретических вопросов и выполнению практических заданий и учебным общением со студентами посредством электронной почты и системы СКАЙП способствует формированию и развитию профессиональных навыков обучающихся.

При наличии в группе студентов с ограниченными возможностями здоровья следует использовать адаптивные технологии. При этом необходимо применять, прежде всего, личностно-ориентированный подход в обучении: оценивать психологическое состояние обучаемого в течение всего занятия; выявить его жизненный опыт по изучаемой теме; применять дидактические материалы, позволяющие студенту использовать при выполнении заданий свой жизненный опыт; использовать различные варианты индивидуальной, парной и групповой работы для развития коммуникативных умений студентов; создать условия для формирования у студента самооценки, уверенности в своих силах; использовать индивидуальные творческие домашние задания; проводить рефлексию занятия (что узнали, что понравилось, что хотелось бы изменить и т.п.).

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

Раздел 1. Основы современной экономической теории.

Раздел 2. Предприятие (фирма) в современных условиях.

Раздел 3. Макроэкономические проблемы экономической теории.

Раздел 4. Международные аспекты экономической теории.

Раздел 5. Актуальные экономические проблемы современной России.

Разработчик рабочей программы:

Саушева О. С., к. э. н., доцент кафедры экономической теории

Аннотация
рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики
Правоведение
по направлению подготовки/ специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями освоения учебной дисциплины (модуля) «Правоведение» является накопление необходимого объема знаний об особенностях правового регулирования будущей профессиональной деятельности, раскрытие общие теоретических положений о праве и государстве, а также изучение основных положений отраслей российского права.

Задачи изучения курса:

- познакомить студентов с представлением о сущности и социальном назначении права, механизме правового регулирования отношений, об основных системах современности и об особенностях российского права;
- развить в студентах способность к получению знаний о структуре и видах правовых норм, составе и основаниях правоотношений; мерах правового принуждения и юридической ответственности;
- научить анализировать отдельные элементы правовой системы, взаимосвязи между ними.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.Б.07 – Базовая часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Дисциплина Б1.Б.07 «Правоведение» является дисциплиной базовой части учебного плана и формирует теоретическую, методическую базу и навыки, необходимые для последующего изучения дисциплины: «Технологии социальной адаптации».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК-4	способностью использовать основы правовых знаний в различных сферах деятельности	Знать: государственное устройство российского государства; - понятие правового государства, гражданского общества; - структуру и назначение органов государственной власти, местного самоуправления; - назначение и специфику

		<p>деятельности по охране и защите прав человека правоохранительных органов;</p> <p>- предмет и метод правового регулирования отраслей права: конституционного, административного, уголовного, гражданского, трудового, семейного;</p> <p>- основные понятия конституционного, административного, уголовного, гражданского, трудового, семейного права;</p> <p>- понятие правовой нормы, правоотношения, правонарушения, юридической ответственности.</p> <p>Уметь: уметь определять и выбирать способы защиты прав; работать с нормативно-правовыми актами, находить правовые нормы, подлежащие применению</p> <p>Владеть: навыками определять отрасль права (отрасль законодательства), нормы которой подлежат применению в конкретном случае; методикой решения ситуаций, требующих применения правовых норм.</p>
--	--	--

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Теория государства
2. Право: понятие, нормы, отрасли
3. Правоотношения и их участники. Правонарушения: признаки и виды
4. Основы конституционного права
5. Основы гражданского права
6. Основы трудового права
7. Основы семейного права
8. Основы уголовного права
9. Основы экологического права

5 ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

– компетентностная, в основе которой лежит информирование и фактологическое просвещение студентов, выстроенное на организации репродуктивных действий студентов с целью выработки у них умений и навыков.

– проектная технология основана на рациональном сочетании теоретических знаний и их практического применения при решении ситуационных задач.

– дистанционные образовательные технологии, видеолекции, телеконференции, вебинары в интерактивном режиме для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья.

Разработчик рабочей программы:

Бышов Д. В. к. и. н, преподаватель кафедры правовых дисциплин

Аннотация
рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики
Социология
по направлению подготовки/ специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель – обучить студентов современным знаниям о структуре общества, его элементах и процессах, навыкам толерантного восприятия различий между субъектами общественной жизни; сформировать знания в области глобальных и национальных процессов, особенностей развития российского общества, умения и навыки применения полученных знаний в профессиональной деятельности.

1.2. Задачи дисциплины:

- развитие знаний о современном обществе, как социальной системе и его элементах: индивидах, социальных группах, социальных институтах, социальных ценностях и нормах, социальных процессах, отношениях и актуальных проблемах; формирование навыков и умений толерантного восприятия социальных, этнических, конфессиональных и культурных различий индивидов и социальных групп.

- формирование знаний, умений и навыков в сфере глобальных и национальных процессов, позволяющих учитывать в профессиональной деятельности актуальные проблемы и специфику поведения национально-этнических, конфессиональных, половозрастных и социально-классовых групп.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Раздел ОПОП – Б1.Б.08 – Базовая часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП.

Дисциплина «Социология» входит в базовую часть образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01. «Дизайн», изучается во II семестре. Курс опирается на знания, приобретенные в предыдущем семестре при освоении дисциплин «История», «Культурология». Знания и навыки, полученные при изучении дисциплины «Социология», являются основой для освоения следующих дисциплин:

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК-6	Способностью работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия.	Знать: - представления современной социологии о структурных элементах общества как социальной системы: индивидах, социальных группах, социальных институтах, социальных ценностях и нормах, социальных отношениях и процессах; глобальные и национальные процессы в современных обществах; актуальные проблемы и специфику поведения этнических, конфессиональных, половозрастных, социально-классовых и профессиональных групп.

		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применять понятийно-категориальный аппарат социологии в профессиональной деятельности; понимать общественную обусловленность социальных, этнических, конфессиональных и культурных различий индивидов и социальных групп; использовать результаты социологических исследований, учитывать особенности общественного развития своей страны, поведения различных социальных групп в профессиональной деятельности. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками социологического анализа социально значимых различий индивидов и групп; способностью к толерантному восприятию социально значимых различий индивидов и групп; опытом разработки инструментария социологических исследований в сфере межличностных, межгрупповых отношений.
--	--	--

4. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированной образовательной программы предусматривает использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий, в том числе лекционных, исследовательских, технологий самообучения, адаптивных технологий (для студентов с ограниченными возможностями здоровья).

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Социология как наука
2. Общество как социокультурная система
3. Социологические исследования
4. Личность. Социализация личности.
5. Социальные статусы и роли. Социальные группы.
6. Социальная стратификация и мобильность
7. Социальные нормы и ценности. Девиантное поведение.
8. Социальные институты и организации

Разработчик рабочей программы:

Долгаева Е.И., канд. соц. н., доцент кафедры социологии

Аннотация
рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики
Психология
по направлению подготовки/ специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель учебной дисциплины – формирование психологической компетентности будущего специалиста. Теоретическая часть курса направлена на усвоение студентами знаний

по психологии, а практическая – на формирование психологического мышления, коммуникативных умений и навыков будущих специалистов.

1.2. Задачи дисциплины:

1. Формирование гуманистической направленности будущих специалистов.
2. Вооружение теоретическими знаниями по основам общей педагогики, общей и социальной психологии.
3. Формирование практических умений и навыков, психологического мышления, творческих способностей.
4. Формирование и психологической культуры, предполагающей знания основных категорий психологии, индивидуальных особенностей личности, закономерностей общения и взаимодействия людей и т.п.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Дисциплина «Психология» входит в базовую часть учебного плана (Б.1.Б.09).

2.2. «Психология» входит в базовую часть учебного плана (Б1.Б.09). Она изучается в 3 семестре, поэтому курс строится на знаниях по ранее изученной дисциплине «Философия» (2 семестр).

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК-7	способностью к самоорганизации и самообразованию	Знать: основные категории и понятия психологической науки. Уметь: дать краткую психологическую характеристику личности (темперамент, характер, способности) и когнитивных процессов (особенности памяти, внимания, уровень интеллекта); Владеть: навыками саморефлексии в жизни, профессиональной деятельности.
ОК-10	способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	Владеть: методом анализа и синтеза. Уметь: давать оценку значимости различных проблем. Знать: принципы, методы, технологии мониторинга внешнего окружения.
ОК-11	готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения	Владеть: навыками принятия организационно-управленческих решений; приемами самоорганизации и самомотивации к принятию организационно-управленческих решений. Уметь: вести обработку информации и

		<p>принимать решения на ее основе; обосновывать выбор и реализовывать технологии, приемы и механизмы принятия организационно-управленческих решений.</p> <p>Знать:</p> <p>понятия организационно-управленческих решений, их систематизации и типологии; общий процесс принятия организационно-управленческих решений.</p>
--	--	--

4. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В соответствии с требованием ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн среды» реализация компетентного подхода предусматривает широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий. Среди них следует выделить: разбор конкретных ситуаций, дискуссии, обсуждение отрывков из художественных фильмов, эссе, анализ художественных текстов и СМИ; деловые игры, психогимнастические упражнения.

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Общие вопросы психологии
2. Человек как личность, потребностно-мотивационная сфера личности, деятельность, общение.
3. Самосознание.
4. Темперамент. Характер. Способности.
5. Чувственная форма познания. Мышление, внимание, память..
6. Воображение

Разработчик рабочей программы:

Мизонова О. В., доцент кафедры психологии.

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Безопасность жизнедеятельности

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель: формирование у обучаемых представления о неразрывном единстве эффективной профессиональной деятельности с требованиями к безопасности и защищенности человека. Реализация этих требований гарантирует сохранение работоспособности и здоровья человека, готовит его к действиям в экстремальных условиях.

1.2. Задачи дисциплины: вооружить обучаемых теоретическими знаниями и практическими навыками, необходимыми для: создания комфортного (нормативного) состояния среды обитания в зонах трудовой деятельности и отдыха человека; идентификации негативных воздействий среды обитания естественного и антропогенного происхождения; разработки и реализации мер защиты человека и среды обитания от негативных воздействий; прогнозирования развития и оценки последствий чрезвычайных

ситуаций; принятия решений по защите производственного персонала и населения от возможных последствий аварий, катастроф, стихийных бедствий и применения современных средств поражения, а также принятия мер по ликвидации их последствий.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВПО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.Б.10 – Базовая часть

Дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» входит в базовую часть образовательной программы. Она изучается в 3-м семестре, базируясь на компетенциях, сформированных у студентов в результате обучения в средней общеобразовательной школе.

2.2. Знания, умения и владения студентов, полученные при изучении данной дисциплины, помогут им при освоении специальных дисциплин по профилю подготовки, а также при прохождении технологической практики.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК-9	способностью использовать приемы первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - анатомо-физиологические последствия воздействия на человека травмирующих, вредных и поражающих факторов и приемы первой помощи; методы защиты населения при ЧС. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - принимать решения по целесообразным действиям в ЧС; обеспечивать безопасность жизнедеятельности при осуществлении профессиональной деятельности и защите окружающей среды; оказывать первую помощь пострадавшим. <p>Владеть (иметь опыт):</p> <ul style="list-style-type: none"> - понятийно-терминологическим аппаратом в области безопасности жизнедеятельности; приемами и способами использования индивидуальных средств защиты в ЧС; основными методами защиты производственного персонала и населения при возникновении ЧС; приемами оказания первой помощи пострадавшим в ЧС и

		экстремальных ситуациях.
--	--	--------------------------

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

- 4.1. Введение.
- 4.2. Теоретические основы безопасности жизнедеятельности.
- 4.3. Основы санитарно-гигиенического обеспечения жизнедеятельности человека.
- 4.4. Техническое обеспечение жизнедеятельности человека.
- 4.5. Организация и управление безопасностью жизнедеятельности.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

- 5.1. Лекционные занятия по курсу дисциплины.
- 5.2. Практические занятия по курсу дисциплины.
- 5.3. Информационно-коммуникационные технологии.
- 5.4. Личностно-деятельностный подход.

Разработчик(и) рабочей программы:

Калачин С.В., д.т.н., профессор кафедры безопасности жизнедеятельности.

Аннотация
рабочей программы дисциплины / модуля/ практики
История искусств
по направлению подготовки / специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Учебная дисциплина «История искусств» имеет целью ознакомить учащихся с основными этапами развития западноевропейского и отечественного художественного процесса, его включенностью в культурный контекст, его стилями и направлениями, творчеством ведущих мастеров изобразительного искусства и архитектуры, что является необходимой основой профессиональной подготовки студентов.

1.2. Задачи дисциплины

1. Изучение особенностей мировой и отечественной культуры различных этапов и ее влияния на развитие художественного процесса.

2. Анализ специфических особенностей основных видов изобразительного искусства.

3. Представление основных этапов развития мирового изобразительного искусства и их особенностей в восприятии и образном воспроизведении действительности.

4. Формирование понимания сложности и неоднозначности путей развития мирового художественного процесса, его зависимости от культурно-исторического контекста.

5. Закладка устойчивой системы знаний о творчестве ведущих мастеров различных видов изобразительного искусства, формировании индивидуальной манеры и почерка художника.

6. Изучение системы стилей и направлений в изобразительном искусстве.

7. Знание основных памятников зарубежного и отечественного изобразительного искусства и архитектуры.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

История искусств входит в Базовую часть (Б.1.Б.11) образовательной программы и изучается в 1 семестре.

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для освоения следующих профессиональных и специальных дисциплин: *Культурология; История дизайна; История стилей; Элементы финно-угорской культуры в современных художественных практиках.*

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК-2	способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции.	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные этапы развития западноевропейского и отечественного искусства, основные художественные стили и направления, основные этапы развития западноевропейского и отечественного искусства. <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> -анализировать и критически оценивать опыт создания искусственной среды, использовать исторические и теоретические знания при разработке художественных решений. <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применением познаний в области истории изобразительного искусства в профессиональной деятельности, анализом произведений искусства, методами прикладных научных исследований, используемых на предпроектной, проектных стадиях и после завершения проекта.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Введение в искусствознание. Виды и жанры изобразительного искусства.
2. Искусство Древнего мира.
3. Искусство средних веков и Возрождения.
4. Западноевропейское искусство XVII – XVIII вв.
5. Западноевропейское искусство XIX в.
6. Искусство Древней Руси и XVIII в.
7. Русское искусство XIX – начала XIX в.
8. Зарубежное и отечественное искусство XX в.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, групповые дискуссии, презентации, курсовая работа.

Выполнение курсовой работы по данному курсу основано на принципах аналитической деятельности, результатом которой является оригинальное исследование процесса создания одной знаковой работы того или иного художника и выявление ее специфических черт как в содержательно-сюжетном контексте, так и технологическом (композиция, рисунок, колорит и т.п.). Работы позволяет развить навыки искусствоведческого анализа произведений изобразительного искусства.

Разработчик рабочей программы:

Лысова Н.Ю., к.философских наук, доцент кафедры культурологии и этнокультуры

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Академическая живопись

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 **Целями** освоения учебной дисциплины (модуля) «Академическая живопись» являются: формирование у студентов знаний теории и методики преподавания изобразительного искусства и практических умений в разных видах и жанрах академической живописи, с использованием разнообразных художественных материалов; научить владению рисунком и цветом, умению использовать рисунки в практике составления композиции;

1.2. **Задачи** дисциплины

- практическое овладение профессиональными навыками;
- всестороннее развитие творческого мышления;
- практическое применение знаний и умений в грамотном профессиональном изображении предметов окружающего мира и человека с учетом цвета, воздушной перспективы, пропорций, свето-теневых и тональных отношений.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.Б.12 – Базовая часть

Дисциплина «Академический живопись» принадлежит к базовой части профессионального цикла учебного плана, изучается в 1-4 семестрах 1-2 курса.

2.2. **Взаимосвязь** дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Для его освоения необходимы знания курса теории и истории искусств. Курс изучается параллельно с такими дисциплинами как «Пропедевтика», «Цветоведение и колористика».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код	Наименование	Результат освоения
-----	--------------	--------------------

соответствующей компетенции по ФГОС	компетенций	(знать, уметь, владеть)
ОПК-2	владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками поиска и использования информации о средствах художественного языка и выразительности в изобразительных искусствах. - навыками применения законов композиции и приемов работы с цветом в творческой деятельности. - навыками линейно-конструктивного построения и основами рисунка и живописи. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применять знания о средствах художественной выразительности. - уметь применять законы композиции и приемы работы с цветом. - воплощать свой творческий замысел средствами живописи и линейно-конструктивного построения. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основы художественного языка и средства выразительности в изобразительных искусствах. - основы композиции и приемы работы с цветом в изобразительных искусствах. - основы рисунка и живописи и линейно-конструктивного построения.
ОПК-5	способностью реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей)	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками организации образовательного процесса. - навыками выбора образовательных технологий, оценки результатов. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - определять цели, делать отбор содержания, методов и способов организации образовательного процесса. - выбирать и использовать эффективные современные образовательные технологии. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - этапы и методы организации образовательного процесса. - эффективные современные образовательные технологии.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Практические	Лабораторные	Индивидуальные	Всего час.

				ные занятия	
1.	Натюрморт, состоящий из нескольких предметов быта, в тёплой цветовой гамме.		17		17
2.	Гризайль. Натюрморт, состоящий из нескольких предметов, различных по материальности и тоновой градации.		17		17
3.	Натюрморт на контрольные цветовые отношения.		17		17
4.	Гризайль. Натюрморт, состоящий из нескольких предметов, разных по плану и фактуре, с включение чучела птицы.		21		21
5.	Натюрморт, состоящий из нескольких предметов, в холодной цветовой гамме.		25		25
6.	Натюрморт, состоящий из нескольких предметов, белых и светлых тонов на белом фоне.		25		25
7.	Натюрморт, состоящий из нескольких предметов, с включением гипсовой маски		25		25
8.	Натюрморт, с включением гипсовой головы (грисайль).		34		34
9.	Этюд головы натурщика в двух поворотах.		25		25
10.	Этюд головы натурщика на фоне цветных драпировок.		25		25
11.	Этюд головы натурщика с плечевым поясом.		25		25
12.	Этюд натурщика с руками.		34		34
13.	Этюд одетой фигуры натурщика.		36		36
14.	Этюд фигуры натурщика па фоне предметного окружения.		36		36
15.	Этюд фигуры в национальной одежде (контрольная работа)		36		36

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Образовательные технологии, используемые при реализации учебной работы курса «Академический рисунок» в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки реализации компетентного подхода предусматривают: использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий; сочетание аудиторной и внеаудиторной работы с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

В рамках учебного курса предусмотрены мастер-классы профессиональных художников и дизайнеров. Предусмотрено использование современных компьютерных программ, помогающих познакомиться с лучшими образцами академического рисунка, хранящихся во многих музеях мира.

В учебном процессе занятия, проводимые в интерактивных формах, составляют не менее 25% аудиторных занятий.

Разработчик рабочей программы:

Рябов Н. В., к. ист. наук, профессор кафедры традиционной мордовской культуры и современного искусства

**Аннотация
рабочей программы дисциплины / модуля/ практики
Академический рисунок
по направлению подготовки / специальности
54.03.01 Дизайн**

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 **Целями** освоения учебной дисциплины (модуля) «Академический рисунок» являются: формирование у студентов знаний теории и методики преподавания изобразительного искусства и практических умений в разных видах и жанрах академического рисунка, с использованием разнообразных художественных материалов; научить владению рисунком и умению использовать рисунки в практике составления композиции; обладать навыками линейно-конструктивного построения.

1.2. **Задачи** дисциплины

- практическое овладение профессиональными навыками;
- всестороннее развитие творческого мышления;
- практическое применение знаний и умений в грамотном профессиональном изображении предметов окружающего мира и человека с учетом конструкции, линейной и воздушной перспективы, пропорций, свето-теневых и тональных отношений.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Раздел ОПОП – Б1.Б.13 – Базовая часть

Дисциплина «Академический рисунок» принадлежит к базовой части профессионального цикла учебного плана, изучается в 1-4 семестрах 1-2 курса.

2.2. **Взаимосвязь** дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Для его освоения необходимы знания курса теории и истории искусств. Курс изучается параллельно с такими дисциплинами как «Перспектива», «Пластическая анатомия», «Академическая живопись».

**3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ
ДИСЦИПЛИНЫ**

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОПК-1	способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-	Знать: основные понятия и категории, общие закономерности и специфические особенности дисциплины; правила композиционного размещения изображения на листе бумаги;законы распределения света на предметах; закономерности перспективного сокращения

	<p>конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	<p>предметов; анатомию человека; пропорции человеческого тела; основы начертательной геометрии и теорию теней; основы построения геометрических предметов; основы перспективы; методику выполнения рисунка; пластическую анатомию на примере образцов классической культуры и живой природы.</p> <p>Уметь: применять полученные в ходе изучения дисциплины знания и навыки в практической деятельности; развивать творческий потенциал и образное мышление, зрительную память посредством наблюдений окружения; изображать отдельные анатомические образования, с учетом конструктивного анализа формы; творчески мыслить, анализировать и обобщать полученные знания основы построения геометрических предметов, основы перспективы, основы анатомии человека, необходимые для правильного понимания пластики тела в покое и движении.</p> <p>Владеть: методиками анализа композиционного строения, пропорций и образной выразительности; приемами и техниками академического рисунка; методами изобразительного языка рисунка; основными источниками информации об общих закономерностях и специфических особенностях рисунка; навыками работы в различных техниках рисунка; практическими навыками последовательности ведения натюрморта, строения головы и фигуры человека.</p>
ОПК-5	<p>способностью реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и</p>	<p>Владеть: навыками организации образовательного процесса. навыками выбора образовательных технологий, оценки результатов.</p>

	<p>проектных дисциплин (модулей)</p>	<p>Уметь: определять цели, делать отбор содержания, методов и способов организации образовательного процесса. выбирать и использовать эффективные современные образовательные технологии.</p> <p>Знать: этапы и методы организации образовательного процесса. эффективные современные образовательные технологии.</p>
--	--------------------------------------	---

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Рисунок как основа изобразительного искусства.
2. Натюрморт из гипсовых геометрических фигур; натюрморт из предметов быта, гипсового орнамента и драпировки с крупными складками.
3. Рисунок гипсового орнамента, фрагмента архитектурных деталей.
4. Рисунок деталей головы (части лица Давида).
5. Рисунок гипсовой головы (обрубков) и экорше.
6. Рисунок гипсовой головы и черепа в одном и том же ракурсе.
7. Рисунок гипсовой головы с четко выраженной портретной характеристикой.
8. Рисунок головы натурщика.
9. Рисунок портрета натурщика с плечевым поясом.
10. Рисунок кисти руки (гипс, анатомическая кисть, руки натурщика)
11. Рисунок скелета человека и гипсовой анатомической фигуры человека.
12. Рисунок гипсовой фигуры Геракла.
13. Рисунок стоп (гипс, анатомическая стопа, стопы натурщика).
14. Рисунок фигуры человека.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Образовательные технологии, используемые при реализации учебной работы курса «Академический рисунок» в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки реализации компетентного подхода предусматривают: использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий; сочетание аудиторной и внеаудиторной работы с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

В рамках учебного курса предусмотрены мастер-классы профессиональных художников и дизайнеров. Предусмотрено использование современных компьютерных программ, помогающих познакомиться с лучшими образцами академического рисунка, хранящихся во многих музеях мира.

В учебном процессе занятия, проводимые в интерактивных формах, составляют не менее 25% аудиторных занятий.

Разработчик рабочей программы:

Ермошина И. А., доцент кафедры традиционной мордовской культуры и современного искусства

**Аннотация
рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики**

История дизайна
по направлению подготовки/ специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель. Курс предназначен для ознакомления студентов с представлениями о истории дизайна как науки, о структуре и природе механизмов, принципах и методах развития дизайна и техники. Рассмотреть дизайн как совокупность элементов, гармонически и образно отражающих исторический и художественный стиль. Преподавание дисциплины «История дизайна» нацелено на развитие в студентах практического использования полученных знаний, формированию своего взгляда на природу вещей.

1.2. Задачами дисциплины являются: ознакомить с теоретическими и практическими аспектами предмета; сформировать особое социальное сознание студентов и развивать творческие способности с учетом их собственных особенностей; рассмотреть характерные черты костюма каждой исторической эпохи; сформировать знание по истории дизайна, науки и техники.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.Б.14 – Базовая часть

2.2. Связана с дисциплинами «История», «История искусств» и опирается на освоенные при изучении данных дисциплин знания и умения и изучается в 4 семестре. Кроме того, она является связующим звеном между данными дисциплинами, так как приобретенные навыки необходимы для их изучения.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК-2	способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции	Знать: – исторические художественные стили. – основные теории дизайна и их представителей; Уметь: – разбираться в стилевых направлениях разных эпох; – практически использовать полученные знания, оперировать специальной терминологией, ориентироваться в учебной, учебно-методической и научной литературе. Владеть навыками: – навыками самостоятельной работы по изучению исторической базы курса.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Введение
2. История зарождения проектной деятельности
3. Развитие дизайна конца XIX- XX века
4. Развитие дизайна XX века
5. Национальные модели дизайна.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии, презентации и видеолекции.

Вид текущего контроля успеваемости - тестовый контроль.

Разработчик(и) рабочей программы:

Хомякова И. В., к. искус., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики
Технологии дизайна в информационной среде
по направлению подготовки / специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель. Учебная дисциплина «Технологии дизайна в информационной среде» имеет целью изучение методик применения информационных технологий в дизайне. Рассмотрение классификации методов и средств информационного дизайна, основных этапов и элементов разработки дизайна и графического оформления информационных продуктов. Обучает студентов умению ставить и решать задачи, связанные с применением современных информационных технологий в дизайне

1.2. Задачи дисциплины

- 1) изучить базовые принципы современного информационного дизайна;
- 2) создать информационный продукт в программной среде AdobeFlash / Animate;
- 3) разработать дизайн информационного ресурса (веб-ресурса) региональной компании или продукта.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.Б.15 – Базовая часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Курс строится на знаниях по ранее изученным дисциплинам: "Компьютерная графика", "Компьютерные технологии в дизайне". В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОПК-6	<p>способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;</p>	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - информационно-коммуникационными технологиями для решения стандартных задач профессиональной деятельности. - основами информационной безопасности. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - различать виды информационно-коммуникационных технологий. - применять требования информационной безопасности для решения стандартных задач профессиональной деятельности. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основы информационной и библиографической культуры и виды информационно-коммуникационных технологий. - основные требования информационной безопасности.
ОПК-7	<p>способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять её в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.</p>	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - информационными и сетевыми технологиями для решения стандартных задач профессиональной деятельности - информационными технологиями презентации проекта. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - различать виды информационных и сетевых технологий. - корректно выбрать графический формат для хранения, передачи информации. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основы информационных и сетевых технологий. - назначение и виды информационных технологий, технологии сбора, накопления, обработки, передачи и распространения информации.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Информационный дизайн. Сетевые технологии. Протоколы передачи данных.

2. Платформа разработки мультимедиа - контента AdobeFlash / Animate.
3. Основной синтаксис языков гипертекстовой разметки и информационного дизайна (HTML, CSS).
4. HTML- редактор AdobeDreamweaver : интерфейс основные приёмы работы с HTML кодом.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, групповые дискуссии, презентации, проектная работа.

Выполнение лабораторных заданий по данному курсу основано на принципах проектной деятельности, результатом выполнения заданий являются творческие проекты (по профилю обучения) по созданию полнофункциональных мультимедийных и информационных кроссплатформенных продуктов.

Разработчик рабочей программы:

Буянов Д. В., к. культурологии, доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

История стилей

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель дисциплины. Целью освоения учебной дисциплины «История стилей» является формирование способности анализировать основные этапы и закономерности исторического развития художественных стилей, усвоение их эстетических принципов, и как следствие, развитие творческой личности будущего дизайнера.

1.2. Задачи дисциплины. Задачами дисциплины являются:

- укрепление знаний об основных этапах развития исторических стилей и закономерностях стилистической эволюции в искусстве;
- формирование знаний о проблеме теории стилеобразования;
- овладение знаниями особенностей стилистических направлений и художественных течений XIX-XXI вв.;
- приобретение навыков анализа феномена стилизации в рамках развития архитектуры, интерьера, мебели и предметно-пространственной среды в целом;
- развитие понимания приемов художественного обобщения и способов стилизации в объектах дизайна.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП:

2.1. Раздел ОПОП – Б1.Б.16 – Базовая часть

2.2. Учебная дисциплина «История стилей» относится к базовой части, и координируется с дисциплинами базовой части «История», «История искусств», «История дизайна», которые являются предшествующими дисциплинами. К последующим дисциплинам относятся дисциплины вариативной части учебного плана «Сценический костюм» и «Этнический орнамент». Таким образом, дисциплина «История стилей» выполняет интегрирующие функции в системе подготовки бакалавров дизайна, являясь конкретизирующей содержание предшествующих дисциплин и основой для освоения последующих.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ

ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК-2	способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции	знать – основные этапы развития исторических стилей и закономерности стилистической эволюции в искусстве; – основные понятия теории стилеобразования; уметь: – выявлять особенности стилистических направлений и художественных течений; владеть навыками: – анализа формы стилизации в рамках развития предметно-пространственной среды; – художественного обобщения и способов стилизации в объектах дизайна.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Раздел 1. Теория стилеобразования.

Раздел 2. Развитие стиля в эпоху до дизайна.

Раздел 3. Развитие стиля в период формирования дизайна (начало-середина XX века).

Раздел 4. Стилистические течения в дизайне (с середины XX века).

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки, реализация компетентностного подхода предусматривает все виды аудиторных и внеаудиторных занятий.

Информационно-развивающие технологии, направленные на формирование системы знаний через самостоятельное изучение литературы, применение новых информационных технологий для самостоятельного пополнения знаний, включая использование технических и электронных средств информации.

Деятельностные практико-ориентированные технологии, направленные на формирование системы профессиональных практических умений.

Развивающие проблемно-ориентированные технологии, направленные на формирование и развитие проблемного мышления, мыслительной активности, способности видеть и формулировать проблемы, выбирать способы и средства для их решения. Используются следующие виды проблемного обучения:

- проблемное изложение учебного материала преподавателем;
- создание проблемных ситуаций преподавателем и решение их вместе с обучаемыми;
- преподаватель создает проблемную ситуацию, а решают ее только обучаемые.

Личностно-ориентированные технологии обучения, обеспечивающие в ходе образовательного процесса учет различных способностей обучаемых, создание необходимых условий для развития их индивидуальных способностей, развитие активности личности в учебном процессе. Личностно-ориентированные технологии обучения реализуются в результате индивидуального общения преподавателя и студента.

Применяются также **традиционные методы** образовательной деятельности:

- использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий;
- сочетание аудиторной и внеаудиторной работы с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся;

Основными методами активации образовательной деятельности являются:

- работа в группе;
- методы проблемного обучения;
- обучение на основе опыта;
- опережающая самостоятельная работа;
- поисковый метод;
- исследовательский метод.

Разработчик рабочей программы:

Хомякова И. В., к. искуc., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Основы проектной графики

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель. Учебная дисциплина «Основы проектной графики» имеет **целью** приобретение знаний и овладение приемами проектной графики, методами и способами подачи эскизов, технического рисунка, необходимых для решения самых разнообразных задач, связанных с изображением окружающего его пространства; привитие студентам навыков самостоятельного изучения учебной и специальной литературы; максимальное развитие творчества студентов и подготовка их к решению более сложных профессиональных задач; повышение уровня технического мастерства, определенного набора формальных приемов, позволяющих максимально выразить идею формы с художественной и технической стороны.

1.2. Задачи дисциплины

1. Изучение основных теоретических сведений о значении графической разработки проекта, о выразительных графических средствах и приемах эскизирования.
2. Освоение приемов и способов работы с различными графическими материалами.
3. Создание творческих эскизов в различных техниках подачи.
4. Овладение основным комплексом умений и навыков владения всем арсеналом средств реализации своих идей в конкретных изделиях и эскизах.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП базовая часть Б1.Б.17

Дисциплина «Основы проектной графики» входит в базовую часть образовательной программы. «Основы проектной графики» изучается в 3 и 4 семестрах.

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Курс является предшествующим для курсов «Конструирование костюма», «Проектирование» и изучается параллельно с курсом «Костюмографика», «Основы

производственного мастерства». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОПК-1	способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработки их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	<p>Владеть: навыками работы в различных техниках рисунка; практическими навыками последовательности ведения натюрморта, строения головы и фигуры человека.</p> <p>Уметь: творчески мыслить, анализировать и обобщать полученные знания основы построения геометрических предметов, основы перспективы, основы анатомии человека, необходимые для правильного понимания пластики тела в покое и движении.</p> <p>Знать: методику выполнения рисунка; пластическую анатомию на примере образцов классической культуры и живой природы</p>
ПК-5	способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды.	<p>Владеть: навыками в области графического дизайнерского рисунка, черчения, компьютерного проектирования, композиции, формообразования, проектировании, основами дизайна.</p> <p>Уметь: применять полученные знания для решения проектных задач.</p> <p>Знать: основы строительного черчения; основы процесса проектирования.</p>
ПК-12	способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-	<p>Владеть: навыками использования исторического и современного опыта в профессиональной</p>

	проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений	деятельности. Уметь: обобщать и анализировать процесс формирования художественных приемов в мировом и отечественном искусстве. Знать: основные тенденции и закономерности развития дизайна.
--	--	---

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Виды графики. Графические материалы и средства. Графические средства.
2. Графические техники. Создание художественно-графического образа
3. Особенности техники выполнения мягкими графическими материалами
4. Разработка эскизов мягкими графическими материалами

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии, презентации, проектная работа.

Выполнение практических заданий по данному курсу основано на лабораторных занятиях охватывающих все основные практические задачи дисциплины. Они направлены на формирование и закрепление профессиональных навыков и умений работы с макетами. Среди предложенных работ есть задания для самостоятельного выполнения, целью которых является закрепление знаний и приобретение навыков работы с основными направлениями в макетировании. При сдаче заданий преподаватель оценивает качество выполненных работ студентов, поясняет вопросы, которые оказались слабо усвоенными.

Разработчик рабочей программы:

Мелёшкина Л. В., ст. преподаватель кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Перспектива

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель преподавания дисциплины – научить студентов выполнять чертежи в перспективных проекциях, применяя различные способы и методы построения.

1.2. Задачи дисциплины.

- ознакомить с теоретическими основами построения перспективных изображений объектов на поверхности (плоскости);
- рассмотреть графические способы решения отдельных задач, связанных с геометрическими образами и их взаимным расположением в пространстве;
- развить навыки техники выполнения чертежей в перспективе;
- рассмотреть особенности выполнения и оформления чертежей в перспективе по выбранной специальности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП Б1.Б.18 Дисциплина «Перспектива» относится к базовой части образовательной программы. «Перспектива» изучается в 3 семестре.

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Дисциплина «Перспектива» является основой при изучении таких дисциплин как академический рисунок, академическая живопись, проектирование.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОПК-1	способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработки их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	Владеть: методиками анализа композиционного строения, пропорций и образной выразительности; приемами и техниками академического рисунка; методами изобразительного языка рисунка. Уметь: развивать творческий потенциал и образное мышление, зрительную память посредством наблюдений окружения; изображать отдельные анатомические образования, с учетом конструктивного анализа формы Знать: правила композиционного размещения изображения на листе бумаги; законы распределения света на предметах; закономерности перспективного сокращения предметов; анатомию человека; пропорции человеческого тела; основы начертательной геометрии и теорию теней; основы построения геометрических предметов; основы перспективы.
ПК-8	способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления; выполнять технические	Владеть: -методами изображения предметов в перспективе и общими правилами черчения. законами построения геометрических моделей и

	<p>чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта.</p>	<p>приемами работы с этими моделями.</p> <p>Уметь: воссоздать форму предмета по чертежу (в трех проекциях) и изображать ее в перспективе. строить плоские изображения трехмерных объектов и выполнять с этими изображениями различные операции.</p> <p>Знать: основы начертательной геометрии и теории теней. основы построения геометрических предметов; основы перспективы.</p>
--	--	---

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Перспектива точки, прямых и плоских фигур.
2. Способы построения перспективы.
3. Перспектива интерьера.
4. Тени в перспективе.
5. Построение отражений
6. Перспективный анализ композиции картины.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии (круглый стол), технология развития критического мышления, деловая игра, case-study, презентации, проектная работа, встречи с представителями дизайнерских студий и компаний, мастер-классы экспертов и специалистов.

Для текущей аттестации студентов выполняются графические индивидуальные задания по каждому разделу дисциплины.

Разработчик рабочей программы:

Волкова С.Н., к.т.н., доцент кафедры инженерной и компьютерной графики

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Пластическая анатомия

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 **Целями** освоения учебной дисциплины (модуля) «*Пластическая анатомия*» являются: практическое овладение профессиональными навыками, развитие творческого мышления. Изучение строения и расположения органов, которые определяют внешние формы тела человека: скелет, мышцы, суставы детали лица, изучение движения и

пропорций, а также методику изображения человека на анатомических основах, то есть построение фигуры на основе скелета и обобщенных мышечных массивов и проработку деталей на основе отдельных анатомических образований.

Основой дисциплины является рисование с натуры – правдивое изображение видимой конкретной формы в условиях реальной среды средствами линии, светотени, тона.

1.2. **Задачи дисциплины (модуля) «Пластическая анатомия»** - усвоить основы анатомии человека, необходимые для правильного понимания пластики тела в покое и движении; изучить закономерности строения скелета и мышц; пропорции человеческого тела; получить навыки развития творческого развития творческого потенциала и образного мышления, зрительной памяти посредством наблюдений окружения; практическое овладение профессиональными навыками и умениями, позволяющими анализировать произведения искусства и выполнять творческие задания по программе курса.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП Б1.Б.19 Дисциплина «Пластическая анатомия» принадлежит к базовой части профессионального цикла учебного плана, изучается в 3-м семестре 2 курса.

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Для его освоения курса необходимы знания дисциплин «Академический рисунок», «Перспектива». Курс позволяет получить студенту теоретические знания пластической анатомии и практическое умение, позволяющее анализировать произведения искусства и выполнять творческие задания по программе курса.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОПК-3	способностью обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании	<p>Владеть: основными приемами рисования с натуры человека. приемами передачи перспективы и объема в работе над пластической композицией и выполнения работ в материале.</p> <p>Уметь: правильно понимать закономерности строения человека, определяющие внешние формы его тела; изображать человеческую фигуру на основе знания ее строения и конструкции. создавать разнообразную объемно-пространственную композицию.</p> <p>Знать: пропорциональные соотношения</p>

		частей тела человека; последовательность строения головы человека. композиционные закономерности формирования предметно-пространственного окружения; методы наглядного изображения и моделирования трехмерной формы и пространства.
--	--	--

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Основы пластической анатомии. Скелет.
2. Скелет туловища человека.
3. Скелет конечностей человека.
4. Скелет головы человека.
5. Суставы.
6. Органы опоры и движения. Мышцы.
7. Мышцы головы и шеи.
8. Мышцы туловища.
9. Мышцы конечностей.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Образовательные технологии, используемые при реализации учебной работы курса «Пластическая анатомия» в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки реализации компетентного подхода предусматривают: использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий; сочетание аудиторной и внеаудиторной работы с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

В рамках учебного курса предусмотрены мастер-классы профессиональных художников и дизайнеров. Предусмотрено использование современных компьютерных программ, помогающих познакомиться с лучшими образцами академического рисунка, хранящихся во многих музеях мира.

В учебном процессе занятия, проводимые в интерактивных формах, составляют не менее 25% аудиторных занятий.

Разработчик рабочей программы:

Мелёшкина Л. В., ст. преподаватель кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Макетирование

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Учебная дисциплина «Макетирование» имеет **целью** формирование у студентов базового комплекса знаний и навыков, необходимых для владения созданием пространственно-объемной формы костюма.

Курс направлен на формирование ключевых компетенций в области макетирования, т. е. на формирование способности обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и

моделировании; способности выполнять эталонные образцы объекты дизайна или его отдельные элементы в макете, материале.

1.2. Задачи дисциплины:

1. Формирование художественных представлений об особенностях объёмно-пространственных видов искусства.

2. Формирование навыков практической деятельности в объёме с использованием бумаги и макетного материала.

3. Формирование представления о принципах и способах создания одежды макетным методом.

4. Овладение навыками работы с манекеном, изучая способы и методы технического моделирования модных форм одежды.

5. Приобретение навыков анализа свойств конкретных материалов на выявление пластических и формообразующих свойств.

5. Формирование умения разработки творческой концепции, связанной как с конкретными проектными задачами, так и основными тенденциями индустрии моды на примере создания бумажной куклы.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.Б.20 – Базовая часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Дисциплина «Макетирование» входит в базовую часть и является предшествующей для курсов «Проектирование», «Костюмографика», «Конструирование костюма», «Выполнение проекта в материале», изучается параллельно с курсами «Пропедевтика», то есть фактически начинается изучение основ дизайнерской деятельности. В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОПК-3	способностью обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании;	Владеть: навыками поиска и использования информации о средствах художественного языка и выразительности в пластических искусствах. Уметь: применять знания о средствах художественной выразительности в процессе создания образцов. Знать: основы художественного языка и

		средства выразительности пластических искусств.
ПК-7	способностью выполнять эталонные образцы объекты дизайна или его отдельные элементы в макете, материале.	Владеть: навыками планирования и соблюдения технологической последовательности моделирования, макетирования. Уметь: планировать и соблюдать технологическую последовательность моделирования, макетирования. Знать: особенности планирования и соблюдения технологической последовательности моделирования, макетирования.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Макетирование как эвристическая деятельность дизайнера костюма.
2. Моделирование одежды способом накладки.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии, презентации, проектная работа.

Выполнение лабораторных заданий по данному курсу основано на принципах проектной деятельности, результатом которой является творческая работа в виде макетов. Практическая работа заключается в выполнении студентами под руководством преподавателя индивидуального задания по теме – создание макета костюма. В результате практического изучения дисциплины «Макетирование костюма» студенты должны уметь создавать разнообразные формы плечевых и поясных изделий и их деталей из макетных материалов (ткань, флизелин, бумага) в соответствии с эскизом, как традиционные, так и нетрадиционные решения, искать новые приемы формообразования, воплощать выразительный образ. Кроме того, одним из важных компонентов обучения является развитие творческой фантазии в поиске новых идей.

Разработчик рабочей программы:

Мелёшкина Л. В., ст. преподаватель кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики

Эргономика

по направлению подготовки/ специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель дисциплины – расширить у студентов, обучающихся на бакалавриате, представление об эргономике и типологии оборудования; показать место, которое занимает эргономика в дизайне; освоить студентами типологии интерьеров жилых и общественных зданий и их проектно-художественных решений, особенностей проектирования интерьеров и оборудования гражданских зданий.

Дисциплина «Эргономика» является важной частью процесса подготовки дизайнера и включает теоретический материал и практические задания, формирующие необходимые знания и умения, позволяющие студентам грамотно решать проектные задачи, рассматриваемые на 3,4,5 курсах дисциплиной «Проектирование», а также возникающие в ходе осуществления их дальнейшей профессиональной деятельности.

1.2. Задачи дисциплины – освоение студентами эргономики и типологии интерьеров, их предметно-пространственной среды, специфических требований, предъявляемых к проектируемым объектам, технических характеристик, правил подготовки документации;

- ознакомление с особенностями функционально-планировочного решения интерьеров, составом их оборудования и особенностями эксплуатации.
- освоение принципов и навыков предпроектных исследований;
- освоение приемов графического оформления проекта, навыков защиты проектного решения;
- овладение методикой составления технической документации по проекту
- приобретение навыков работы в коллективе.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.Б.21 – Базовая часть

2.2. Программа курса органично связана с содержанием таких дисциплин, как «История дизайна», «Проектирование», «Макетирование». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК-11	готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения	<p>Владеть:</p> <p>приемами анализа факторов и предпосылок, влияющих на принятие организационно-управленческих решений; информационными коммуникационно-техническими средствами принятия организационно-управленческих решений.</p> <p>Уметь:</p>

		<p>формировать мотивацию и нести ответственность за принятые организационно-управленческие решения, в том числе в нестандартных ситуациях; использовать законодательные, нормативные и методические документы в процессе принятия организационно-управленческих решений.</p> <p>Знать: принципы и методы принятия организационно-управленческих решений; системный комплекс компетенций субъекта, принимающего организационно-управленческие решения.</p>
ПК-4	<p>способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	<p>Владеть: методиками анализа требований к дизайн-проекту.</p> <p>Уметь: определять и ранжировать эргономические, функциональные, конструктивные, экологические требования к дизайн-проекту.</p> <p>Знать: эргономические, функциональные, конструктивные, экологические требования к созданию дизайн-проекта.</p>

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Задачи и содержание курса «Эргономика»
2. Этапы развития эргономики
3. Основные понятия эргономики
4. Факторы, определяющие эргономические требования
5. Влияние цвета и света на восприятие объектов в пространстве
6. Антропометрические требования в эргономике
7. Эргономическая программа проектирования дизайн-продукта
8. Эргономические требования к визуальным объектам
9. Эргономика восприятия средовых объектов и систем
10. Средства и системы визуальной информации
11. Эргономика и учебное проектирование

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных

процедур: работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии, презентации и практических заданий.

Разработчик(и) рабочей программы:

Морозов Е.А. к.т.н., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация
рабочей программы дисциплины / модуля/ практики
Физическая культура и спорт
по направлению подготовки / специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью физического воспитания студентов является формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры, спорта и туризма для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.

Дисциплина готовит к решению следующих задач:

- понимать социальную значимость физической культуры, её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности;
- знать научно-биологические, педагогические и практические основы физической культуры и здорового образа жизни;
- формировать мотивационно-ценностное отношение к физической культуре, установку на здоровый стиль жизни, физическое совершенствование и самовоспитание привычки к регулярным занятиям физическими упражнениями и спортом;
- овладеть системой практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья, психическое благополучие, развитие и совершенствование психофизических способностей, качеств и свойств личности, самоопределение в физической культуре и спорте;
- приобрести личный опыт повышения двигательных и функциональных возможностей, обеспечить общую и профессионально-прикладную физическую подготовленность к будущей профессии и быту;
- создать основы для творческого и методически обоснованного использования физкультурно-спортивной деятельности в целях последующих жизненных и профессиональных достижений.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Раздел ОПОП – Б1.Б.22 – Базовая часть

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК-8	способностью использовать методы и средства физической	Знать: - основные средства и методы физического воспитания. Уметь:

	культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	-подбирать и применять методы и средства физической культуры для совершенствования основных физических качеств. Владеть: - методами и средствами физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.
--	---	---

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№ п/п	Наименование раздела дисциплины
1.	Социальная роль физической культуры и спорта в современном обществе
2.	Основы здорового образа жизни. Технологии обучения здоровому образу жизни
3.	Формирование прикладных умений и навыков с акцентом развития физических качеств в базовых видах спорта
4.	Врачебно-педагогический контроль и самоконтроль при занятиях физической культурой и спортом

Разработчики рабочей программы:

Субботкина Л.А., к.п.н, доцент кафедры физической культуры

Старостина В.А., к.п.н, доцент кафедры физической культуры

Данилова Н.В., к.п.н, доцент кафедры физической культуры

Каменцева Н.А., к.п.н, доцент кафедры физической культуры

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Компьютерные технологии в дизайне

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Учебная дисциплина "Компьютерные технологии в дизайне" имеет целью изучение основ применения компьютерных технологий в сфере дизайна (по профилю обучения). Рассматриваются технологии трёхмерного моделирования предметной среды, разработки эскизов на базе программного обеспечения Autodesk 3DMAX. Изучаются методики создания эскизов в 3D-пространстве и технологии интеграции 2D и 3D-графических материалов.

1.2. Задачи дисциплины

- формирование знаний, умений и навыков по компьютерной обработке графических объектов в 2D и 3D программных средах;
- рассмотреть проблемы применения информационных систем и технологий в сфере дизайна;
- изучить основные понятия и классификацию компьютерных технологий и особенности их применения в современном дизайне.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Дисциплина Б1.Б.23 «Компьютерные технологии в дизайне» входит в базовую часть блока «Дисциплины» изучается в 4 семестре.

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Курс строится на знаниях по ранее изученным дисциплинам: "Компьютерная графика", "Технологии дизайна в информационной среде". В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОПК-4	способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании;	<p>Владеть: профильными компьютерными технологиями.</p> <p>Уметь: использовать компьютерные технологии в соответствии с художественным замыслом.</p> <p>Знать: основные методы в компьютерных технологиях, способы и средства получения, хранения, обработки и сохранения информации.</p>
ПК-6	способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.	<p>Владеть: компьютерным обеспечением дизайн-проектирования.</p> <p>Уметь: вести компоновку и компьютерное проектирование объектов дизайна.</p> <p>Знать: основы компьютерной проектной графики и компьютерные графические программы.</p>

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Полигональное моделирование 3D-сцен. Основные технологические приёмы.
2. Текстурирование объектов. Работа с редактором материалов.
3. Источники освещения 3D-сцен. Параметры настройки стандартных источников света.
4. Визуализация итоговой 3D-сцены. Настройка и параметры рендеринга.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, групповые дискуссии, презентации, проектная работа.

Выполнение лабораторных заданий по данному курсу основано на принципах проектной деятельности, результатом выполнения заданий являются творческие проекты по визуализации эскизов 3D-моделей и сцен (по профилю обучения) в программной среде Autodesk 3DMAX, AdobePhotoshop.

Разработчик рабочей программы:

Буянов Д. В., к. культурологии, доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Элементы финно-угорской культуры в современных художественных практиках по направлению подготовки / специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Учебная дисциплина "Элементы финно-угорской культуры в современных художественных практиках" имеет **целью** развить исследовательский потенциал обучающихся на основе цифровых технологий в сфере современного изобразительного искусства. Изучить элементы национального изобразительного искусства финно-угорских народов. Развивать у студентов национальное художественное самосознание. Познакомиться с современным воплощением национальных традиций в актуальных художественных практиках (этнофутуризм, орнаментализм, этносимволизм).

1.2. Задачи дисциплины

- 1) изучить элементы визуальной культуры финно-угорских народов;
- 2) создать эскизы элементов фирменного стиля на основе орнаментальных мотивов финно-угорских народов;
- 3) создать декоративные композиции на основе флористических и зооморфных мотивов изобразительного искусства финно-угорских народов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Дисциплина Б1.Б.24 «Элементы финно-угорской культуры в современных художественных практиках» входит в базовую часть блока «Дисциплины» изучается в 6 семестре.

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Курс строится на знаниях по ранее изученным дисциплинам: "История искусств", "История дизайна", "Компьютерные технологии в дизайне". В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК-10	способностью к	Владеть:

	<p>абстрактному мышлению, анализу, синтезу</p>	<p>основными общенаучными и логическими методами получения и использования гуманитарных, социальных и экономических знаний.</p> <p>Уметь: анализировать социально и лично значимые научные проблемы; ставить цели и формулировать задачи, связанные с реализацией профессиональных функций.</p> <p>Знать: основы научной методологии; основные научные понятия и теории; основы историко-культурного развития человека и человечества; основные закономерности взаимодействия человека и общества.</p>
ПК-2	<p>способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p>Владеть: творческими приемами продвижения авторского художественного замысла, использования инноваций; творческими способами изложения, презентации, защиты и обоснования дизайнерские предложения.</p> <p>Уметь: вести самостоятельно поиск новейших разработок и исследований в области дизайна; делать обобщения на основе изучения различных сторон предмета проектирования, используя междисциплинарные и специальные знания, выбирать и применять необходимую методику предпроектных и проектных исследований.</p> <p>Знать: современную практику и тенденции новейших достижений в области дизайнерского проектирования.</p>

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Мифология финно-угорских народов и современные художественные практики (этнофутуризм, орнаментализм, этносимволизм).
2. Особенности орнаментики финно-угорских народов. Семантика знаков.
3. Флористические и зооморфные мотивы в современной декоративной композиции.
4. Традиционные цветовые схемы в изобразительном искусстве финно-угорских народов. Современная трактовка украшений финно-угорских народов.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, групповые дискуссии, презентации, проектная работа.

Выполнение лабораторных заданий по данному курсу основано на принципах проектной деятельности, результатом выполнения заданий являются проекты основанные на творческой интерпретации визуального языка традиционного изобразительного искусства финно-угорских народов в актуальных стилистических интерпретациях.

Разработчик рабочей программы:

Буянов Д. В., к. культурологии, доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация
рабочей программы дисциплины / модуля/ практики
Пропедевтика
по направлению подготовки / специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Учебная дисциплина «Пропедевтика» имеет **целью** формирование у студентов комплекса знаний и практических навыков, необходимых в составлении композиции в дизайне костюма. Курс направлен на формирование ключевых компетенций в области дизайна костюма, т. е. выработку профессионального взгляда на деятельность по созданию композиции в дизайне костюма, который поможет им в будущем разрабатывать конкурентоспособные проекты.

1.2. Задачи дисциплины

1. Знакомство с особенностями и типами композиции.
2. Изучение средств выразительности и особенностей принципов формы в композиции.
3. Расширение знания студентов в области функционально - стилистических возможностей и выразительных графических средств выполнения композиции.
4. Освоение приемов трансформации объемной формы.
5. Сформировать графические навыки профессионального выполнения упражнений.
6. Познакомить с особенностями восприятия формы на плоскости.
7. Активизация пространственного мышления.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Раздел ОПОП – Б1.Б.25– Базовая часть

2.2. Дисциплина «Пропедевтика» входит в базовую часть и является предшествующей для курсов «Проектирование», «Конструирование костюма», «Пропедевтика» изучается параллельно с курсом «Академический рисунок», то есть фактически начинается изучение основ композиции в дизайн - деятельности. Тем самым, дисциплина «Пропедевтика» является начальным этапом подготовки бакалавров дизайна

для проектирования костюма. Выполняет подготовительные, информационные функции в системе подготовки бакалавров дизайна профиля «Дизайн костюма».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОПК-1	способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработки их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	<p>Владеть: основными источниками информации об общих закономерностях и специфических особенностях рисунка. методиками анализа композиционного строения, пропорций и образной выразительности; приемами и техниками академического рисунка; методами изобразительного языка рисунка.</p> <p>Уметь: применять полученные в ходе изучения дисциплины знания и навыки в практической деятельности. развивать творческий потенциал и образное мышление, зрительную память посредством наблюдений окружения; изображать отдельные анатомические образования, с учетом конструктивного анализа формы.</p> <p>Знать: основные понятия и категории, общие закономерности и специфические особенности дисциплины. правила композиционного размещения изображения на листе бумаги; законы распределения света на предметах; закономерности перспективного сокращения предметов; анатомию человека; пропорции человеческого тела; основы начертательной геометрии и теорию теней; основы построения геометрических предметов; основы</p>

		перспективы.
ПК-1	способностью владеть рисунком и приёмами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	<p>Владеть: методами обоснования художественной части дизайн-проекта. методикой работы композицией, с цветом и цветовыми концепциями.</p> <p>Уметь: обосновать художественный замысел дизайн-проекта. устанавливать связи между различными композиционными составляющими; компоновать элементы в гармоничную, иерархически упорядоченную целостность.</p> <p>Знать: основы и приемы формирования художественного замысла дизайн-проекта. средства композиционной организации предметов (элементов) в пространстве.</p>

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Вводная лекция
2. Композиционное формообразование
3. Средства композиции. Ритм и ритмические повторы
4. Средства композиции. Пропорции
5. Фактура в композиции костюма
6. Целостность композиции. Композиционный центр
7. Приёмы гармонизации композиции. Симметрия, асимметрия
8. Приёмы гармонизации композиции. Масштаб, масштабность
9. Приёмы гармонизации композиции. Динамичность и статичность форм костюма
10. Приёмы гармонизации композиции. Контраст, нюанс, тождество
11. Цвет в композиции костюма
12. Зрительные иллюзии в композиции костюма
13. Декор и рисунок ткани в композиции костюма

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий; сочетание аудиторной и внеаудиторной работы с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся; встречи с ведущими дизайнерами-практиками; мастер-класс современных художников изобразительного и декоративно-прикладного искусства;

Выполнение лабораторных заданий по данному курсу основано на принципах проектной деятельности, результатом которой является комплект графических материалов, направленных на подтверждение знаний бакалавра дизайнера средств композиции, умении их использования в создании оригинальной композиции.

Разработчик рабочей программы:

Митрофанов А.П., доцент кафедры дизайна и рекламы

**Аннотация
рабочей программы дисциплины / модуля/ практики
Костюмографика
по направлению подготовки / специальности
54.03.01 Дизайн**

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Целью настоящего курса является освоение студентами методов формирования стиля графического языка, обладающего высокой степенью информативности и авторскими изобразительными свойствами.

1.2. Задачи дисциплины.

- расширение и обогащение таких сторон и принципов рисования, как системная связь и взаимодействие графических знаков и указание новых путей развития языкового мышления,
- преобразование мира изображения костюма и повышение уровня изобразительной культуры.
- анализ истории костюмографики, как жанра изобразительного искусства

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП Б1.В.01. Дисциплина «Костюмографика» относится к обязательным дисциплинам вариативной части образовательной программы. «Костюмографика» изучается в 3 семестре.

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Знания, полученные при изучении дисциплины «Костюмографика» развиваются и закрепляются при изучении таких дисциплин как академический рисунок, проектирование, основы проектной графики, конструирование, костюма.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-1	способностью владеть рисунком и приёмами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.	Владеть: методикой работы композицией, с цветом и цветовыми концепциями. Уметь: устанавливать связи между различными композиционными составляющими; компоновать элементы в

		<p>гармоничную, иерархически упорядоченную целостность.</p> <p>Знать: средства композиционной организации предметов (элементов) в пространстве.</p>
--	--	---

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Изображение костюма в виде художественно – графической композиции.
2. Типы костюмографического языка. Функция художественно-графического изображения.
3. Выразительные средства графики и образное восприятие изображения.
4. Костюмографика как тип художественного изображения костюма, как самостоятельный жанр изобразительного искусства.
5. Анализ единиц графемики. Выполнение комплекса начертательных знаков различными инструментами.
6. Разработка журнальной страницы с применением графических редакторов.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии (круглый стол), технология развития критического мышления, деловая игра, case-study, презентации, проектная работа, встречи с представителями дизайнерских студий и компаний, мастер-классы экспертов и специалистов.

Для текущей аттестации студентов выполняются графические индивидуальные задания по каждому разделу дисциплины.

Разработчик рабочей программы:

Мелёшкіна Л. В., ст. преподаватель кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Основы производственного мастерства

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Учебная дисциплина «Основы производственного мастерства» имеет **целью** формирование у студентов профессионального комплекса знаний и навыков в освоении технологии и приёмов выполнения различных видов дизайн - изделий; формирование у студента творческого мышления, приобретение знаний о принципах и методах создания художественного образа, с последующим выполнением дизайна изделия.

1.2. Задачи дисциплины:

1. Формирование творческого мышления и воображения студента, ориентированного на экспериментирующее творчество.
2. Формирование навыков восприятия, представления и творческого мышления в поиске объемно – пространственных форм.

3. Приобретение навыков поиска новых решений в дизайне костюма, развитие чувства стиля и гармонии, развитие профессиональных навыков, позволяющих создавать модели, отвечающие как уровню технологии современного производства, так и ориентированные на перспективные культурные и технические тенденции.

4. Овладение навыками выполнения авторских проектов в материале с различными свойствами и апробирования основных технических приёмов организации костюма сложной формы;

5. Формирование умения разработки творческой концепции, связанной как с конкретными проектными задачами, так и основными тенденциями индустрии моды.

6. Овладение навыками научно-исследовательской работы: определять и формулировать проблему; работать с научной литературой по проблеме; оформлять результаты исследования в форме проекта.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.02 – Вариативная часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Дисциплина «Основы производственного мастерства» строится на знаниях по ранее изученным дисциплинам: «Пропедевтика», «Цветоведение и колористика» и является предшествующей для курсов «Проектирование», «Конструирование костюма», «Технология изготовления костюма», «Выполнение проекта в материале». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-5	способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды.	<p>Владеть: навыками в области графического дизайнерского рисунка, черчения, компьютерного проектирования, композиции, формообразования, проектировании, основами дизайна. навыками графического выполнения чертежа и наиболее всестороннего и глубокого использования этих средств графики и их возможностей; чертежными инструментами и правилами составления чертежей.</p> <p>Уметь: применять полученные знания для решения проектных задач. выполнить чертеж и объяснить наиболее важные узловые моменты</p>

		<p>на чертеже.</p> <p>Знать: основы строительного черчения; основы процесса проектирования. принятую классификацию чертежей по признаку использования средств изображения.</p>
--	--	--

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Технологическое оборудование для выполнения дизайн - проектов
2. Выбор объекта проектирования.
3. Производственный процесс швейной мастерской
4. Технология изготовления изделий из различных материалов

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии, презентации, проектная работа.

Выполнение лабораторных заданий по данному курсу основано на принципах проектной деятельности, результатом которой является творческая работа в виде декоративной композиции в технике арт – квилтинга. Практическая работа заключается в выполнении студентами под руководством преподавателя индивидуального задания по теме – проектирование композиционного образца в технике арт – квилтинга. В результате практического изучения дисциплины «Основы производственного мастерства» студенты должны уметь разрабатывать разнообразные композиции в соответствии с эскизом, используя как традиционные, так и нетрадиционные решения, искать новые приемы формообразования, воплощать выразительный образ. Кроме того, одним из важных компонентов обучения является развитие творческой фантазии в поиске новых идей.

Разработчик рабочей программы:

Мелёшкина Л. В., ст. преподаватель кафедры дизайна и рекламы.

Аннотация
рабочей программы дисциплины / модуля/ практики
Проектирование
по направлению подготовки / специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель дисциплины – развитие творческого проектного мышления студентов через овладение основами художественного моделирования костюма;

- приобретение профессиональных знаний и навыков по художественному проектированию предметов костюма, разработке эскизных коллекций, апробации оригинальной идеи формы костюма в материале для создания новой эстетической формы и улучшения потребительских свойств изделий.

1.2. Задачи дисциплины:

- познание образно-пластической и конструктивной структуры костюма;
- формировании суммы знаний и пониманий, необходимых для проектных

решений;

- получение практических навыков выполнения проектных решений различными выразительными художественно-графическими средствами;
- освоение способов, приемов и методов проектирование одежды различного ассортимента единичных изделий, комплектов, ансамблей и творческих коллекций одежды.
- формирование навыков анализа и определения требований к дизайн-проекту.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП Дисциплина «Проектирование» является обязательной дисциплиной профессионального цикла (Б1.В.03 Вариативная часть) основной образовательной программы по направлению подготовки Дизайн (Дизайн костюма).

Дисциплина «Проектирование» является дисциплиной входит в базовую часть образовательной программы. «Проектирование» изучается в 3,4,5,6,7,8 семестрах.

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Курс строится на знаниях по ранее изученным дисциплинам: «Материаловедение», «Костюмографика». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для изучения дисциплин «Выполнение проекта в материале», «Конструирование костюма», «Технологии изготовления костюма», прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-2	способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.	Владеть: основами художественно-композиционного моделирования (проектирования). творческими приемами продвижения авторского художественного замысла, использования инноваций; творческими способами изложения, презентации, защиты и обоснования дизайнерские предложения. технологиями компьютерного и макетного проектирования, методами подачи проектного материала; способами разработки проектного задания путем определения потребностей общества, конкретных заказчиков и пользователей. Уметь: логически верно, аргументированно

		<p>применять проектную методику; использовать возможности разных стилей в профессиональной деятельности;</p> <p>проводить теоретические исследования для обеспечения аргументации в формулировке проектной концепции и выбора способа ее реализации.</p> <p>вести самостоятельно поиск новейших разработок и исследований в области дизайна; делать обобщения на основе изучения различных сторон предмета проектирования, используя междисциплинарные и специальные знания, выбирать и применять необходимую методику предпроектных и проектных исследований.</p> <p>выбирать адекватные художественно-графические средства для полного и наглядного представления проектных материалов и раскрытия своих творческих возможностей; собирать и анализировать исходную информацию, выдвигать проектную идею и последовательно развивать ее в ходе разработки дизайнерского решения;</p> <p>планировать, организовывать и контролировать собственную проектную деятельность.</p> <p>Знать:</p> <p>термины и элементы проектирования; принципы выделения и использования стилей и их использование в проектной деятельности.</p> <p>современную практику и тенденции новейших достижений в области дизайнерского проектирования.</p> <p>основные стадии проектирования в области дизайна и особенности процесса, связывающего клиента с его целевой аудиторией.</p>
--	--	---

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Теоретические основы дизайна костюма.

2. Художественное проектирование одежды различного ассортимента.
3. Образно-ассоциативный подход к проектированию костюма.
4. Стилль и стилизация в дизайне костюма.
5. Проектирование одежды.
6. Преддипломное проектирование.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Преподавание дисциплины осуществляется в форме авторского лабораторного курса, направленного на освоение теории и методов профессиональной проектно-художественной деятельности. В процессе обучения освещаются теоретические вопросы проектированием костюма; основные понятия и терминология; вопросы о таком явлении, как «мода» и ее основные закономерности; методы современного дизайна костюма; раскрывается логика развития профессии; сложность отношений дизайнера с обществом и миром; причинно-следственная связь принятия проектных решений. Преподаватель раскрывает основные закономерности композиции костюма: композиционное формообразование и приемы гармонизации композиции костюма, роль цвета, текстуры и фактуры материала. Важной частью курса является ознакомление с деятельностью дизайнера костюма в реальных условиях, требующих изучения исторических и национальных сторон создания художественной формы костюма. Теоретические и методологические аспекты проектирования костюма учитывают актуальность эстетики постмодернизма, экологических проблем; стремлений к созданию высокохудожественных изделий в рамках арт-дизайна.

На лабораторных занятиях студенты также осваивают основы графического моделирования, вырабатывают свой авторский почерк, приемы и структуру работы с творческим источником, роль цвета в композиции костюма. осуществляют проектирование одежды разного ассортимента, получают практические навыки разработки мини-проектов на основе концептуального подхода.

Самостоятельная работа предусматривает выполнение практических заданий, которые помогают студентам освоить особенности фигуры человека и ее влияние на формообразование костюма, освоить стилистику рабочего эскиза. Анализ стилистики творческих работ различных художников. Изучение различных стилей и направлений в дизайне костюма по учебным пособиям, научным изданиям, профессиональным журналам и другим источникам, в достаточном объеме представленным в фондах Научной библиотеки им. М.М. Бахтина МГУ им. Н.П. Огарева и в методическом фонде кафедры дизайна и рекламы.

Практические навыки профессиональной деятельности студент получает в процессе самостоятельной работы в форме графического анализа творческих источников, требующего умения наблюдать, анализировать, выделять главное и второстепенное, формировать идею будущего произведения, самостоятельно провести выбор последовательных проектных действий в зависимости от ситуационных задач.

Освоение дисциплины предполагает выполнение ряда презентаций и контрольного задания. Тематика презентаций позволяет студентам более полно изучить закономерности современной моды и современные бренды в сфере моды. Задания контрольной работы направлены на углубления знаний средств гармонизации костюма.

Разработчик рабочей программы:

Лосева. Г. В., доцент кафедры дизайна и рекламы

**Аннотация
рабочей программы дисциплины
Конструирование костюма
по направлению подготовки**

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Учебная дисциплина «Конструирование костюма» имеет **целью** формирование у студентов профессионального комплекса знаний и навыков о принципах и методах современного конструирования одежды; выполнения технических расчётов и графических работ при конструировании одежды; формирование творческого подхода и воспитание его в духе ответственности за выполняемую техническую работу; овладение навыками научно-исследовательской работы.

Курс направлен на формирование ключевых компетенций в области конструирования и моделирования костюма, т. е. на формирование способности конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды.

1.2. Задачи дисциплины:

1. Изучение методов конструирования одежды.
2. Изучение способов и методов технического моделирования модных форм одежды.
3. Приобретение навыков выполнения чертежей конструкции любого вида изделия из ассортимента одежды и построение лекал деталей в соответствии с требованиями ГОСТов ЕСКД.
4. Овладение навыками выполнения конструкторской документации на проектируемую модель одежды в соответствии с требованиями.
5. Формирование творческого мышления и воображения студента, ориентированного на экспериментирующее творчество.
6. Формирование исследовательских умений: определять и формулировать проблему; работать с научной литературой по проблеме; оформлять результаты исследования в форме проекта.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.04 – Вариативная часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Дисциплина «Конструирование костюма» строится на знаниях по ранее изученной дисциплины: «Пластическая анатомия», и является предшествующей для курса «Выполнение проекта в материале». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-5	способностью конструировать предметы, товары, промышленные	Владеть: навыками в области графического дизайнерского рисунка, черчения, компьютерного проектирования,

	<p>образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды.</p>	<p>композиции, формообразования, проектировании, основами дизайна. навыками графического выполнения чертежа и наиболее всестороннего и глубокого использования этих средств графики и их возможностей; чертежными инструментами и правилами составления чертежей.</p> <p>Уметь: применять полученные знания для решения проектных задач. выполнить чертеж и объяснить наиболее важные узловые моменты на чертеже</p> <p>Знать: основы строительного черчения; основы процесса проектирования. принятую классификацию чертежей по признаку использования средств изображения.</p>
ПК-8	<p>способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн проекта</p>	<p>Владеть: методами изображения предметов в перспективе и общими правилами черчения. законами построения геометрических моделей и приемами работы с этими моделями.</p> <p>Уметь: воссоздать форму предмета по чертежу (в трех проекциях) и изображать ее в перспективе. строить плоские изображения трехмерных объектов и выполнять с этими изображениями различные операции.</p> <p>Знать: основы начертательной геометрии и теории теней. основы построения геометрических предметов; основы перспективы.</p>

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Размерная характеристика тела человека.
2. Методы построения развёрток при конструировании одежды.
3. Конструктивное моделирование одежды
4. Характеристика процессов проектирования новых моделей костюма.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии, презентации, проектная работа.

Выполнение лабораторных заданий по данному курсу основано на принципах проектной деятельности, результатом которой является проект модели и конструкции костюма. Практическая работа заключается в выполнении студентами под руководством преподавателя индивидуального задания по теме – проектирование модели и конструкции костюма. В результате практического изучения дисциплины «Конструирование костюма» студенты должны владеть навыками самостоятельного выполнения расчётов конструкции и графических приёмов построения чертежа конструкции и лекал деталей кроя. Кроме того, одним из важных компонентов обучения является развитие творческого мышления в поиске новых идей.

Разработчик рабочей программы:

Мелёшкина Л. В., ст. преподаватель кафедры дизайна и рекламы.

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Выполнение проекта в материале.

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Учебная дисциплина «Выполнение проекта в материале» имеет **целью** формирование у студентов профессионального комплекса знаний и навыков, позволяющие создавать модели костюма, отвечающие уровню технологии современного производства и ориентированные на перспективные культурные и технические тенденции. А также приобретение студентами практических навыков и методов работы с авторскими моделями, так как создание необходимых моделей требует определённых навыков и опыта работы с нетиповыми конструкциями, современными материалами, отделками, освоение прогрессивных методов для выполнения проектных работ в материале.

Курс направлен на формирование ключевых компетенций в области проектирования костюма, т. е. на формирование способности выполнять эталонные образцы объекты дизайна или его отдельные элементы в макете, материале.

1.2. Задачи дисциплины:

1. Активизация творческой деятельности студентов.
2. Формирование навыков восприятия, представления и творческого мышления в поиске объемно-пространственных форм.
3. Формирование навыков выполнения авторских проектов в материале с различными свойствами и апробирования основных технических приёмов организации костюма сложной формы.
4. Овладение навыками поиска новых решений в дизайне костюма, развитие чувства стиля и гармонии, развитие профессиональных навыков, позволяющих создавать модели, отвечающие как уровню технологии современного производства, так и ориентированные на перспективные культурные и технические тенденции.
6. Формирование исследовательских умений: определять и формулировать проблему; работать с научной литературой по проблеме; оформлять результаты исследования в форме проекта.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.05 – Вариативная часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Дисциплина «Выполнение проекта в материале» строится на знаниях по ранее изученным дисциплинам: «Конструирование костюма», «Технология изготовления костюма», «Материаловедение». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-7	способностью выполнять эталонные образцы объекты дизайна или его отдельные элементы в макете, материале.	Владеть: технологиями макетных работ, техническими приемами работы с различными материалами. эффективными приемами и методами использования инструментов, приспособлений, оборудования в моделировании, конструировании. Уметь: применять знания о конструктивных, пластических свойствах материалов и технологических возможностях при работе с ними. самостоятельно моделировать, конструировать объекты проектирования. Знать: конструктивные, пластические свойства материалов и технологические возможности при работе с ними. технологии макетных работ, технические приёмы работы с различными материалами.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Проектирование костюма в системе «Ансамбль» с использованием декоративных элементов одежды финно-угорских народов.
2. Проектирование коллекции современного костюма перспективного направления различного ассортимента.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии, презентации, проектная работа.

Выполнение лабораторных заданий по данному курсу основано на принципах проектной деятельности, результатом которой является проектирование модели и конструкции костюма и выполнение в материале. Практическая работа заключается в выполнении студентами под руководством преподавателя индивидуального задания по теме – разработкамодели костюма в материале. В результате практического изучения дисциплины «Выполнение проекта в материале» студенты должны владеть навыками самостоятельного выполнения проектирования костюма, используя графические и макетные методы разработки конструкции, с применением современных технологий, и умение его презентовать. Кроме того, одним из важных компонентов обучения является развитие творческого мышления в поиске новых идей.

Разработчик рабочей программы:

Мелёшкина Л. В., ст. преподаватель кафедры дизайна и рекламы.

Аннотация
рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики
Материаловедение
по направлению подготовки/ специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Учебная дисциплина «Материаловедение» имеет **целью** формирование у студентов профессионального базового комплекса знаний и навыков, необходимых для владения и ориентирования в строении, свойствах и качестве швейных материалов при их подборе для проектирования и производства одежды разных видов. Изучение ассортимента, свойств основных и вспомогательных материалов, а также требований, предъявляемых к ним в зависимости от их функционального назначения в пакете одежды.

Курс направлен на формирование ключевых компетенций в области проектирования костюма, т. е. на формирование способности учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств

1.2. Задачи дисциплины:

1. Формирование знаний о строении и свойствах материалов, используемых для изготовления швейных изделий.
2. Ориентирование в современном ассортименте материалов и методов оценки их качества.
3. Ознакомление с рекомендациями по рациональному и экономному использованию материалов в швейном производстве.
4. Приобретение умения проводить научно обоснованный выбор основных материалов и конфекционирование пакета материалов.
5. Овладение навыками работы распознавания волокнистого состава текстильных материалов, ткацких и трикотажных переплетений.
6. Формирование способности учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Дисциплина «Материаловедение» Б1.В.06 является обязательной дисциплиной и входит в вариативную часть образовательной программы. «Материаловедение» изучается в 1 и 2 семестрах.

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Дисциплина «Материаловедение» является предшествующей для курсов «Проектирование», «Технология изготовления костюма», «Конструирование костюма», «Выполнение проекта в материале», изучается параллельно с курсами «Пропедевтика», то есть фактически начинает изучение основ дизайнерской деятельности. Тем самым, дисциплина «Материаловедение» является обобщающей и выполняет интегрирующие функции в системе подготовки бакалавров дизайна профиля «Дизайн костюма». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-3	способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	Владеть: специальными терминами материаловедения; навыками рационального выбора материалов при проектировании изделий дизайна. приемами проектного моделирования объектов из различных материалов. Уметь: учитывать формообразующие свойства материалов при разработке художественного замысла и использовать свойства материалов при решении проектных задач с учетом технологических особенностей различных приемов. выбирать соответствующий материал для объектов, работающих в заданных условиях эксплуатации, используя вариантный метод оценки. Знать: свойства и особенности материалов, используемых в разных областях дизайн-проектирования с учетом их формообразующих свойств. современные тенденции, классификации и свойства основных

		конструкционных и декоративных материалов, их виды и применение; взаимосвязь состава и свойств материала, принципы оценки показателей качества.
--	--	---

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Строение и получение текстильных материалов
2. Свойства текстильных материалов.
3. Ассортимент материалов для одежды.
4. Оценка качества текстильных материалов.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: интерактивная форма лекций, работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии, презентации, проектная работа.

Выполнение лабораторных заданий по данному курсу основано на принципах проектной деятельности, результатом которой является творческие проекты в виде подбора материалов для костюма как объекта дизайна.

Практическая работа заключается в выполнении студентами под руководством преподавателя индивидуального задания по теме - составление подбора пакета материалов для модели костюма с учётом функционального назначения. В результате практического изучения дисциплины «Материаловедение» студенты должны владеть навыками самостоятельного умения проводить научно обоснованный выбор основных материалов и конфекционирование пакета материалов. Кроме того, одним из важных компонентов обучения является развитие творческого мышления в поиске новых идей.

Разработчик рабочей программы:

Мелёшкина Л. В., ст. преподаватель кафедры дизайна и рекламы.

Аннотация

рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики

Технология изготовления костюма

по направлению подготовки

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. **Целью** изучения дисциплины является подготовка к самостоятельному изготовлению швейных изделий, расширение творческого потенциала обучающихся, разработка художественных проектов с учетом конструктивно-технологических параметров и последних достижений в области технологии.

1.2. При этом решаются следующие **задачи**:

- изучение проблем изготовления костюма для людей разного возраста и различного назначения;
- освоение различных методик изготовления изделий легкого и верхнего ассортимента (поясная и плечевая одежда) из различных материалов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.07 – Вариативная часть

2.2. Программа курса органично связана с содержанием таких дисциплин гуманитарно-социально-экономического цикла, как «История дизайна», «Проектирование», «Эргономика», «Методология проектирования в дизайне», «Костюмографика», «Выполнение проекта в материале». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-6	способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Владеть: приёмами проектного моделирования объекта, организации проектного материала для передачи творческого замысла. Уметь: решать основные типы проектных задач. Знать: теорию и методологию проектирования в дизайне.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Основы технологии одежды
2. Технология изготовления платья-костюма. Особенности обработки.
3. Технология изготовления брючных костюмов. Особенности обработки.
4. Стандартизация и контроль качества швейных изделий.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии, презентации и практических заданий.

Занятия проводятся в мастерских, оснащенных промышленными швейными и вышивальными машинами, оверлоками, оборудованием для влажностно-тепловой обработки тканей и изделий. В процессе изучения дисциплины обучающиеся должны освоить полный цикл раскроя, соединения деталей, обработки и других технологий изготовления костюма.

Разработчик(и) рабочей программы:

Милёшкина Л. В., ст. преподаватель кафедры дизайна и рекламы

Аннотация
рабочей программы дисциплины / модуля/ практики
Элективные дисциплины (модули) по физической культуре и спорту по
направлению подготовки / специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ:

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

Задачи дисциплины:

- сохранение и укрепление здоровья обучающихся, содействие правильному формированию и всестороннему развитию организма, поддержание высокой работоспособности на протяжении всего периода обучения;
- понимание социальной значимости прикладной физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности;
- приобретение знаний научно - биологических, педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни;
- формирование мотивационно-ценностного отношения к физической культуре, установки на здоровый стиль жизни, физическое совершенствование и самовоспитание привычки к регулярным занятиям физическими упражнениями и спортом;
- овладение системой практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья, психическое благополучие, развитие и совершенствование психофизических способностей, качеств и свойств личности, самоопределение в физической культуре и спорте;
- приобретение личного опыта повышения двигательных и функциональных возможностей, обеспечение общей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту;
- приобретение обучающимися необходимых знаний по основам теории, методики и организации физического воспитания и спортивной тренировки, подготовка к работе в качестве общественных инструкторов, тренеров и судей;
- создание основы для творческого и методически обоснованного использования физкультурно-спортивной деятельности в целях последующих жизненных и профессиональных достижений;
- совершенствования спортивного мастерства обучающихся – спортсменов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01. «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.08 – Дисциплина вариативной части

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, владеть)
ОК-8	способностью	Владеть:

	использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	<ul style="list-style-type: none"> - навыками разработки макетов рекламного продукта; - навыками организации подготовки к выпуску, производства и распространения рекламной продукции. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - разрабатывать макеты рекламного продукта; - организовывать подготовку к выпуску, производство и распространение рекламной продукции. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - особенности разработки рекламного продукта для различных видов рекламы; - технологии организации подготовки к выпуску, производства и распространения рекламной продукции.
--	---	--

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

К изучению предлагаются три практических курса по выбору:

1. «Спортивные игры: волейбол, баскетбол, футбол»
2. «Циклические виды спорта: легкая атлетика, лыжные гонки»
3. «Общая физическая подготовка с элементами гимнастики и акробатики»

5 ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Основным принципом при определении содержания работы в практических курсах по выбору является дифференцированный подход к учебно-воспитательному процессу. Его сущность заключается в том, что учебный материал формируется для каждого практического курса с учетом интереса, уровня физического развития, физической и спортивно-технической подготовленности обучающихся. Программный материал на учебный год распределяется с учетом климатических условий и наличия учебно-спортивной базы.

Каждый практический курс имеет особенности комплектования и специфические задачи. Основой для решения этих задач служит система организационных форм и методов обучения, которая объединяет традиционные методические принципы и приемы физической подготовки с новейшими методами организации передачи и усвоения материала, предусматривает четкую регламентацию соотношения объема и интенсивности физической нагрузки, последовательности обучения, чередования различных видов и форм учебной работы.

Перед началом изучения дисциплины студент должен написать заявление о выборе практического курса, который он будет посещать в течение трех семестров.

В ходе изучения дисциплины по направлению подготовки реализация компетентностного подхода предусматривает широкое использование в учебном процессе практических занятий с использованием инвентаря и оборудования спортивных залов, с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

Реализация компетентного подхода должна предусматривать широкое использование в учебном процессе активных форм проведения занятий.

В рамках практических курсов по выбору предусмотрены встречи с представителями государственных и общественных организации, спортсменами, чемпионами республики, мастер-классы экспертов и специалистов в области физической культуры.

В процессе освоения курсов используются следующие образовательные технологии:

1. Стандартные формы обучения:
 - практические занятия;
 - тренировка в избранном виде спорта (для обучающихся, включенных в состав сборных команд университета);
 - обсуждение рефератов;
 - культурно-просветительская работа в студенческих исследовательских группах;
 - самостоятельная работа обучающихся;
 - консультации преподавателей.
2. Использование интернет технологий:
 - поддержка теоретических и методических занятий с помощью поиска документов и литературных источников в Интернете;
 - консультация преподавателя в дистанционной форме через личный кабинет преподавателя;
 - применение компьютерных технологий для ведения документации преподавателя;
 - применение компьютерных систем для проведения промежуточного и итогового контроля.

Разработчики рабочей программы:

Субботкина Л.А., к.п.н, доцент кафедры физической культуры

Старостина В.А., к.п.н, доцент кафедры физической культуры

Данилова Н.В., к.п.н, доцент кафедры физической культуры

Каменцева Н.А., к.п.н, доцент кафедры физической культуры

Аннотация
рабочей программы дисциплины / модуля/ практики
История орнамента
по направлению подготовки / специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель – систематизация знаний об основных этапах исторического развития искусства орнамента как неотъемлемой составляющей искусства художественного текстиля и костюма.

1.2. Задачи дисциплины:

- формирование понимания эволюции искусства орнамента как части художественно-стилистической системы искусства;
- усвоение эстетических принципов орнамента, приемов исполнения, выявление роли в дизайне костюма;
- систематизация знаний об этапах развития орнаментального искусства;

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.ДВ.01.01 – Вариативная часть

Учебная дисциплина «История орнамента» относится к вариативной части учебного плана и является курсом по выбору.

Дисциплины, для которых дисциплина «История орнамента» является предшествующей, определяются, исходя из следующих содержательных соображений. История орнамента развивается как часть истории искусств, истории дизайна, истории костюма, истории стилей, поэтому курс «История орнамента» выполняет интегрирующие функции в системе подготовки дизайнеров, обеспечивая единство этой системы. Он является связующим звеном между специальными и общенаучными дисциплинами (культурология, философия), поскольку научные положения последних, широко используются при рассмотрении проблематики теории и истории развития орнамента.

Основные положения должны быть использованы при освоении следующих дисциплин: «Проектирование», «Выполнение проекта в материале». Знания, полученные в результате освоения курса «История орнамента» должны найти отражение в производственной практике и при выполнении выпускной квалификационной работе.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК-2	способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции	Владеть: <ul style="list-style-type: none">- навыками самостоятельной исследовательской работы по изучению исторической базы дисциплины;- навыками анализа формы стилизации в рамках развития предметно-пространственной среды;- навыками художественного обобщения и способов стилизации в объектах дизайна. Уметь: <ul style="list-style-type: none">- разбираться в стилевых направлениях разных эпох;- практически использовать полученные знания, оперировать специальной терминологией, ориентироваться в учебной, учебно-методической и научной литературе;- выявлять особенности стилистических направлений и художественных течений. Знать: <ul style="list-style-type: none">- исторические художественные стили;- основные теории дизайна и их представителей;- основные этапы развития исторических стилей и закономерности стилистической эволюции в искусстве;- основные понятия теории стилеобразования.

ПК-2	способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<p>Владеть: творческими приемами продвижения авторского художественного замысла, использования инноваций; творческими способами изложения, презентации, защиты и обоснования дизайнерские предложения.</p> <p>Уметь: вести самостоятельно поиск новейших разработок и исследований в области дизайна; делать обобщения на основе изучения различных сторон предмета проектирования, используя междисциплинарные и специальные знания, выбирать и применять необходимую методику предпроектных и проектных исследований.</p> <p>Знать: современную практику и тенденции новейших достижений в области дизайнерского проектирования.</p>
------	--	---

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Орнамент как социокультурный феномен.
2. Специфические особенности образности в искусстве орнамента.
3. Орнамент Древнего мира.
4. Орнамент Арабо-мусульманского мира и стран Древнего Востока.
5. Орнамент Средневековья.
6. Орнамент Нового времени.
7. Орнамент Новейшего Времени.
8. Орнамент народного декоративно-прикладного искусства и народных промыслов.
9. Орнамент в современном искусстве.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Образовательные технологии, используемые при реализации учебной работы курса «История орнамента» в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки реализация компетентностного подхода предусматривают:

- использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий;
- сочетание аудиторной и внеаудиторной работы с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся;
- традиционные и интерактивные образовательные технологии: лекции (лекция-визуализация, проблемная лекция); проектная деятельность с использованием мультимедиа.

Разработчик рабочей программы:

Хомякова И.В., к. искус., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики

История костюма и кроя

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Учебная дисциплина «История костюма и кроя» имеет **целью** формирование у студентов профессионального комплекса знаний и навыков в освоении изучения исторического развития европейского, восточного, русского костюма и костюма народов, населяющих Россию, его включённость в культурный контекст; усвоение основных стилей и направлений в костюме, творчество ведущих мастеров моды. Преподавание курса позволит студентам составить достаточно целостную картину развития костюма каждой исторической эпохи, тектоническую и стилистическую связь форм костюма с архитектурой на каждом этапе развития, а также развить мышление, необходимое для анализа и оценки новейших тенденций в современном костюме; овладение навыками научно-исследовательской работы.

Курс направлен на формирование ключевых компетенций в области проектирования костюма, т. е. на формирование способности анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции.

1.2. Задачи дисциплины:

1. Формирование способности определять духовно-нравственные ценности на материале и средствами народной культуры и национально-культурных традиций.

2. Приобретение умения выполнения системного научного анализа, грамотное использование специальной терминологии по костюму.

3. Ориентирование в истории развития костюмных форм в целом, начиная с истории возникновения материальной культуры первобытного общества до искусства создания современного костюма.

4. Приобретение умения выполнения анализа видов одежды, силуэтных форм и пропорций исторического или народного костюма.

5. Формирование способности у студента аналитического мышления, выделяя главное, наиболее характерное в образе и композиционном строе изучаемого костюма с целью дальнейшего выполнения стилизованных театральных костюмов и творческой интерпретации в процессе разработки современных моделей одежды.

6. Формирование знаний в освоении методов исторического или традиционного народного кроя (особенности конструкции) костюма.

7. Формирование художественно-практических навыков у студентов в области художественного оформления исторического костюма.

8. Приобретение исследовательских умений: определять и формулировать проблему; работать с научной литературой по проблеме; оформлять результаты исследования в жанре статьи.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Дисциплина «История костюма и кроя» Б1.В.ДВ.01.02 является дисциплиной по выбору и входит в вариативную часть образовательной программы. «История костюма и кроя» изучается в 7 семестре.

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Дисциплина «История костюма и кроя» связана с содержанием дисциплин «История искусств», «История стилей», «Проектирование», «Мордовский национальный костюм», «Конструирование костюма» и является предшествующей для курсов «Сценический костюм», изучается параллельно с курсами «Выполнение проекта в материале». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной

дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК-2	способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками самостоятельной исследовательской работы по изучению исторической базы дисциплины; - навыками анализа формы стилизации в рамках развития предметно-пространственной среды; - навыками художественного обобщения и способов стилизации в объектах дизайна. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - разбираться в стилевых направлениях разных эпох; - практически использовать полученные знания, оперировать специальной терминологией, ориентироваться в учебной, учебно-методической и научной литературе; - выявлять особенности стилистических направлений и художественных течений. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - исторические художественные стили; - основные теории дизайна и их представителей; - основные этапы развития исторических стилей и закономерности стилистической эволюции в искусстве; - основные понятия теории стилеобразования.
ПК-2	способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном,	<p>Владеть:</p> <p>творческими приемами продвижения авторского художественного замысла, использования инноваций; творческими способами изложения, презентации, защиты и обоснования</p>

	творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<p>дизайнерские предложения.</p> <p>Уметь: вести самостоятельно поиск новейших разработок и исследований в области дизайна; делать обобщения на основе изучения различных сторон предмета проектирования, используя междисциплинарные и специальные знания, выбирать и применять необходимую методику предпроектных и проектных исследований.</p> <p>Знать: современную практику и тенденции новейших достижений в области дизайнерского проектирования.</p>
--	--	--

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Костюм в странах Древнего мира и Средневековья.
2. Народный костюм.
3. Западноевропейский костюм XVIII и XIX вв.
4. Европейский костюм XX и XXI вв.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: интерактивная форма лекций, работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии, презентации, проектная работа, в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся. В рамках курса «История костюма и кроя», предусмотрены мастер - классы с ведущими специалистами в области дизайнерского искусства и посещение музейных выставок.

Выполнение лабораторных заданий по данному курсу основано на принципах проектной деятельности, результатом которой является исследование развития исторического и народного костюма. В результате практического изучения дисциплины «История костюма и кроя» студенты должны владеть навыками самостоятельного проведения анализа композиционного и конструктивного решения исторического и народного костюмов различных стилей и направлений. Кроме того, одним из важных компонентов обучения является формирование творческой личности как носителя народных традиций.

Разработчик рабочей программы:

Мелёшкина Л. В., ст. преподаватель кафедры дизайна и рекламы.

Аннотация
рабочей программы дисциплины / модуля/ практики
Технологии социальной адаптации
по направлению подготовки / специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины – формирование готовности к применению знаний о социальной адаптации, реабилитации, интеграции и профориентации личности с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) в практической деятельности.

Задачи курса:

- ознакомление с современными подходами к проблемам социальной адаптации и реабилитации инвалидов, лиц с ОВЗ;
- изучение современных коррекционно-педагогических, компенсационных и реабилитационных программ оказания помощи инвалидам, лицам с ОВЗ.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.ДВ.01.03 – Вариативная часть

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК-6	способностью работать в коллективе, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия	Знать: о социальных, этнических, конфессиональных и культурных особенностях представителей тех или иных социальных общностей Уметь: работая в коллективе, учитывать социальные, этнические, конфессиональные, культурные особенности представителей различных социальных общностей в процессе профессионального взаимодействия в коллективе, толерантно воспринимать эти различия Владеть: в процессе работы в коллективе этическими нормами, касающимися социальных, этнических, конфессиональных и культурных различий; способами и приемами предотвращения возможных конфликтных ситуаций в процессе профессиональной деятельности
ПК-6	способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Владеть: приёмами проектного моделирования объекта, организации проектного материала для передачи творческого замысла. Уметь: решать основные типы проектных задач. Знать:

		теорию и методологию проектирования в дизайне.
--	--	--

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

- Тема 1. Эволюция отношения общества и государства к лицам с ОВЗ.
Тема 2. Факторы социального самочувствия инвалидов, лиц с ОВЗ.
Тема 3. Социальная защита и меры социальной поддержки инвалидов, лиц с ОВЗ.
Тема 4. Социальная адаптация инвалидов, лиц с ОВЗ.
Тема 5. Социальная реабилитация инвалидов, лиц с ОВЗ.
Тема 6. Особенности организации образовательного процесса для инвалидов, лиц с ОВЗ в РФ.
Тема 7. Роль информационных технологий в социальной реабилитации и адаптации инвалидов, лиц с ОВЗ.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Обучение предполагает следующие формы занятий: аудиторные групповые занятия под руководством преподавателя, обязательная самостоятельная работа студента по заданию преподавателя, выполняемая во внеаудиторное время, в том числе с использованием технических средств обучения, индивидуальная самостоятельная работа студента под руководством преподавателя, индивидуальные консультации.

В соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки «Реклама и связи с общественностью» реализация компетентного подхода предусматривает использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбор конкретных ситуаций) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

Разработчики рабочей программы:

Долгаева Е.И., кандидат социологических наук, доцент кафедры социологии.

Шумкова Н.В., кандидат социологических наук, старший преподаватель кафедры социологии.

Аннотация

рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики

Экспозиционный дизайн

по направлению подготовки/ специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Целью преподавания дисциплины «Экспозиционный дизайн» является закрепление знаний, полученных студентами на первой ступени образования по смежным дисциплинам, а также формирование способности раскрывать свой проектный потенциал в области технологии, устройства и оформления выставок, музейных и др. экспозиций, проектирования концептуально-визуальной среды выставочных пространств, более углубленное освоение принципов комплексного подхода в проектировании выставок и объектов экспозиционной деятельности, призванного обеспечить целостность, структурное единство и функциональную многоаспектность профессиональных подходов и профессионального видения, практически востребованных в последующей деятельности

2.1. Главной задачей изучения данной дисциплины является усвоение необходимых знаний в области проектирования выставочных экспозиций через личный опыт практической и аналитической деятельности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.ДВ.02.01 – Вариативная часть

2.2. Программа курса органично связана с содержанием таких дисциплин гуманитарно-социально-экономического цикла, как «История дизайна», «Эргономика», «Теория дизайна». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-5	способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды.	Владеть: разнообразными техническими и художественными приёмами изображения проекта в различных изобразительных материалах и технике Уметь: найти графическое решение для осуществления конкретного проекта; оценивать возможность применения определенных материалов, изделий и конструкций для конкретных условий с учетом эксплуатационно-технических, эстетических и экологических требований. Знать: методы творческого проектного эскизирования.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Теоретические и методические основы музейного дизайна
2. История становления дизайна в мировой и отечественной практике
3. Дизайн уличной архитектуры и неэкспозиционных помещений музея
4. История формирования музейного экспозиционного дизайна
5. Архитектурно-художественное оформление музейной экспозиции: основные компоненты и правила
6. Световое оснащение музейной экспозиции
7. Цветовое решение музейной экспозиции
8. Формирование образно-сюжетного метода проектирования музейной экспозиции

9. Дизайн-концепция музейной экспозиции: этапы разработки.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии, презентации и дизайн-проекта.

Разработчик(и) рабочей программы:

Морозов Е.А. к.т.н., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация
рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики
Сценография
по направлению подготовки/ специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Целью освоения учебной дисциплины «Сценография» является получение целостного представления об основах сценографии, технических возможностях сцены и сценического оборудования.

2.1. Главной задачей изучения данной дисциплины является усвоение необходимых знаний в области проектирования экспозиций через личный опыт практической и аналитической деятельности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Курс «Сценография» читается студентам, обучающимся по направлению «Дизайн» и входит в дисциплины по выбору. Он должен способствовать выработке у дизайнеров рефлексивной позиции по отношению к тем гуманитарным исследованиям, с которыми им приходится знакомиться, к собственным исследовательским проектам и изучается в 8 семестре.

2.2. Программа курса органично связана с содержанием таких дисциплин гуманитарно-социально-экономического цикла, как «История дизайна», «Эргономика», «Теория дизайна». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-5	способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы,	Владеть: разнообразными техническими и художественными приёмами изображения проекта в различных изобразительных материалах и технике

	сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды.	<p>Уметь: найти графическое решение для осуществления конкретного проекта; оценивать возможность применения определенных материалов, изделий и конструкций для конкретных условий с учетом эксплуатационно-технических, эстетических и экологических требований.</p> <p>Знать: методы творческого проектного эскизирования.</p>
--	--	---

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Сценография и её место в изобразительном искусстве
2. История и основные этапы развития сценографии
3. Перспективы развития и проблемы совершенствования современной сценографии. Сцена и сценическое оборудование
4. Методика работы над сочинением художественного оформления зрелища, реализация замысла в материале.
5. Выразительные средства современной сценографии.
6. Сценографические материалы, сценографические конструкции. Декорации. Виды декораций
7. Различные методы и приёмы композиционной организации сценического пространства.
8. Изобразительная информация в сценографии.
9. Функция художника как соавтора постановки театрализованного представления.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, групповые дискуссии, презентации, проектная работа.

Выполнение практических заданий по данному курсу основано на принципах проектной деятельности, результатом выполнения заданий являются творческие проекты по созданию эскизов конкретного продукта.

Разработчики рабочей программы:

Лосева Г.В., доцент кафедры дизайна и рекламы

Сиротина И.Л., д.ф.н., профессор, зав. кафедрой дизайна и рекламы

Горюнова Ю.А. к.ф.н., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Цветоведение и колористика

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Целью освоения учебной дисциплины «Цветоведение и колористика» являются:

– формирование способности владеть приемами работы в области цветовых решений, и принципов построения цвета в графическом дизайне.

1.2. Задачами освоения учебной дисциплины является:

– формирование базы знаний для эффективного использования законов цветоведения и колористики, правил, приемов и цветовых решений в объектах графического дизайна;

– выработать навыки интерпретации объектов окружающего мира в цветовые гармонии, применимые в графическом дизайне;

– освоение приемов создания цветовой композиции в соответствии с художественным замыслом объекта графического дизайна.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП:

Учебная дисциплина «Цветоведение и колористика» относится к вариативной части. Содержание дисциплины входит в содержание общей теории композиции и живописи, затрагивает проблематику творческого мышления и отражения предметного мира в цветовом решении объектов графического дизайна.

Дисциплины, для которых «Цветоведение и колористика» является предшествующей дисциплиной и выполняет интегрирующие функции в системе подготовки дизайнеров, обеспечивая единство системы обучения: «Основы проектной графики», «Академическая живопись». Дисциплина «Цветоведение и колористика» является предшествующей для производственной практики и выполнения выпускной квалификационной работы.

Дисциплина «Цветоведение и колористика» выполняет интегрирующие функции в системе подготовки дизайнеров, обеспечивая единство теоретических знаний об истории развития искусства и практических навыков создания цветового решения композиции в графическом дизайне

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-2	способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Владеть: основами художественно-композиционного моделирования (проектирования). Уметь: логически верно, аргументированно применять проектную методику; использовать возможности разных стилей в профессиональной деятельности; проводить теоретические исследования для обеспечения аргументации в формулировке проектной концепции и выбора способа ее реализации. Знать: термины и элементы проектирования;

		принципы выделения и использования стилей и их использование в проектной деятельности.
--	--	--

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.Цветовой спектр, тон, насыщенность, светлота, цветовая гамма, колорит, типы цветовых контрастов.
2.Типы цветовой гармонии
3.Цветовые ассоциации, пространственное воздействие цвета, оптические эффекты.
4.Цвет в декоративно-прикладном искусстве, цвет в интерьере, графическом дизайне, аксессуарах, текстиле и т.д.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки, реализация компетентностного подхода предусматривает все виды аудиторных и внеаудиторных занятий.

Информационно-развивающие технологии, направленные на формирование системы знаний через самостоятельное изучение литературы, применение новых информационных технологий для самостоятельного пополнения знаний, включая использование технических и электронных средств информации.

Деятельностные практико-ориентированные технологии, направленные на формирование системы профессиональных практических умений.

Развивающие проблемно-ориентированные технологии, направленные на формирование и развитие проблемного мышления, мыслительной активности, способности видеть и формулировать проблемы, выбирать способы и средства для их решения. Используются следующие виды проблемного обучения:

- проблемное изложение учебного материала преподавателем;
- создание проблемных ситуаций преподавателем и решение их вместе с обучаемыми;
- преподаватель создает проблемную ситуацию, а решают ее только обучаемые.

Личностно-ориентированные технологии обучения, обеспечивающие в ходе образовательного процесса учет различных способностей обучаемых, создание необходимых условий для развития их индивидуальных способностей, развитие активности личности в учебном процессе. Личностно-ориентированные технологии обучения реализуются в результате индивидуального общения преподавателя и студента.

Применяются также **традиционные методы** образовательной деятельности:

- использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий;
- сочетание аудиторной и внеаудиторной работы с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся;

Основными методами активации образовательной деятельности являются:

- работа в группе;
- методы проблемного обучения;
- обучение на основе опыта;
- опережающая самостоятельная работа;
- поисковый метод;
- исследовательский метод.

Разработчик рабочей программы:

Хомякова И. В., к. искус., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация
рабочей программы дисциплины / модуля/ практики
Цветографика
по направлению подготовки / специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

- 1.1.Целью освоения учебной дисциплины «Цветографика» являются:
- формирование способности владеть приемами работы в области цветовых решений, и принципов построения цвета в графическом дизайне.
- 1.2.Задачами освоения учебной дисциплины является:
- формирование базы знаний для эффективного использования законовцветоведения и колористики, правил, приемов и цветовых решений в объектах графического дизайна;
 - выработать навыки интерпретации объектов окружающего мира в цветовые гармонии, применимые в графическом дизайне;
 - освоение приемов создания цветовой композиции в соответствии с художественным замыслом объекта графического дизайна.

1. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП:

Учебная дисциплина «Цветографика» относится к вариативной части. Содержание дисциплины входит в содержание общей теории композиции и живописи, затрагивает проблематику творческого мышления и отражения предметного мира в цветовом решении объектов графического дизайна.

Дисциплины, для которых «Цветографика» является предшествующей дисциплиной и выполняет интегрирующие функции в системе подготовки дизайнеров, обеспечивая единство системы обучения: «Основы проектной графики», «Академическая живопись». Дисциплина «Цветографика» является предшествующей для производственной практики и выполнения выпускной квалификационной работы.

Дисциплина «Цветографика» выполняет интегрирующие функции в системе подготовки дизайнеров, обеспечивая единство теоретических знаний об истории развития искусства и практических навыков создания цветового решения композиции в графическом дизайне

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-2	способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Владеть: основами художественно-композиционного моделирования (проектирования). Уметь: логически верно, аргументированно применять проектную методику; использовать возможности разных стилей в профессиональной деятельности;

		<p>проводить теоретические исследования для обеспечения аргументации в формулировке проектной концепции и выбора способа ее реализации.</p> <p>Знать: термины и элементы проектирования; принципы выделения и использования стилей и их использование в проектной деятельности.</p>
--	--	--

2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.Цветовой спектр, тон, насыщенность, светлота, цветовая гамма, колорит, типы цветовых контрастов.
2.Типы цветовой гармонии
3.Цветовые ассоциации, пространственное воздействие цвета, оптические эффекты.
4.Цвет в декоративно-прикладном искусстве, цвет в интерьере, графическом дизайне, аксессуарах, текстиле и т.д.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки, реализация компетентностного подхода предусматривает все виды аудиторных и внеаудиторных занятий.

Информационно-развивающие технологии, направленные на формирование системы знаний через самостоятельное изучение литературы, применение новых информационных технологий для самостоятельного пополнения знаний, включая использование технических и электронных средств информации.

Деятельностные практико-ориентированные технологии, направленные на формирование системы профессиональных практических умений.

Развивающие проблемно-ориентированные технологии, направленные на формирование и развитие проблемного мышления, мыслительной активности, способности видеть и формулировать проблемы, выбирать способы и средства для их решения. Используются следующие виды проблемного обучения:

- проблемное изложение учебного материала преподавателем;
- создание проблемных ситуаций преподавателем и решение их вместе с обучаемыми;
- преподаватель создает проблемную ситуацию, а решают ее только обучаемые.

Личностно-ориентированные технологии обучения, обеспечивающие в ходе образовательного процесса учет различных способностей обучаемых, создание необходимых условий для развития их индивидуальных способностей, развитие активности личности в учебном процессе. Личностно-ориентированные технологии обучения реализуются в результате индивидуального общения преподавателя и студента.

Применяются также **традиционные методы** образовательной деятельности:

- использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий;
- сочетание аудиторной и внеаудиторной работы с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся;

Основными методами активации образовательной деятельности являются:

- работа в группе;
- методы проблемного обучения;
- обучение на основе опыта;

- опережающая самостоятельная работа;
- поисковый метод;
- исследовательский метод.

Разработчик рабочей программы:

Хомякова И. В., к. искуc., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация
рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики
Роспись по ткани
по направлению подготовки/ специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Целью преподавания дисциплины «Роспись по ткани» является развитие творческое мышление студента и уточнить его ценностные пространства через опыт художественной обработки материалов в основных культурных традициях.

2.1. Главной задачами изучения данной дисциплины являются:

- ознакомление с техниками и технологиями обработки натуральных и искусственных тканей ручным и автоматизированным способами;
- изучить особенности традиций народных декоративно-художественных промыслов;
- установить связи между приемами стилизации и возможностями материала.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.ДВ.04.01 – Вариативная часть

2.2. Программа курса органично связана с содержанием таких дисциплин гуманитарно-социально-экономического цикла, как «История дизайна», «Народное художественное творчество», «Художественная обработка ткани», «Орнамент». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-3	способностью учитывать при разработке художественного замысла с особенностью материалов с учетом их формообразующих	Владеть: опытом совместной работой с технологами и специалистами в разработке технологических регламентов на производство и технических условий на применение материалов.

	свойств	<p>Уметь: устанавливать требования к материалам по назначению, технологичности, механическим свойствам, долговечности, надежности, конкурентоспособности и другим свойствам в соответствии с потребительскими свойствами объектов, в которых они используются с учетом условий эксплуатации объектов.</p> <p>Знать: основные тенденции развития производства материалов в условиях рынка и методы повышения их конкурентоспособности.</p>
--	---------	---

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Введение. История развития батика.
2. Инструменты, материалы, приспособления и их применение для художественной росписи ткани.
3. Холодный батик. Основные приемы работы.
4. Горячий батик. Основные приемы работы.
5. Свободная роспись. Роспись «по мокрому». Роспись «по сухому»
6. Смешанная техника росписи.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии, презентации и дизайн-проекта. После теоретического ознакомления с различными техниками росписи по ткани, студенты выбирают один из видов росписи и выполняют авторскую работу в соответствии с утвержденным эскизом.

Разработчики рабочей программы:

Лосева Г.В., доцент кафедры дизайна и рекламы

Сиротина И.Л., д.ф.н., профессор, зав. кафедрой дизайна и рекламы

Горюнова Ю.А. к.ф.н., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики

Сценический костюм

по направлению подготовки/ специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Учебная дисциплина «Сценический костюм» имеет **целью** формирование у студентов профессионального комплекса знаний и навыков в освоении изучения художественной разработки сценических костюмов на основе национального костюма для постановки спектакля (концерта, представления), используя новейшие достижения в

области костюмного моделирования, швейной технологии и новых материалов. Преподавание курса позволит студентам составить достаточно целостную картину создания сценического костюма на каждом этапе работы.

Курс направлен на формирование ключевых компетенций в области проектирования костюма, т. е. на формирование способности обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

1.2. Задачи дисциплины:

1. Приобретение умения выполнения системного научного анализа, грамотное использование специальной терминологии по костюму.

2. Ознакомление с театрално-постановочной деятельностью и приёмами оформления сценического действия.

3. Обогащение эстетических представлений студента лучшими образцами традиционного народного и сценического костюмов; воспитание на их основе ценностных ориентаций и художественного вкуса.

4. Формирование способности у студента аналитического мышления, умения выделять главное, наиболее характерное в образе и композиционном строе изучаемого костюма с целью дальнейшего выполнения стилизованных театральных костюмов и творческой интерпретации в процессе разработки современных моделей одежды.

5. Овладение практическими навыками создания сценического костюма и аксессуаров.

6. Формирование способности обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Дисциплина «Сценический костюм» Б1.В.ДВ.04.02 является дисциплиной по выбору и входит в вариативную часть образовательной программы. «Сценический костюм» изучается в 8 семестре.

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Дисциплина «Сценический костюм» связана с содержанием дисциплин «История искусств», «Проектирование», «Материаловедение», «Мордовский национальный костюм», «История костюма и кроя» и изучается параллельно с курсами «Выполнение проекта в материале». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-3	способностью учитывать при разработке художественного замысла с особенностью	Владеть: опытом совместной работой с технологами и специалистами в разработке технологических регламентов на производство и технических условий на применение

	<p>материалов с учетом их формообразующих свойств</p>	<p>материалов.</p> <p>Уметь: устанавливать требования к материалам по назначению, технологичности, механическим свойствам, долговечности, надежности, конкурентоспособности и другим свойствам в соответствии с потребительскими свойствами объектов, в которых они используются с учетом условий эксплуатации объектов.</p> <p>Знать: основные тенденции развития производства материалов в условиях рынка и методы повышения их конкурентоспособности.</p>
--	---	--

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Театрально-сценический костюм.
2. Мода и фольклорный сценический костюм.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии, презентации, проектная работа, в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся. В рамках курса «Сценический костюм», предусмотрены мастер - классы с ведущими специалистами в области дизайнерского искусства и посещение музейных выставок.

Выполнение лабораторных заданий по данному курсу основано на принципах проектной деятельности, результатом которой является разработка эскизного проекта театрально-сценического костюма. В результате практического изучения дисциплины «Сценический костюм» студенты должны владеть навыками самостоятельного обоснования своих предложений при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

Разработчик рабочей программы:

Мелёшкина Л. В., ст. преподаватель кафедры дизайна и рекламы.

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики
Адаптивные информационные и коммуникационные технологии
по направлению подготовки / специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 **Цель** – формирование представления о роли, месте, видовом составе и областях эффективного применения адаптивных информационно-коммуникационных технологий в науке, образовании и для решения прикладных задач.

1.2 **Задачи:**

- сформировать представление о возможностях и особенностях использования современных адаптивных средств информационных и телекоммуникационных технологий в научно-исследовательской и профессиональной деятельности;

- сформировать представление об условиях и задачах внедрения технических и программных средств информационных технологий в научно-исследовательский процесс и профессиональную деятельность;

- освоить методы применения обучающих, демонстрационных, контролирующих средств информатизации исследовательской деятельности, совершенствования эффективности качества образовательного процесса;

- развить навыки работы с прикладным программным обеспечением, в том числе для создания программных продуктов профессионального назначения;

- углубить представление о педагогических и эргономических показателях средств информатизации, которые используются при организации исследовательской и профессиональной деятельности;

- сформировать навыки использования прикладного программного обеспечения, сети Интернет для решения научных, исследовательских и прикладных задач.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Раздел ОПОП – Б1.В.ДВ.04.03 – Вариативная часть.

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

2.1. Дисциплина «Адаптивные информационные и коммуникационные технологии» является курсом по выбору вариативной части образовательной программы по направлению подготовки «Дизайн».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОПК-6	способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.	Владеть: - информационно-коммуникационными технологиями для решения стандартных задач профессиональной деятельности; - основами информационной безопасности; - навыками применения знаний об информационной безопасности для решения задач профессиональной деятельности. Уметь: - различать виды информационно-коммуникационных технологий;

		<p>- применять требования информационной безопасности для решения стандартных задач профессиональной деятельности;</p> <p>- решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры.</p> <p>Знать:</p> <p>- основы информационной и библиографической культуры и виды информационно-коммуникационных технологий;</p> <p>- основные требования информационной безопасности;</p> <p>- способы решения профессиональных задач и использованием информационно-коммуникационных технологий с учетом основных требований информационной безопасности.</p>
ПК-6	способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<p>Владеть:</p> <p>методикой использования современных технологий в дизайн-проектировании;</p> <p>приемами использования специализированного оборудования в дизайн-проектах.</p> <p>Уметь:</p> <p>применять современные технологии и специализированное оборудование, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.</p> <p>Знать:</p> <p>современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта.</p>

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Информационные системы и технологии.
2. Основные и специальные программные средства современных информационных технологий.
3. Технология баз данных и баз знаний.
4. Информационные технологии в научной деятельности.
5. Информационные технологии в образовании.
6. Сетевые информационные технологии и Интернет.
7. Понятие и система информационной безопасности.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: лекционные, дискуссионные, исследовательские, тренинговые (игровые), самообучение, практика и др.

В рамках лекционных занятий, наряду с классической формой преподавания, используются и интерактивные формы с применением мультимедийных установок.

Предусматривается широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбор конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков.

Обучение по данной учебной дисциплине предполагает следующие формы занятий:

- аудиторные групповые занятия под руководством преподавателя;
- обязательная самостоятельная работа по заданию преподавателя, выполняемая во внеаудиторное время, в том числе с использованием технических средств обучения;

- индивидуальная самостоятельная работа под руководством преподавателя;
- индивидуальные консультации.

По курсу организуются следующие практические занятия:

- проблемные (обсуждение проблем, связанных с содержанием темы или раздела курса; студенты получают задание предварительно отобрать, сформулировать и разрешить проблемы; групповая дискуссия по проблемам и пр.);

- тематические (внимание акцентируется на актуальной теме курса и наиболее важных и существенных ее аспектах);

- ориентированные (предмет – новые аспекты известных тем или способов решения уже поставленных и изученных проблем, новые публикации в профессиональной печати);

- системные (раздвигаются границы знаний по курсу, обнаруживаются причинно-следственные связи явлений, осуществляется выход за рамки учебного курса).

Активные методы обучения включают в себя любые способы, приемы, инструменты разработки, проведения и совершенствования процесса обучения чему-либо, которые отвечают следующим требованиям:

- приоритет характеристик, запросов, особенностей обучающихся в разработке и организации процесса обучения;

- сотрудничество студента и преподавателя в планировании и реализации всех этапов процесса обучения (от определения учебных целей до оценки степени их достижения);

- активное, творческое, инициативное участие студента в процессе получения необходимого ему результата обучения;

- максимальная приближенность результатов обучения к сфере практической деятельности студента; пригодность результатов к практическому внедрению, развитию и совершенствованию после окончания обучения;

- развитие - наряду со специфическими изучаемыми навыками - приемов эффективного обучения.

При активных методах обучения большое внимание уделяется именно практической основе передаваемых знаний, навыков и умений. Рекомендуется применять следующие формы: тренинги, программированное обучение, групповые обсуждения (обучение в сотрудничестве). Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, должен составлять не менее 30 % аудиторных занятий – 14 час.

Адаптивные технологии (для лиц с ограниченными возможностями здоровья):

1. Увеличивается время выполнения тестовых заданий; при необходимости снижаются требования, предъявляемые к уровню знаний; изменяется способ подачи информации (в зависимости от особенностей).

2. Предоставляются особые условия, в частности изменение в сторону увеличения сроков сдачи заданий, формы выполнения задания, его организации, способов представления результатов.

3. Изменяются методические приемы и технологии:

– применение модифицированных методик предъявления учебных заданий, предполагающих акцентирование внимания на их содержании, четкое разъяснение (часто повторяющееся, с выделением этапов выполнения);

– предъявление инструкций, как в устной, так и в письменной форме;

– изменение дистанций по отношению к студентам во время объяснения задания, демонстрации результата.

4. Оценочная деятельность предполагает не оценку результатов учебной работы, а оценку качества самой работы. Основанием для оценки процесса, а в последующем и результатов обучения является критерий относительной успешности, т.е. сравнение сегодняшних достижений обучающегося с теми, которые характеризовали его вчера.

5. Разработка индивидуального образовательного маршрута.

6. Искусственное создание ситуации успеха на занятиях по тем дисциплинам, которые являются сильной стороной такого учащегося, чтобы его товарищи иногда обращались к нему за помощью.

7. Предупреждение ситуаций, которые обучаемый с ОВЗ не может самостоятельно преодолеть.

8. Побуждение обучаемого с ОВЗ к самостоятельному поиску путей овладения профессии, самостоятельному преодолению трудностей в обучении, в том числе с опорой на окружающую среду.

Разработчик рабочей программы:

Никишов М. Б., к.пед.н., доцент кафедры фундаментальной информатики

Аннотация

рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики

Теория дизайна

по направлению подготовки/ специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель дисциплины – Формирование творческого мышления, объединение знаний основных законов и методов создания художественного образа, с последующим выполнением дизайн проекта. Овладение основными принципами проведения дизайн-исследований при разработке проектных решений. Формирование мировоззренческой, методологической и методической основы профессиональной деятельности дизайнера, направленной на удовлетворение материальных и духовных потребностей человека. Овладение методикой создания дизайн-продукта, обладающего новыми потребительскими свойствами.

2.1. Задачи дисциплины – Подготовка выпускника к художественной деятельности в области современного дизайна на основе методов и средств создания художественного образа. Подготовка выпускника к проектной и производственно-технологической деятельности в области создания художественных изделий с использованием средств проектной графики, компьютерного моделирования и макетирования, методов выполнения дизайн-проектов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.ДВ.05.01 – Вариативная часть

2.2. Программа курса органично связана с содержанием таких дисциплин, как «История дизайна», «Проектирование», «Эргономика», «Методология проектирования в дизайне». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-12	способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений	Владеть: навыками использования методов решения дизайнерских задач в области создания новых оригинальных дизайн-объектов/ Уметь: использовать знания современного мирового и отечественного искусства при разработке концептуальных проектных предложений, для создания оригинальных дизайн-проектов. Знать: методы научных исследований, выработанных в современном мировом и отечественном искусстве при создании дизайн-проектов.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Феномен проектирования. Определение дизайна
2. Формирование дизайна
3. Теоретические концепции дизайна
4. Базовые категории дизайна
5. Художественный образ в дизайне
6. Творческий процесс в дизайне
7. Методы и этапы дизайн-проектирования
8. Образ жизни как категория проектирования. Средовое видение в дизайне

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии, презентации и практических заданий.

Разработчик(и) рабочей программы:

Морозов Е.А. к.т.н., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины/ модуля/ практики
Методология проектирования в дизайне
по направлению подготовки/ специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель дисциплины – Формирование мировоззренческой, методологической и методической основы профессиональной деятельности дизайнера, направленной на удовлетворение материальных и духовных потребностей человека. Формирование творческого мышления, объединение знаний основных законов и методов создания художественного образа, с последующим выполнением дизайн проекта. Овладение основными принципами проведения дизайн-исследований при разработке проектных решений. Овладение методикой создания дизайн-продукта, обладающего новыми потребительскими свойствами.

2.1. Задачи дисциплины – Подготовка выпускника к художественной деятельности в области современного дизайна на основе методов и средств создания художественного образа. Подготовка выпускника к проектной и производственно-технологической деятельности в области создания художественных изделий с использованием средств проектной графики, компьютерного моделирования и макетирования, методов выполнения дизайн-проектов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.ДВ.05.02 – Вариативная часть

2.2. Программа курса органично связана с содержанием таких дисциплин, как «История дизайна», «Проектирование», «Эргономика», «Теория дизайна». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-12	способностью применять методы научных исследований	Владеть: навыками использования методов решения дизайнерских задач в

	<p>при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений.</p>	<p>области создания новых оригинальных дизайн-объектов/ Уметь: использовать знания современного мирового и отечественного искусства при разработке концептуальных проектных предложений, для создания оригинальных дизайн-проектов. Знать: методы научных исследований, выработанных в современном мировом и отечественном искусстве при создании дизайн-проектов.</p>
--	--	---

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Феномен проектирования. Определение дизайна
2. Формирование дизайна
3. Теоретические концепции дизайна
4. Базовые категории дизайна
5. Художественный образ в дизайне
6. Творческий процесс в дизайне
7. Методы и этапы дизайн-проектирования
8. Образ жизни как категория проектирования. Средовое видение в дизайне
9. Дизайн, анти-дизайн и китч в современной ситуации

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии, презентации и и практических заданий.

Разработчик(и) рабочей программы:

Морозов Е.А. к.т.н., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Этнический орнамент

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель – систематизация знаний об основных этапах исторического развития искусства этнического орнамента как части традиционной культуры.

1.2. Задачи дисциплины:

- усвоить закономерности и специфику исторического развития этнического орнамента;
- овладеть способами анализа этнического орнамента;
- сформировать практические навыки по выполнению орнаментальных

композиций, с учетом правил построения и стилизации;

– освоить методы разработки орнаментальных композиции по мотивам этнических орнаментальных форм.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.ДВ.06.01 – Вариативная часть

Дисциплины, для которых курс «Этнический орнамент» является предшествующим, определяются, исходя из того что этнический орнамент существует как часть истории искусств, истории костюма, истории стилей, народного художественного творчества. Курс «Этнический орнамент» в системе подготовки дизайнеров является связующим звеном между специальными, общенаучными дисциплинами и дисциплинами регионального компонента («Культурология», «История», «Мордовский национальный костюм», «История орнамента», «Народное художественное творчество»), поскольку научные положения последних, широко используются при рассмотрении проблематики этнического орнамента.

Дисциплина «Этнический орнамент» базируется на дисциплинах: «История искусств»; «Основы производственного мастерства».

Основные положения должны быть использованы при изучении следующих дисциплин: «Мордовский национальный костюм», «Мордовская вышивка», «История орнамента».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-4	способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.	Владеть: навыками формулирования решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта. техниками разработки заданий на проектирование, методами сбора и анализа научной, предпроектной и проектной документации. Уметь: синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта. составлять и разрабатывать задание на проектирование, собирать и анализировать научную, предпроектную и проектную документацию. Знать: как синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта состав и технику разработки заданий на проектирование, методы сбора и анализа

		научной, предпроектной и проектной документации.
--	--	--

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Орнамент русских народных промыслов.
2. Орнамент финно-угорских народов.
3. Традиционный орнамент народов России
4. Традиции народного орнамента в современном дизайне костюма.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Образовательные технологии, используемые при реализации учебной работы дисциплины «Этнический орнамент» в соответствии с требованиями ФГОС ВО реализация компетентностного подхода предусматривают:

- использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий;
- сочетание аудиторной и внеаудиторной работы с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся;
- традиционные и интерактивные образовательные технологии: лекции (лекция-визуализация, проблемная лекция); проектная деятельность с использованием мультимедиа; художественно-творческую деятельность с использованием, как компьютерных технологий, так и с применением художественных материалов и выразительных средств изобразительных искусств.

Разработчик рабочей программы:

Хомякова И.В., к. иску., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Народное художественное творчество

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель.

Цель – содействие в формировании у студентов профессиональных компетенций в области народного художественного творчества,

1.2 Задачи:

- содействие в патриотическом воспитании студентов, формировании духовно-нравственных ценностей и идеалов личности, культуры межнационального общения на материале и средствами народной художественной культуры и национально-культурных традиций народов России;
- освоение студентами знаний, умений и навыков в области применения приемов народного художественного творчества при проектировании костюма, создании коллекций по мотивам народной одежды.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.ДВ.06.02 – Вариативная часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Знания, полученные при изучении дисциплины «Народное художественное творчество» развиваются и закрепляются при изучении таких дисциплин как «Орнамент», «Мордовский национальный костюм», «Художественная обработка ткани», «Роспись по ткани», «Аксессуары».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-4	способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.	Владеть: навыками формулирования решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта. техниками разработки заданий на проектирование, методами сбора и анализа научной, предпроектной и проектной документации. Уметь: синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта. составлять и разрабатывать задание на проектирование, собирать и анализировать научную, предпроектную и проектную документацию. Знать: как синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта состав и технику разработки заданий на проектирование, методы сбора и анализа научной, предпроектной и проектной документации.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Теоретические основы народного художественного творчества. Народное прикладное искусство как тип народной художественной культуры
2. Народное прикладное искусство: виды и жанры

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии (круглый стол), технология развития критического мышления, деловая игра, case-study, презентации, проектная работа, встречи с представителями студий народного творчества, мастер-классы специалистов, ремесленников, мастеров.

Для текущей аттестации студентов выполняются авторские изделия в одном из видов традиционных промыслов.

Разработчик рабочей программы:

Хомякова И.В., к. искуc., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Художественная обработка ткани

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. **Цель** дисциплины «Художественная обработка ткани» заключается в формировании теоретических знаний, практических навыков и умений по выполнению художественной обработки различных видов материалов с использованием определенных технологических приемов, средств и оборудования для производства изделий, имеющих определенную художественную ценность и потребительские свойства. Художественная обработка ткани является совершенно необходимой при проектировании инновационных дизайнерских коллекций костюма.

1.2. **Задачи** дисциплины:

- дать представление о художественной обработке материалов;
- научить студентов приемам и технологиям работы с различными тканями и оборудованием;
- сформировать умение применять авторские образцы тканей в проектировании костюма.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.ДВ.07.01 – Вариативная часть

2.2. Место учебной дисциплины в профессиональной подготовке бакалавра по направлению «Дизайн» связано с созданием практической базы для создания эксклюзивных образцов тканей и аксессуаров и их дальнейшего использования при создании коллекций костюма.

Дисциплина является базовой для профилирующих дисциплин: «Проектирование» и «Выполнение проекта в материале».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
--	---------------------------------	---

ПК-6	способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.	Владеть: методикой использования современных технологий в дизайн-проектировании; приемами использования специализированного оборудования в дизайн-проектах. Уметь: применять современные технологии и специализированное оборудование, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике. Знать: современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта.
------	---	---

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Традиции народного ткачества
2. Художественное ткачество: современная таписсерия
3. Художественная обработка ткани: курсовой проект (ткачество, роспись, вышивка, лоскутное шитье)
4. Текстильный сувенир.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки реализация компетентностного подхода должна предусматривать широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбор конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся. В рамках учебных курсов должны быть предусмотрены встречи с представителями российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций, мастер-классы экспертов и специалистов.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, определяется главной целью (миссией) программы, особенностью контингента обучающихся и содержанием конкретных дисциплин, и в целом в учебном процессе они должны составлять не менее 20 % аудиторных занятий. Занятия лекционного типа для соответствующих групп студентов не могут составлять более 40 % аудиторных занятий.

Занятия проводятся в специально оборудованной мастерской. Изучение дисциплины должно заканчиваться изготовлением авторского изделия в соответствии с утвержденным эскизом и в рамках избранной технологии художественной обработки ткани.

Разработчики рабочей программы:

Лосева Г.В., доцент кафедры дизайна и рекламы

Сиротина И.Л., д.ф.н., профессор, зав. кафедрой дизайна и рекламы

Горюнова Ю.А. к.ф.н., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Мордовская вышивка

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Учебная дисциплина «Мордовская вышивка» имеет **целью** освоение студентами знаний и практических навыков, формирование, необходимых для владения проектированием в среде визуальной коммуникации. Курс направлен на формирование ключевых компетенций в области графического дизайна, т. е. выработку профессионального взгляда на деятельность по проектированию коммуникационной среды.

1.2. Задачи дисциплины

- формировать духовно-нравственные ценности на материале и средствами народной культуры и национально-культурных традиций мордвы;
- овладение основными художественно-технологическим приемами мордовской вышивки;
- овладение практическими навыками создания проектов и изделий декоративно-прикладного искусства и народных промыслов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.ДВ.07.02 – Вариативная часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Данный курс является составной частью подготовки бакалавров в области дизайна и базируется на знаниях, полученных при изучении дисциплин: «Этнический орнамент», «Мордовский национальный костюм». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-6	способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.	Владеть: методикой использования современных технологий в дизайн-проектировании; приемами использования специализированного оборудования в дизайн-проектах. Уметь: применять современные технологии и специализированное оборудование, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике. Знать: современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Мордовская народная вышивка.

2. Орнаментальные мотивы в мордовской вышивке
3. Технологические приемы выполнения мордовской вышивки
4. Творческая работа.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии (круглый стол), технология развития критического мышления, деловая игра, case-study, презентации, проектная работа, встречи с представителями студий народного творчества, мастер-классы специалистов, ремесленников, мастеров.

Для текущей аттестации студентов выполняются авторские изделия в одном из видов традиционных промыслов.

Разработчик рабочей программы:

Хомякова И. В., к. искус., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики
Психология личности и профессиональное самоопределение
по направлению подготовки / специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Целями освоения учебной дисциплины «Психология личности и профессиональное самоопределение» являются: подготовка студентов к адекватному профессиональному самоопределению; формирование обоснованного профессионального намерения; развитие способности к профессиональной адаптации в современных социально-экономических условиях.

1.2. Задачами изучения курса являются:

- формирование системы научных знаний в области психологии личности;
- формирование психологических понятий, необходимых для успешного овладения профессией;
- формирование представлений о психологии профессионального самоопределения;
- повышение уровня психологической компетентности и профессиональной грамотности студентов;
- развитие у бакалавров профессиональной направленности, профессионального самосознания и призвания, положительного отношения к себе как субъекту будущей профессиональной деятельности;
- развитие у студентов умения анализировать профессии и профессиональную деятельность и соотносить свои способности с требованиями профессии;
- формирование потребности в профессиональном самосовершенствовании.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.ДВ.07.03 – Вариативная часть

2.2 Дисциплина «Психология личности и профессиональное самоопределение» строится на основе курса «Психология». Знания, умения и навыки, полученные при

изучении дисциплины «Психология личности и профессиональное самоопределение», способствуют освоению студентами дисциплины «Технологии социальной адаптации».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОК-7	способностью к самоорганизации и самообразованию	<p>Знать: – содержание процессов самоорганизации и самообразования, их особенностей и технологий реализации, исходя из целей совершенствования профессиональной деятельности</p> <p>Уметь: – самостоятельно строить процесс овладения информацией, отобранной и структурированной для выполнения профессиональной деятельности</p> <p>Владеть: – технологиями организации процесса самообразования; приемами целеполагания во временной перспективе, способами планирования, организации, самоконтроля и самооценки деятельности</p>
ПК-2	способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<p>Владеть: основами художественно-композиционного моделирования (проектирования).</p> <p>Уметь: логически верно, аргументированно применять проектную методику; использовать возможности разных стилей в профессиональной деятельности; проводить теоретические исследования для обеспечения аргументации в формулировке проектной концепции и выбора способа ее реализации.</p> <p>Знать: термины и элементы проектирования; принципы выделения и использования стилей и их использование в проектной деятельности.</p>

4. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В ходе обучения наряду с лекционными и практическими занятиями предполагается использование интерактивных технологий. В частности, возможно включение в учебный процесс деловых и ролевых игр (по проблеме профессионального самоопределения), элементов тренинга профессионально-личностного роста, применение метода анализа конкретных ситуаций (например, по вопросам, связанным с профессиональной мотивацией и профессиональным становлением), дискуссий (например, о значении труда в жизни человека и общества, о важности выбранной профессии и др.).

Обучение предполагает следующие формы занятий: аудиторные групповые занятия под руководством преподавателя, самостоятельная работа бакалавров по заданию преподавателя, выполняемая во внеаудиторное время, в том числе с использованием технических средств обучения, индивидуальные консультации.

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Личность как объект психологического исследования.
2. Психологическая структура личности.
3. Основы профессионального самоопределения.
4. Профессиональная ориентация и профконсультация.

Разработчик рабочей программы:

Андропова Н.В., к. психол. н., доцент кафедры психологии

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Аксессуары

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Учебная дисциплина «Аксессуары» имеет **целью** формирование компетенций обучающегося в области теории и практики дизайна модных аксессуаров.

1.2. Задачи дисциплины:

- ознакомить студентов с особенностями проектирования отдельных видов аксессуаров, их назначения в комплексе одежды;
- систематизация и классификация аксессуаров;
- общая типология видов и форм аксессуаров, их компонентов, условий использования;
- художественные средства формирования комплексов одежды – коллекций, место и роль аксессуаров;
- этапы и задачи проектных действий;
- способы и приёмы проектирования аксессуаров;
- влияние модного направления в одежде на выбор аксессуаров.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Дисциплина «Аксессуары» является дисциплиной по выбору профессионального цикла (Б1.В.ДВ.08.01 Вариативная часть) основной образовательной программы по направлению подготовки Дизайн (Дизайн костюма).

2.2. Курс «Аксессуары» тесно связан с рядом смежных дисциплин, таких как «Проектирование», «Основы производственного мастерства», «История костюма и кроя», «Выполнение проекта в материале». В дальнейшем знания и навыки, полученные при

изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-5	способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды.	Владеть: разнообразными техническими и художественными приёмами изображения проекта в различных изобразительных материалах и технике Уметь: найти графическое решение для осуществления конкретного проекта; оценивать возможность применения определенных материалов, изделий и конструкций для конкретных условий с учетом эксплуатационно-технических, эстетических и экологических требований. Знать: методы творческого проектного эскизирования.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Разработка аксессуаров (головной убор и дополнение к нему) по национальным мотивам.
2. Разработка аксессуаров (обуви) по национальным мотивам.
3. Разработка аксессуаров (пояса и сумки) по национальным мотивам.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии (круглый стол), технология развития критического мышления, деловая игра, case-study, презентации, проектная работа, встречи с представителями дизайнерских студий и компаний, мастер-классы экспертов и специалистов.

Программа курса «Аксессуары костюма» ориентирована на профессиональную подготовку студентов высших учебных заведений в области дизайна костюма и направлена на формирование профессиональных навыков, необходимых в дальнейшей творческой деятельности, развитии образного, творческого дизайнерского мышления студентов.

Аксессуары играют в дизайне костюма весьма значительную роль, превращаясь порой из элемента второстепенного в первостепенный. На сегодняшний день дизайнеры всего мира уделяют огромное внимание аксессуарам. Дизайнеру необходимо обладать комплексным, синтетическим мышлением, остро чувствовать гармонию.

Учебные задания по данной дисциплине должны закрепить на практике полученные студентами теоретические знания, научить творчески мыслить и профессионально грамотно решать пространственную композицию аксессуаров.

Предусматривается поэтапное закрепление теоретических положений с помощью практических упражнений, а также развитие навыков сознательного отношения к законам, приемам и средствам композиции. Лабораторные занятия по курсу предполагают выполнение студентами эскизов различной степени сложности, опирающиеся на усвоенную методологию формообразования и гармонизации, и самостоятельных творческих работ.

Разработчик рабочей программы:

Лосева Г.В., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация
рабочей программы дисциплины
Разработка элементов фирменного стиля
по направлению подготовки
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Учебная дисциплина «Разработка элементов фирменного стиля» имеет **целью** освоение студентами знаний и практических навыков, формирование, необходимых для владения проектированием. Курс направлен на формирование ключевых компетенций в области дизайна костюма, т. е. выработку профессионального взгляда на деятельность по проектированию одежды.

1.2. Задачи дисциплины

1. Понимание основ создания элементов фирменного стиля.
2. Освоение базовых понятий и терминов.
4. Усвоение базисных знаний о сущности коммуникационной среды.
5. Изучение теории и практики визуального восприятия.
6. Самостоятельное создание художественного образа, разработка проектной идеи.
7. Приобретение навыков сбора и анализа информации.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.ДВ.08.02 – Вариативная часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Курс строится на знаниях по ранее изученным дисциплинам: «Компьютерные технологии в дизайне». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
---	--------------------------	--

ПК-5	способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды.	<p>Владеть: разнообразными техническими и художественными приёмами изображения проекта в различных изобразительных материалах и технике</p> <p>Уметь: найти графическое решение для осуществления конкретного проекта; оценивать возможность применения определенных материалов, изделий и конструкций для конкретных условий с учетом эксплуатационно-технических, эстетических и экологических требований.</p> <p>Знать: методы творческого проектного эскизирования.</p>
------	--	--

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Элементы фирменного стиля: основные понятия.
2. Разработка логотипа и элементов фирменного стиля в костюме.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, проектная работа, использование компьютерных технологий.

На первом этапе проводится изучение основ шрифтовой грамоты, художественно-графический анализ фирменных брендов. На втором этапе студенты получают навыки работы использования шрифтовой базы в графическом моделировании с использованием компьютерных технологий. Создание объектов в области графического дизайна.

Разработчик рабочей программы:

Митрофанов А. П., доцент кафедры дизайна и рекламы

**Аннотация
рабочей программы дисциплины
Мордовский национальный костюм
по направлению подготовки
54.03.01 Дизайн**

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Учебная дисциплина «Мордовский национальный костюм» имеет **целью** формирование у студентов профессионального комплекса знаний и навыков в освоении изучения исторического развития мордовского национального костюма и его внутренние региональные отличия среди народов, населяющих Россию, его включённость в культурный контекст. Преподавание курса позволит студентам составить достаточно целостную картину национального своеобразия костюма финно-угорских народов, в частности мордовского костюма, тектоническую и стилистическую связь форм. А также приобретение студентами практических навыков создания народного костюма и аксессуаров, а также изделий декоративно-прикладного искусства; формирование

творческой личности как носителя национальных традиций.

Курс направлен на формирование ключевых компетенций в области проектирования костюма, т. е. на формирование способности анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции.

1.2. Задачи дисциплины:

1. Формирование способности выполнять системный научный анализ, иметь представление о роли костюма как историко-культурного явления в исследовании современных социокультурных процессов и освоению подходов и методов изучения истории костюма.

2. Ориентирование в истории развития костюмных форм финно-угорских народов в целом, в частности мордовского костюма.

3. Приобретение умения анализировать виды одежды, силуэтные формы и пропорции традиционного народного костюма.

4. Формирование способности у студента аналитического мышления, научить выделять главное, наиболее характерное в образе и композиционном строе изучаемого костюма с целью дальнейшего выполнения стилизованных театральных костюмов и творческой интерпретации в процессе разработки современных моделей одежды.

5. Формирование знаний в освоении методов исторического или традиционного народного кроя (особенности конструкции) костюма;

6. Владение практическими навыками создания народного костюма и аксессуаров, а также изделий декоративно-прикладного искусства.

7. Приобретение исследовательских умений: определять и формулировать проблему; работать с научной литературой по проблеме.

8. Формирование творческой личности как носителя национальных традиций.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.ДВ.09.01 – Вариативная часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Дисциплина «Мордовский национальный костюм» является предшествующей для курсов «История костюма и кроя», «Сценический костюм», «Выполнение проекта в материале», изучается параллельно с курсами «Конструирование костюма». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОПК-1	способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике	Владеть: навыками работы в различных техниках рисунка; практическими навыками последовательности ведения натюрморта, строения головы и

	составления композиции и переработки их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	фигуры человека. Уметь: творчески мыслить, анализировать и обобщать полученные знания основы построения геометрических предметов, основы перспективы, основы анатомии человека, необходимые для правильного понимания пластики тела в покое и движении. Знать: методику выполнения рисунка; пластическую анатомию на примере образцов классической культуры и живой природы
ПК-2	способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.	Владеть: творческими приемами продвижения авторского художественного замысла, использования инноваций; творческими способами изложения, презентации, защиты и обоснования дизайнерские предложения. Уметь: вести самостоятельно поиск новейших разработок и исследований в области дизайна; делать обобщения на основе изучения различных сторон предмета проектирования, используя междисциплинарные и специальные знания, выбирать и применять необходимую методику предпроектных и проектных исследований. Знать: современную практику и тенденции новейших достижений в области дизайнерского проектирования.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Мордовский национальный костюм как историко-культурный источник.
2. Традиционный народный костюм мордвы-мокши.
3. Традиционный народный костюм мордвы-эрзи.
4. Народные традиции в моделировании современного костюма.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: интерактивная форма лекций, работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии, презентации, проектная работа.

Выполнение лабораторных заданий по данному курсу основано на принципах проектной деятельности при изучении традиционного народного костюма на примере мордовского национального костюма.

Практическая работа заключается в выполнении студентами под руководством преподавателя индивидуального задания по теме - выполнение в материале народной куклы по мотивам мордовского национального костюма. В результате практического изучения дисциплины «Мордовский национальный костюм» студенты должны владеть навыками самостоятельного проведения анализа мордовского национального костюма; влияние нравов, обычаев, традиций на развитие видов и форм мордовского костюма. Кроме того, одним из важных компонентов обучения является развитие творческого мышления в поиске новых идей.

Разработчик рабочей программы:

Мелёшкина Л. В., ст. преподаватель кафедры дизайна и рекламы.

Аннотация
рабочей программы дисциплины
Мордовский орнамент
по направлению подготовки
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Учебная дисциплина «Мордовский орнамент» имеет **целью** формирование у студентов профессионального комплекса знаний и навыков в освоении изучения исторического развития мордовского национального костюма и его внутренние региональные отличия среди народов, населяющих Россию, его включённость в культурный контекст. Преподавание курса позволит студентам составить достаточно целостную картину национального своеобразия костюма финно-угорских народов, в частности мордовского костюма, тектоническую и стилистическую связь форм. А также приобретение студентами практических навыков создания народного костюма и аксессуаров, а также изделий декоративно-прикладного искусства; формирование творческой личности как носителя национальных традиций.

Курс направлен на формирование ключевых компетенций в области проектирования костюма, т. е. на формирование способности анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции.

1.2. Задачи дисциплины:

1. Формирование способности выполнять системный научный анализ, иметь представление о роли костюма как историко-культурного явления в исследовании современных социокультурных процессов и освоению подходов и методов изучения истории костюма.

2. Ориентирование в истории развития костюмных форм финно-угорских народов в целом, в частности мордовского костюма.

3. Приобретение умения анализировать виды одежды, силуэтные формы и пропорции традиционного народного костюма.

4. Формирование способности у студента аналитического мышления, научить выделять главное, наиболее характерное в образе и композиционном строе изучаемого костюма с целью дальнейшего выполнения стилизованных театральных костюмов и творческой интерпретации в процессе разработки современных моделей одежды.

5. Формирование знаний в освоении методов исторического или традиционного народного кроя (особенности конструкции) костюма;

6. Овладение практическими навыками создания народного костюма и аксессуаров, а также изделий декоративно-прикладного искусства.
7. Приобретение исследовательских умений: определять и формулировать проблему; работать с научной литературой по проблеме.
8. Формирование творческой личности как носителя национальных традиций.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль – «Дизайн костюма»

Раздел ОПОП – Б1.В.ДВ.09.02 – Вариативная часть

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Дисциплина «Мордовский орнамент» является предшествующей для курсов «История орнамента», «Этнический орнамент», «Выполнение проекта в материале», изучается параллельно с курсами «Конструирование костюма». В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОПК-1	способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработки их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	Владеть: навыками работы в различных техниках рисунка; практическими навыками последовательности ведения натюрморта, строения головы и фигуры человека. Уметь: творчески мыслить, анализировать и обобщать полученные знания основы построения геометрических предметов, основы перспективы, основы анатомии человека, необходимые для правильного понимания пластики тела в покое и движении. Знать: методику выполнения рисунка; пластическую анатомию на примере образцов классической культуры и живой природы
ПК-2	способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на	Владеть: творческими приемами продвижения авторского художественного замысла, использования инноваций; творческими способами изложения, презентации, защиты и обоснования

	<p>концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.</p>	<p>дизайнерские предложения. Уметь: вести самостоятельно поиск новейших разработок и исследований в области дизайна; делать обобщения на основе изучения различных сторон предмета проектирования, используя междисциплинарные и специальные знания, выбирать и применять необходимую методику предпроектных и проектных исследований. Знать: современную практику и тенденции новейших достижений в области дизайнерского проектирования.</p>
--	--	---

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Мордовский орнамент в как часть народного искусства финно-угорских народов
2. Семантика мордовского орнамента.
3. Универсальные мотивы и знаки в мордовском орнаменте
4. Выразительные средства и композиционные приёмы мордовского орнамента.
5. Орнаментальные комплексы в мордовском народном костюме
6. Орнамент головных уборов и украшений мордвы
7. Основные орнаментальные мотивы резьбы по дереву

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: интерактивная форма лекций, работа в малых группах, имитационные игры, групповые дискуссии, презентации, проектная работа.

Выполнение лабораторных заданий по данному курсу основано на принципах проектной деятельности при изучении традиционного народного костюма на примере мордовского национального костюма.

Практическая работа заключается в выполнении студентами под руководством преподавателя индивидуального задания по теме - выполнение в материале народной куклы по мотивам мордовского национального костюма. В результате практического изучения дисциплины «Мордовский орнамент» студенты должны владеть навыками самостоятельного проведения анализа мордовского национального костюма; влияние нравов, обычаев, традиций на развитие видов и форм мордовского костюма. Кроме того, одним из важных компонентов обучения является развитие творческого мышления в поиске новых идей.

Разработчик рабочей программы:

Хомякова И. В., к. искуc., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Компьютерная графика

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Учебная дисциплина "Компьютерная графика" имеет целью изучение типов и концепций компьютерной графики, информационные модели цвета, модели векторного и пиксельного изображений и приемы работы с ними. Освоение практических приёмов работы с различными видами компьютерной графики. Изучение интерфейса и базовых техник работы в графических векторных и растровых редакторах.

1.2. Задачи дисциплины

- 1) изучить базовые концепции и технологические процессы компьютерной графики;
- 2) рассмотреть основные категории периферийного оборудования в сфере дизайна;
- 3) изучить практические приёмы работы в программных средах наиболее актуальных графических редакторов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Дисциплина Б1.В.ДВ.10.01 «Компьютерная графика» входит в вариативную часть (дисциплина по выбору) блока «Дисциплины» изучается в 1 семестре.

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Курс "Компьютерная графика" является предшествующей дисциплиной и выполняет интегрирующие функции в системе подготовки дизайнеров, обеспечивая единство системы обучения. В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-2	способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Владеть: основами художественно-композиционного моделирования (проектирования). Уметь: логически верно, аргументированно применять проектную методику; использовать возможности разных стилей в профессиональной деятельности; проводить теоретические исследования для обеспечения аргументации в формулировке проектной концепции и выбора способа ее реализации. Знать: термины и элементы

		проектирования; принципы выделения и использования стилей и их использование в проектной деятельности.
--	--	--

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Предмет компьютерной графики, ее инструментарий и прикладные области.
2. Векторная графика. Объектно-ориентированное графическое моделирование.
3. Пиксельная графика. Основы редактирование растровых изображений.
4. 3D- графика. Основные этапы создания 3D-сцен.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, групповые дискуссии, презентации, проектная работа.

Выполнение практических заданий по данному курсу основано на принципах проектной деятельности, результатом выполнения заданий являются творческие проекты (по профилю обучения) по созданию макетов печатной продукции (векторная и растровая графика) и моделированию объектов среды в 3D-редакторе Autodesk 3DMAX.

Разработчик рабочей программы:

Бужнов Д. В., к. культурологии, доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Компьютерная верстка

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель

Учебная дисциплина "Компьютерная верстка" имеет целью изучение типов и концепций компьютерной графики, информационные модели цвета, модели векторного и пиксельного изображений и приемы работы с ними. Освоение практических приёмов работы с различными видами компьютерной графики. Изучение интерфейса и базовых техник работы в графических векторных и растровых редакторах.

1.2. Задачи дисциплины

- 1) изучить базовые концепции и технологические процессы компьютерной графики;
- 2) рассмотреть основные категории периферийного оборудования в сфере дизайна;
- 3) изучить практические приёмы работы в программных средах наиболее актуальных графических редакторов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Цикл (раздел) ОПОП

Дисциплина Б1.В.ДВ.10.02 «Компьютерная верстка» входит в вариативную часть (дисциплина по выбору) блока «Дисциплины» изучается в 3 семестре.

2.2. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами ОПОП

Курс "Компьютерная верстка" является предшествующей дисциплиной и выполняет интегрирующие функции в системе подготовки дизайнеров, обеспечивая

единство системы обучения. В дальнейшем знания и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, являются основой для прохождения производственной практики и государственной итоговой аттестации.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-2	способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<p>Владеть: основами художественно-композиционного моделирования (проектирования).</p> <p>Уметь: логически верно, аргументированно применять проектную методику; использовать возможности разных стилей в профессиональной деятельности; проводить теоретические исследования для обеспечения аргументации в формулировке проектной концепции и выбора способа ее реализации.</p> <p>Знать: термины и элементы проектирования; принципы выделения и использования стилей и их использование в проектной деятельности.</p>

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основные разделы дисциплины:

1. Предмет компьютерной графики, ее инструментарий и прикладные области.
2. Векторная графика. Объектно-ориентированное графическое моделирование.
3. Пиксельная графика. Основы редактирование растровых изображений.
4. 3D- графика. Основные этапы создания 3D-сцен.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Реализация компетентностно-ориентированных образовательных программ предусматривает использование в учебном процессе различных образовательных процедур: работа в малых группах, групповые дискуссии, презентации, проектная работа.

Выполнение практических заданий по данному курсу основано на принципах проектной деятельности, результатом выполнения заданий являются творческие проекты

(по профилю обучения) по созданию макетов печатной продукции (векторная и растровая графика) и моделированию объектов среды в 3D-редакторе Autodesk 3DMAX.

Разработчик рабочей программы:

Буянов Д. В., к. культурологии, доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности(бионика)
по направлению подготовки / специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: практическое овладение профессиональными навыками, способствовать всестороннему развитию творческого мышления. Изучение и художественное отображение объектов и явлений природы в естественной среде их существования. Быстро сменяющиеся состояния природы, непрерывно движущийся источник света, невозможность остановить вечное движение живой природы требуют от студента более напряженной, в эмоциональном, физическом и творческом смысле, деятельности, чем во время занятий в аудиториях факультета.

Основой практики является рисование с натуры – правдивое изображение видимой конкретной формы в условиях реальной среды средствами линии, светотени, тона.

Задачи практики:

- изучение линейной и воздушной перспективы;
- изучение особенностей и многообразия растительных форм;
- законы тоновых отношений; построение графического изображения формы, объема, световоздушной среды; передача материальных качеств объектов и явлений природы; принципы композиционного построения и создания целостного художественного произведения; техника и технология работы над художественным произведением.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности входит в вариативную часть образовательной программы и реализуется во 2 семестре.

Вид практики – учебная.

Тип практики – практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности.

Способ проведения практики – стационарная, выездная.

Форма проведения – непрерывно.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
--	---------------------------------	---

ОПК-1	способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	Владеть: - основными источниками информации об общих закономерностях и специфических особенностях рисунка. Уметь: - практически использовать полученные знания: применять полученные в ходе изучения дисциплины знания и навыки в практической деятельности. Знать: - основные понятия и категории, общие закономерности и специфические особенности дисциплины.
ПК-1	способностью владеть рисунком и приёмами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта. В макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Владеть: - методами обоснования художественной части дизайн-проекта. Уметь: - обосновать художественный замысел дизайн-проекта. Знать: - основы и приемы формирования художественного замысла дизайн-проекта.
ПК-12	способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений	Владеть: - навыками использования исторического и современного опыта в профессиональной деятельности. Уметь: - обобщать и анализировать процесс формирования художественных приемов в мировом и отечественном искусстве. Знать: - основные тенденции и закономерности развития дизайна.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№ п/п	Разделы (этапы) практики	Виды работ на практике, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)	Формы контроля
1.	Подготовительный этап	Определение целей и задач последующей работы, условий прохождения практики. (8 ч.)	Запись в дневнике практики. Опрос.
2.	Основной этап (производственный)	Используя метод стилизации, трансформации создать ряд графических работ на основе растительных форм. Используя	Запись в дневнике практики. Просмотр.

		возможности графического материала изучить и зарисовать растения, структуру листа, цветов, бутонов и т.д. Зарисовки растений (10 шт. формат А3). Материал: тонированная, акварельная бумага, тушь, перо, акварель, цветные карандаши. (64 ч.)	
3.	Заключительный этап	Создание арт-бъекта в среде на основе бионических форм, используя сделанные ранее зарисовки. (36 ч).	Запись в дневнике практики. Просмотр.
4.	Публичная презентация отчета по практике.	Представление работ.	Зачет

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Для реализации компетентного подхода при прохождении учебной практики предусмотрено широкое использование в приобретении практических навыков активных и интерактивных форм ее проведения. Это, прежде всего, предполагает:

- 1) обсуждение вопросов и консультирование с руководителем практики от университета;
- 2) разбор конкретных производственных ситуаций, решение практических заданий;
- 3) наставничество на месте учебной практики;
- 4) наблюдение за ходом производственного процесса;
- 6) работа с различными специализированными программными продуктами и программами презентаций, по предоставлению результатов прохождения практики.

При прохождении учебной практики студент использует технико-технологическую и производственно-управленческую документацию предприятия, должностные инструкции, положения и отчеты, технические регламенты и руководства, стандарты и т.п.

При наличии в группе студентов с ограниченными возможностями здоровья следует использовать адаптивные технологии. При этом необходимо применять, прежде всего, лично-ориентированный подход в обучении и оценивать психологическое состояние студента. Также необходимо учитывать, что:

1. Увеличивается время подготовки и защиты отчета по практике; при необходимости снижаются требования предъявляемые к уровню знаний студентов; изменяется способ подачи информации (в зависимости от особенностей);
2. Разрабатывается программа практики с учетом наличия студентов с ограниченными возможностями здоровья.

Разработчик рабочей программы:

Колмакова Е. В., доцент кафедры дизайна и рекламы

**Аннотация
рабочей программы дисциплины / модуля/ практики
Учебная (творческая) практика
по направлению подготовки / специальности
54.03.01 Дизайн**

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: учебная (творческая) практика позволяет приобрести и усвоить практические навыки самостоятельной работы в условиях реализации применения профессиональных знаний и умений в практической деятельности и в работе над конкретным проектным заданием.

Задачи практики:

Задачи учебной (творческой) практики определяются в соответствии с поставленными выше целями и отличительными особенностями бакалавриата как звена вузовского образования. Общими задачами практики являются:

- ознакомление со спецификой работы дизайнера в проектной организации;
- изучение методов и способов проектной деятельности;
- приобретение практических навыков работы с компьютерными программами;
- закрепление и углубление знаний, полученных при изучении специальных предметов;
- ознакомление с производственной деятельностью предприятия, основными технологическими процессами, технологическим оборудованием, современными материалами.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Учебная (творческая) практика входит в вариативную часть образовательной программы и реализуется в 4 семестре.

Вид практики – учебная.

Тип практики – творческая практика.

Способ проведения практики – стационарная, выездная.

Форма проведения – непрерывно.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ОПК-3	способностью обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании	Владеть: - основными приемами рисования с натуры человека. Уметь: - правильно понимать закономерности строения человека, определяющие внешние формы его тела; изображать человеческую фигуру на основе знания ее строения и конструкции. Знать: - пропорциональные соотношения частей тела человека; последовательность строения головы человека.
ПК-3	способностью учитывать при разработке художественного	Владеть: - приемами проектного моделирования объектов из различных материалов. Уметь:

	замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	- выбирать соответствующий материал для объектов, работающих в заданных условиях эксплуатации, используя вариантный метод оценки. Знать: - современные тенденции, классификации и свойства основных конструкционных и декоративных материалов, их виды и применение; взаимосвязь состава и свойств материала, принципы оценки показателей качества.
ПК-4	способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Владеть: - методиками анализа требований к дизайн-проекту. Уметь: - определять и ранжировать эргономические, функциональные, конструктивные, экологические требования к дизайн-проекту. Знать: - эргономические, функциональные, конструктивные, экологические требования к созданию дизайн-проекта.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№ п/п	Разделы (этапы) практики	Виды работ на практике, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)	Формы контроля
1.	Организационный этап	Составление и утверждение тем проектного задания. (18ч.)	Составление отчета практики Опрос
2.	Пропедевтический этап	Утверждение концепции проектного задания и объема работы. (36ч.)	Составление отчета практики Опрос
3.	Активно-практический этап	Непосредственно работ над проектным заданием (54 ч).	Составление отчета практики Проверка дневника
4.	Отчетно-аналитический этап	Подведение итогов практики.	Зачет

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Для реализации компетентного подхода при прохождении учебной практики предусмотрено широкое использование в приобретении практических навыков активных и интерактивных форм ее проведения. Это, прежде всего, предполагает:

- 1) обсуждение вопросов и консультирование с руководителем практики от университета;
- 2) разбор конкретных производственных ситуаций, решение практических заданий;
- 3) наставничество на месте учебной практики;
- 4) наблюдение за ходом производственного процесса;
- 6) работа с различными специализированными программными продуктами и программами презентаций, по предоставлению результатов прохождения практики.

При прохождении учебной практики студент использует технико-технологическую и производственно-управленческую документацию предприятия, должностные инструкции, положения и отчеты, технические регламенты и руководства, стандарты и т.п.

При наличии в группе студентов с ограниченными возможностями здоровья следует использовать адаптивные технологии. При этом необходимо применять, прежде всего, личностно-ориентированный подход в обучении и оценивать психологическое состояние студента. Также необходимо учитывать, что:

1. Увеличивается время подготовки и защиты отчета по практике; при необходимости снижаются требования предъявляемые к уровню знаний студентов; изменяется способ подачи информации (в зависимости от особенностей);
2. Разрабатывается программа практики с учетом наличия студентов с ограниченными возможностями здоровья.

Разработчик рабочей программы:

Колмакова Е. В., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики
Практика по получению профессиональных умений и
опыта профессиональной деятельности (обмерная)
по направлению подготовки / специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: производственная практика направлена на обучение бакалавров практическим навыкам и приемам графической фиксации современного состояния (на момент обмера) зданий и сооружений путем обмера их в натуре, а также на ознакомление их с процессом проектирования, приобретения практических навыков работы по специальности в реальных условиях проектной организации, закрепление и углубление знаний, полученных при изучении специальных предметов. В результате прохождения практики должны быть созданы условия для формирования практических компетенций дизайнера.

Задачи практики:

- знакомство с архитектурными сооружениями, его элементами и структурой с оценкой истинных, натуральных размеров архитектурных форм;
- приобретение навыков при составлении инвентаризационных чертежей, для подсчета объемов кубатуры зданий и площадей отдельных помещений, для составления смет на ремонтные работы, для оценки технического состояния зданий и т.д.;
- архитектурные особенности существующих зданий для изготовления чертежей при перестройке и перепланировке зданий, а особенно для составления чертежей планов, фасадов, разрезов, деталей архитектурных памятников, имеющих архитектурное или художественное значение.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности (обмерная) является производственной практикой (Б2.П.1) основной образовательной программы по направлению подготовки Дизайн.

2.2. Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности входит в вариативную часть образовательной программы и реализуется в 6 семестре.

Вид практики – производственная.

Тип практики – практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности (обмерная).

Способ проведения практики – стационарная, выездная.

Форма проведения – непрерывно.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-5	способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками графического выполнения чертежа и наиболее всестороннего и глубокого использования этих средств графики и их возможностей; - чертежными инструментами и правилами составления чертежей. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - выполнить чертеж и объяснить наиболее важные узловые моменты на чертеже; <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - принятую классификацию чертежей по признаку использования средств изображения.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№ п/п	Разделы (этапы) практики	Виды работ на практике, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)	Формы контроля
1.	Подготовительный этап	Детальное знакомство с правилами по охране труда и технике безопасности, знакомство с коллективом, оценка психологического климата в коллективе, определение целей и задач последующей работы, условий прохождения практики, их согласование с руководством (4 ч.)	Запись в дневнике практики Опрос

2.	Основной этап (производственный)	Выполнение обмерных и проектных решений, согласованных с руководителями практики (72 ч.)	Запись в дневнике практики Альбом обмерных чертежей
3.	Заключительный этап	Камеральная обработка, анализ полученной информации и подготовка отчета по практике (32 ч).	Запись в дневнике практики Проверка альбома чертежей
4.	Публичная презентация отчета по практике.		Дифференцированный зачет

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Для реализации компетентного подхода при прохождении производственной практики предусмотрено широкое использование в приобретении практических навыков активных и интерактивных форм ее проведения. Это, прежде всего, предполагает:

- 1) обсуждение вопросов и консультирование с руководителем практики от университета;
- 2) разбор конкретных производственных ситуаций, решение практических заданий;
- 3) наставничество на месте производственной практики;
- 4) наблюдение за ходом производственного процесса;
- 6) работа с различными специализированными программными продуктами и программами презентаций, по предоставлению результатов прохождения практики.

При прохождении производственной практики студент использует технико-технологическую и производственно-управленческую документацию предприятия, должностные инструкции, положения и отчеты, технические регламенты и руководства, стандарты и т.п.

При наличии в группе студентов с ограниченными возможностями здоровья следует использовать адаптивные технологии. При этом необходимо применять, прежде всего, личностно-ориентированный подход в обучении и оценивать психологическое состояние студента. Также необходимо учитывать, что:

1. Увеличивается время подготовки и защиты отчета по практике; при необходимости снижаются требования предъявляемые к уровню знаний студентов; изменяется способ подачи информации (в зависимости от особенностей);
2. Разрабатывается программа практики с учетом наличия студентов с ограниченными возможностями здоровья.

Разработчик рабочей программы:

Морозов Е.А., к.т.н., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация
рабочей программы дисциплины / модуля/ практики
Производственная (творческая) практика
по направлению подготовки / специальности
54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: производственная (творческая) практика позволяет приобрести и усвоить практические навыки самостоятельной работы в условиях реализации применения профессиональных знаний и умений в практической деятельности и в работе над конкретным проектным заданием.

Задачи практики:

Задачи производственной (творческой) практики определяются в соответствии с поставленными выше целями и отличительными особенностями бакалавриата как звена вузовского образования. Общими задачами практики являются:

- ознакомление со спецификой работы дизайнера в проектной организации;
- изучение методов и способов проектной деятельности;
- изучение способов современных технологий проектирования;
- приобретение практических навыков работы с компьютерными программами;
- закрепление и углубление знаний, полученных при изучении специальных предметов;
- ознакомление с производственной деятельностью предприятия, основными технологическими процессами, технологическим оборудованием, современными материалами;
- овладение методикой проектирования объектов графического дизайна и приобретение профессиональных умений и навыков.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Производственная (творческая) практика входит в вариативную часть образовательной программы и реализуется в 8 семестре.

Вид практики – производственная.

Тип практики – творческая практика.

Способ проведения практики – стационарная, выездная.

Форма проведения – непрерывно.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-7	способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	<p>Владеть: эффективными приемами и методами использования инструментов, приспособлений, оборудования в моделировании, конструировании.</p> <p>Уметь: самостоятельно моделировать, конструировать объекты проектирования.</p> <p>Знать: технологии макетных работ, технические приёмы работы с различными материалами.</p>

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№ п/п	Разделы (этапы) практики	Виды работ на практике, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)	Формы контроля

1.	Организационный этап	Составление и утверждение тем проектного задания. (36 ч.)	Составление отчета практики Опрос
2.	Пропедевтический этап	Утверждение концепции проектного задания и объема работы. (360 ч.)	Составление отчета практики Опрос
3.	Активно-практический этап	Непосредственно работ над проектным заданием (36 ч).	Составление отчета практики Проверка дневника
4.	Отчетно-аналитический этап	Подведение итогов практики.	Дифференцированный зачет

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Для реализации компетентного подхода при прохождении производственной практики предусмотрено широкое использование в приобретении практических навыков активных и интерактивных форм ее проведения. Это, прежде всего, предполагает:

- 1) обсуждение вопросов и консультирование с руководителем практики от университета;
- 2) разбор конкретных производственных ситуаций, решение практических заданий;
- 3) наставничество на месте производственной практики;
- 4) наблюдение за ходом производственного процесса;
- 6) работа с различными специализированными программными продуктами и программами презентаций, по предоставлению результатов прохождения практики.

При прохождении производственной практики студент использует технико-технологическую и производственно-управленческую документацию предприятия, должностные инструкции, положения и отчеты, технические регламенты и руководства, стандарты и т.п.

При наличии в группе студентов с ограниченными возможностями здоровья следует использовать адаптивные технологии. При этом необходимо применять, прежде всего, личностно-ориентированный подход в обучении и оценивать психологическое состояние студента. Также необходимо учитывать, что:

1. Увеличивается время подготовки и защиты отчета по практике; при необходимости снижаются требования предъявляемые к уровню знаний студентов; изменяется способ подачи информации (в зависимости от особенностей);
2. Разрабатывается программа практики с учетом наличия студентов с ограниченными возможностями здоровья.

Разработчик рабочей программы:

Морозов Е.А., к.т.н., доцент кафедры дизайна и рекламы

Аннотация

рабочей программы дисциплины / модуля/ практики

Преддипломная практика

по направлению подготовки / специальности

54.03.01 Дизайн

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: закрепление и углубление теоретических знаний, полученных студентами при изучении предметов по специализации, дальнейшее совершенствование навыков практической работы, сбор материалов для выполнения выпускной квалификационной (бакалаврской) работы, который осуществляется в соответствии с заданием на ВКР.

Преддипломная практика является завершающим этапом подготовки дизайнера и проводится после окончания полного курса обучения.

Задачи практики:

- Разработка варианта объемно-пространственного и цветографического решения, выполнение в цвете, масштабе, объеме (план, перспектива, макет).
- Планировка оборудования, мебели, осветительных приборов.
- Проект оборудования, мебели, отдельных элементов формирования среды, куда входят разработка конструктивного и цветофактурного решения интерьера.
- Состав фирменного стиля. Проектирование товарного изобразительного знака и логотипа. Проектирование визуальной рекламы на средствах транспорта и средовых коммуникаций.
- Конструкционные и отделочные материалы.
- Эргономика. познакомить с особенностями композиционных приемов и средств при проектировании интерьера, учет функциональных и утилитарных особенностей объекта.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Преддипломная практика является производственной практикой (Б2.П.3) основной образовательной программы по направлению подготовки Дизайн.

2.2. Преддипломная практика входит в вариативную часть образовательной программы и реализуется в 8 семестре.

Вид практики – производственная.

Тип практики – преддипломная практика.

Способ проведения практики – стационарная, выездная.

Форма проведения – непрерывно.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины(модуля, практики):

Код соответствующей компетенции по ФГОС	Наименование компетенций	Результат освоения (знать, уметь, владеть)
ПК-1	способностью владеть рисунком и приёмами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Владеть: рисунком и дизайнерскими приемами работы. Уметь: выполнить проектные задачи как абстрактного, так и конкретного характера. Знать: средства и приемы использования возможностей визуально-графического формирования дизайн-проекта.
ПК-2	способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном,	Владеть: технологиями компьютерного и макетного проектирования, методами подачи проектного материала; способами разработки проектного задания путем определения

	творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<p>потребностей общества, конкретных заказчиков и пользователей.</p> <p>Уметь: выбирать адекватные художественно-графические средства для полного и наглядного представления проектных материалов и раскрытия своих творческих возможностей; собирать и анализировать исходную информацию, выдвигать проектную идею и последовательно развивать ее в ходе разработки дизайнерского решения; планировать, организовывать и контролировать собственную проектную деятельность.</p> <p>Знать: основные стадии проектирования в области дизайна и особенности процесса, связывающего клиента с его целевой аудиторией.</p>
ПК-3	способностью учитывать при разработке художественного замысла с особенностью материалов с учетом их формообразующих свойств	<p>Владеть: опытом совместной работой с технологами и специалистами в разработке технологических регламентов на производство и технических условий на применение материалов.</p> <p>Уметь: устанавливать требования к материалам по назначению, технологичности, механическим свойствам, долговечности, надежности, конкурентоспособности и другим свойствам в соответствии с потребительскими свойствами объектов, в которых они используются с учетом условий эксплуатации объектов.</p> <p>Знать: основные тенденции развития производства материалов в условиях рынка и методы повышения их конкурентоспособности.</p>
ПК-4	способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<p>Владеть: техниками разработки заданий на проектирование, методами сбора и анализа научной, предпроектной и проектной документации.</p> <p>Уметь: составлять и разрабатывать задание на проектирование, собирать и анализировать научную, предпроектную</p>

		и проектную документацию. Знать: состав и технику разработки заданий на проектирование, методы сбора и анализа научной, предпроектной и проектной документации.
ПК-5	способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	Владеть: разнообразными техническими и художественными приёмами изображения проекта в различных изобразительных материалах и технике Уметь: найти графическое решение для осуществления конкретного проекта; оценивать возможность применения определенных материалов, изделий и конструкций для конкретных условий с учетом эксплуатационно-технических, эстетических и экологических требований. Знать: методы творческого проектного эскизирования.
ПК-6	способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Владеть: методикой использования современных технологий в дизайн-проектировании; приемами использования специализированного оборудования в дизайн-проектах. Уметь: применять современные технологии и специализированное оборудование, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике. Знать: современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта.
ПК-7	способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	Владеть: эффективными приемами и методами использования инструментов, приспособлений, оборудования в моделировании, конструировании. Уметь: самостоятельно моделировать, конструировать объекты проектирования. Знать: технологии макетных работ, технические приёмы работы с различными материалами.
ПК-8	способностью разрабатывать	Владеть: навыками конструирования предметов,

	<p>конструкцию изделия с учетом технологий изготовления:</p> <p>выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн проекта</p>	<p>товаров, промышленных образцов, коллекций и приемами представления их в дизайн-проектах.</p> <p>Уметь: разрабатывать конструкторско-технологическую документацию.</p> <p>Знать: выразительные возможности технического рисунка для выполнения технических чертежей.</p>
ПК-12	<p>способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений</p>	<p>Владеть: навыками научно-исследовательской и творческой деятельности в области дизайна.</p> <p>Уметь: самостоятельно решать дизайнерские задачи на основе анализа существующих знаний и методик.</p> <p>Знать: основы методологии создания дизайн-объекта и обоснования новизны собственных концептуальных решений.</p>

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№ п/п	Разделы (этапы) практики	Виды работ на практике, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)	Формы контроля
1.	Подготовительный этап	<p>Детальное знакомство с правилами по охране труда и технике безопасности, знакомство с коллективом, оценка психологического климата в коллективе, определение целей и задач последующей работы, условий прохождения практики, их согласование с руководством (8 ч.)</p>	<p>Запись в дневнике практики</p> <p>Опрос</p>
2.	Основной этап (производственный)	<p>Работа в качестве дизайнера (помощника дизайнера)</p> <p>Изучение проектных и нормативных материалов по теме ВКР</p> <p>Систематизация материала для ВКР (160 ч.)</p>	<p>Запись в дневнике практики</p> <p>Опрос</p>
3.	Заключительный этап	<p>Камеральная обработка, анализ полученной информации и подготовка отчета по практике (48 ч.).</p>	<p>Запись в дневнике практики</p> <p>Опрос</p>
4.	Публичная презентация отчета по практике.		Дифференцированный зачет

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Для реализации компетентного подхода при прохождении производственной практики предусмотрено широкое использование в приобретении практических навыков активных и интерактивных форм ее проведения. Это, прежде всего, предполагает:

- 1) обсуждение вопросов и консультирование с руководителем практики от университета;
- 2) разбор конкретных производственных ситуаций, решение практических заданий;
- 3) наставничество на месте производственной практики;
- 4) наблюдение за ходом производственного процесса;
- 6) работа с различными специализированными программными продуктами и программами презентаций, по предоставлению результатов прохождения практики.

При прохождении производственной практики студент использует технико-технологическую и производственно-управленческую документацию предприятия, должностные инструкции, положения и отчеты, технические регламенты и руководства, стандарты и т.п.

При наличии в группе студентов с ограниченными возможностями здоровья следует использовать адаптивные технологии. При этом необходимо применять, прежде всего, лично-ориентированный подход в обучении и оценивать психологическое состояние студента. Также необходимо учитывать, что:

1. Увеличивается время подготовки и защиты отчета по практике; при необходимости снижаются требования предъявляемые к уровню знаний студентов; изменяется способ подачи информации (в зависимости от особенностей);
2. Разрабатывается программа практики с учетом наличия студентов с ограниченными возможностями здоровья.

Разработчик рабочей программы:

Морозов Е.А., к.т.н., доцент кафедры дизайна и рекламы