|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**  **УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | | |
| **Мягкая игрушка** | | |
| Уровень образования | бакалавриат | |
| Направление подготовки | 54.03.02 | Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы | |
| Профиль | Декоративный текстиль и аксессуары костюма | |
| Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения | 4 года | |
| Форма(-ы) обучения | очная | |

* + - 1. Учебная дисциплина «Мягкая игрушка» изучается в седьмом семестре.
      2. Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены

## Форма промеж уточной аттестации

* + - 1. зачет с оценкой

## Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

## Учебная дисциплина «Мягкая игрушка» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений и является седьмой элективной дисциплиной.

## Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

* + - 1. Целями изучения дисциплины «Мягкая игрушка» являются:
    - ознакомление с историей зарождения и создания мягкой игрушки;
    - освоить теоретические и научно-практические основы художественного проектирования мягкой игрушки;
    - сформировать понимание эволюции художественного проектирования мягкой игрушки;
    - научить применять на практике различные методы художественного проектирования мягкой игрушки;
    - сформировать неразрывную связь художественного творчества с теорией и методологией проектирования мягкой игрушки;
    - освоить способность образного представление о прогрессивных способах воспроизведения образов, в техниках ручного исполнения, при проектирование мягкой игрушки;
    - иметь представление об типах и истории создания образов мягкой игрушки в декоративно-прикладных изделиях, и умение различать периоды в истории проектирования мягкой игрушки, и ориентироваться в странах происхождения мягкой игрушки:
    - освоить умение проектировать мягкую игрушку с элементами ручного уникального способа «от зарисовки» эскизов до промышленного образца;
    - освоить умения создавать разные виды мягких игрушек для сувенирной продукции;
    - овладеть навыками построения различных орнаментов, при конструировании одежды, для мягкой игрушки;
    - освоить традиционные и новые способы проектирования мягкой игрушки, методы сбора и обобщения информации, навыки практического анализа, используемые в создании мягкой игрушки;
    - формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.
      1. Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

| **Код и наименование компетенции** | **Код и наименование индикатора**  **достижения компетенции** |
| --- | --- |
| ПК -1 Способен выполнять концептуальную и художественно-техническую разработку творческих проектов в области декоративно-прикладного искусства  ПК -3 Способен проектировать, моделировать, конструировать костюмы и аксессуары, предметы декоративно-прикладного искусства  ПК -4 Способен использовать современные методы и техники исполнения авторских коллекций предметов декоративно-прикладного искусства | ИД-ПК-1.2  Осуществление художественно-технической разработки творческой идеи |
| ИД-ПК-3.1  Проектирование костюма и аксессуаров, предметов декоративно-прикладного искусства |
| ИД-ПК-4.2  Применение приемов и техник исполнения авторских коллекций предметов декоративно-прикладного искусства, декоративного текстиля и аксессуаров костюма |

## Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| по очной форме обучения – | 3 | **з.е.** | 108 | **час.** |