

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.06.2025 10:01:10
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ Проектная деятельность

Уровень образования	бакалавриат	
Направление подготовки	50.03.02	Изящные искусства
Направленность (профиль)	Художник по костюму кино и телевидения	
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года	
Форма(-ы) обучения	очная	

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Учебная дисциплина «**Проектная деятельность**» изучается в 7 семестре по очной форме обучения.

1.1. Курсовая работа/Курсовой проект – предусмотрен.

1.2. Форма промежуточной аттестации:
седьмой семестр - экзамен

1.3. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «**Проектная деятельность**» относится к обязательной части программы.

Изучение дисциплины опирается на результаты освоения образовательной программы предыдущего уровня.

Результаты обучения по учебной дисциплине, используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Макетирование
- Мастерство художника по костюму
- Производственная практика. Преддипломная практика.

Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при выполнении выпускной квалификационной работы.

2. ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Целями освоения дисциплины «**Проектная деятельность**» являются:

- изучение характерных особенностей материалов при их обработке
- овладение способами сочетания художественных образов и графических средств их раскрытия;
- формирование навыков художественно-графического и колористического решения костюма;
- применение подходов к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в дальнейшей профессиональной деятельности;
- формирование практических навыков изготовления костюма для кино и телевидения
- формирование объемно-пространственного восприятия
- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Результатом обучения по дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и (или) опытом деятельности, характеризующими процесс

формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения дисциплины.

2.1. Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
<p>ПК-1 Способен качественно проводить предпроектные научные и творческие исследования в области профессиональной деятельности, включая анализ трендов в индустрии, создание концептуальных идей, интеграцию знаний о стилях и технологиях</p>	<p>ИД-ПК-1.1 Анализ трендов в индустрии кино и телевидения с целью выявления актуальных направлений в дизайне костюма, а также определение потребностей и ожидания целевой аудитории</p>	<ul style="list-style-type: none"> – реализует авторские идеи в материале с учетом понимания структуры и основных характеристик системы «коллекция»;
	<p>ИД-ПК-1.2 Эффективное использование методов творческого исследования для создания концептуальных идей и образов, посредством интеграции знаний о стилях, эпохах и технологиях в дизайне костюма</p>	<ul style="list-style-type: none"> – использует принципы трансформации формы и развитие основной идеи в логических рядах коллекции; – интерпретирует авангардные концептуальные идеи в модели коллекции прет-а-порте;
	<p>ИД-ПК-1.3 Разработка качественных дизайн-проектов костюмов для кино и телевидения на основе проведенных предпроектных научных исследований, с учетом технологических и эстетических аспектов, а также потребностей съемочного процесса</p>	<ul style="list-style-type: none"> – применяет на практике в моделях коллекции авторские экспериментальные научно-творческие разработки;
	<p>ИД-ПК-1.4 Оформление результатов предпроектного исследования в форме отчетов, портфолио, презентаций, творческих альбомов, видео</p>	<ul style="list-style-type: none"> – грамотно подбирает материалы для реализации моделей/коллекций с учетом преимуществ и недостатков пластических и эксплуатационных свойств тканей, нетканых, трикотажных полотен в зависимости от ассортиментного ряда, назначения и сезонности изделий.
<p>ПК-2 Способен качественно применять принципы композиции, рисунка, живописи и пластической анатомии в контексте дизайна костюма для кино и телевидения, обеспечивая высокий уровень визуального восприятия, артистичности и аутентичности создаваемых образов</p>	<p>ИД-ПК-2.1 Гармоничное изображение визуальных произведений, эскизов, зарисовок, творческих работ с применением художественных и графических техник в соответствии с поставленными задачами</p>	
<p>ПК-4 Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку экспериментальных творческих проектов в области дизайна костюма кино и телевидения, интегрируя высокий уровень творчества с технической грамотностью, с целью создания уникальных и артистичных образов, соответствующих особенностям кинематографических и телевизионных производств</p>	<p>ИД-ПК-4.1 Генерация оригинальных идей и концепций для кинематографических и телевизионных проектов, демонстрирующих высокий уровень творчества и эстетического восприятия</p>	
	<p>ИД-ПК-4.2 Демонстрация глубокого понимания технических аспектов дизайна костюма в процессе представления художественных концепций с высокой степенью технической проработки и учетом требований кинематографических и телевизионных стандартов</p>	
	<p>ИД-ПК-4.3 Внедрение в творческий процесс новых материалов, технологий и нестандартных методов при создании экспериментальных костюмов, способных удивлять зрителя и</p>	

	соответствовать особенностям производства в индустрии развлечений	
--	--	--

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	4	з.е.	128	час.
---------------------------	---	------	-----	------