

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 20.06.2025 10:02:46  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Учебная практика. Художественно-творческая практика

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 «**Учебная практика. Художественно-творческая практика**» изучается в 4 семестре по очной форме обучения.

1.1. Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен.

1.2. Форма промежуточной аттестации:  
четвертый семестр - зачет с оценкой

1.3. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «**Учебная практика. Художественно-творческая практика**» относится к обязательной части программы, блоку 2 «Практика».

Изучение дисциплины опирается на результаты освоения образовательной программы предыдущего уровня.

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

– Введение в профессию

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

#### 2. ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Целями освоения дисциплины «**Учебная практика. Художественно-творческая практика**» являются:

- изучение перечня технологий, актуальных в области сценического костюма, изучение соответствующего инструментария для выполнения таких работ;
- изучение особенностей строения, состояния, поведения и/или функционирования конкретных технологических процессов;
- изучение организационной структуры организаций или предприятий по месту прохождения практики и действующей в нем системы управления;
- приобщение студента к социальной среде предприятия (организации) с целью приобретения социально-личностных компетенций, необходимых для работы в профессиональной сфере;
- закрепление и углубление теоретической подготовки обучающегося, приобретение им практических навыков и компетенций, а также опыта самостоятельной профессиональной деятельности (пример для производственной практики).

- применение подходов к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в дальнейшей профессиональной деятельности;
- 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-1.4 Оформление результатов предпроектного исследования в форме отчетов, портфолио, презентаций, творческих альбомов, видео</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– ориентируется в перечне технологий и материалов для создания ювелирных украшений и модных аксессуаров, а также в способах их сочетаний и соединений между собой.</li> <li>– определяет оптимальные и соответствующие авторской задумке и/или требованиям производства технологии и приёмы для выполнения моделей в материале.</li> </ul>
<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>ИД-ПК-2.4 Применение знаний о пластической анатомии при создании изображений костюма, с учетом правильного отображения анатомических особенностей фигуры актера/персонажа/героя и достигая аутентичности визуальных образов</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– выполняет эскизы изделий по описанию изделия и/или на основе рабочего/художественного эскиза</li> <li>– создает концептуальную и художественно-графическую работу в экспериментальных творческих проектах</li> <li>– осуществляет конструкторско-техническую разработку экспериментальных творческих проектов</li> <li>– создает коллекции сценических костюмов и/или аксессуаров костюма в авторском стиле</li> </ul>
<p>ПК-3 Способен качественно применять знания в области технологии швейных изделий, макетирования, конструирования и материаловедения в контексте дизайна костюма для кино и телевидения, обеспечивая успешное воплощение творческих концепций в реальные, функциональные и эстетичные элементы искусства костюма</p>	<p>ИД-ПК-3.3 Разработка конструкции костюмов, с учетом особенностей телосложения актеров, технологических требований и функциональных аспектов для обеспечения удобства, маневренности и эстетичности в процессе съемок</p> <p>ИД-ПК-3.4 Выбор и анализ материалов с учетом их текстуры, цвета, технических характеристик и свойств, с обеспечением соответствия требованиям дизайна, технологии производства и требованиям съемочной атмосферы</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– осуществляет социальное взаимодействие на основе сотрудничества с соблюдением этических принципов их реализации;</li> <li>– определяет свою роль в команде</li> </ul>

### 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	6	з.е.	160	час.
---------------------------	---	------	-----	------