

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 27.06.2024 17:56:39
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

История и теория дизайна

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки/Специальность	54.03.03 Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)/Специализация	Диджитал-арт и компьютерные технологии в современном искусстве
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина (модуль) «История и теория дизайна» изучается в *пятом семестре*.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены

1.1. Форма промежуточной аттестации

зачет

1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

1.3. Учебная дисциплина «История и теория дизайна» является элективной дисциплиной.

1.4. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целью/целями изучения дисциплины «История и теория дизайна» являются:

- знакомство с сущностью и теорией и историей дизайна как разновидности художественно-творческой деятельности;
- терминологией и профессиональной спецификой дизайнеров профиля подготовки «Диджитал-арт и компьютерные технологии в современном искусстве»;
- формирование навыков научно-теоретического подхода к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в дальнейшей профессиональной деятельности.

Задачами выступают:

- обучение навыкам объективного изложения своих знаний в письменной и устной форме; оформлению творческих замыслов и результатов работы;
- толерантное и уважительное, бережное отношение к историческому наследию и культурным традициям;
- логически верно, аргументированно и ясно строить устную и письменную речь;
- *критически оценивать свои достоинства и недостатки, наметить пути и выбор средства самосовершенствования.*

Результатом обучения по дисциплине (модулю) является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и (или) опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения дисциплины (модуля).

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
<i>ПК-2 Способен стилизовать изображения, находить способы передачи авторской задумки через графический язык</i>	<i>ИД-ПК-2.2 Анализ и использование актуальных тенденций в области графики, иллюстрации и дизайна для их отражения в авторских проектах</i>
<i>ПК-3 Способен учитывать специфику своей профессиональной деятельности с точки зрения позиционирования себя как автора в современном мире</i>	<i>ИД-ПК-3.1 Использование знаний по теории и истории искусства и дизайна для определения траектории творческого развития</i>

Общая трудоёмкость учебной дисциплины (модуля) по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	3	з.е.	96	час.
---------------------------	---	------	----	------