

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 25.06.2024 17:32:17  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ<sup>1</sup> РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Дизайн поверхностей

---

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	50.03.02      Изыщные искусства
Направленность (профиль)	Ивент дизайн
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина «Дизайн поверхностей» изучается в четвёртом семестре  
Курсовая работа/Курсовой проект –не предусмотрен(а)

#### 1.1. Форма промежуточной аттестации

Форма промежуточной аттестации:

четвёртый семестр      - экзамен;

#### 1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Дизайн поверхностей» относится к части программы формируемой участниками образовательных отношений. Изучение дисциплины опирается на результаты освоения образовательной программы предыдущего уровня.

Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам и практикам:

- Теория и практика творческого саморазвития и проектной деятельности;
- Рисунок;
- Живопись;
- Композиция;
- Архитектоника;
- Технология художественной обработки материалов;
- Конструирование в ивент-дизайне;
- Макетирование;
- История дизайна;
- Скетчинг и фэшн-иллюстрация;
- Художественное проектирование орнамента;
- Учебная практика. Ознакомительная практика;
- Учебная практика. Художественно-творческая практика;

Результаты обучения по учебной дисциплине «Дизайн тканей», используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Макетирование;
  - Дизайн XX-XXI в.;
  - Цифровые технологии в ивент-дизайне;
-

- Дизайн ивент-пространств;
- Уникальные графические техники;
- Управление дизайн-проектами;
- Ивент-декорирование;
- Витринистика;
- Экспозиционный дизайн;
- Фактура и текстура в ивент-дизайне;
- Перфоманс и инсталляция;
- Выполнение проекта в материале;
- Материаловедение и современные материалы;
- Производственная практика. Преддипломная практика;
- Производственная практика. Научно- исследовательская работа;

Результаты освоения учебной дисциплины «Дизайн поверхностей» в дальнейшем будут использованы при выполнении выпускной квалификационной работы.

Результатом обучения по дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенции(й) и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

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

Целями освоения дисциплины «Дизайн поверхностей» является:

- расширение теоретической и практической подготовки студентов по избранной специальности, изучение основных законов и правил декоративного оформления поверхностей;
- изучение особенностей построения орнаментов и раппортных композиций, а так же умение грамотно использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;
- формирование навыков умения находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи;
- формирование навыков создания цветового единства в композиции по законам колористики;
- формирование у обучающихся навыков использования компьютерных технологий при реализации творческого замысла;
- осуществление процесс дизайн-проектирования;
- владение техническими приемами декоративного оформления различных поверхностей;
- формирование знаний теоретических основ композиционного построения в графическом и объемно- пространственном дизайне;
- расширение знаний в области современных тенденции дизайна поверхностей;

Результатом обучения по учебной дисциплине «Дизайн поверхностей» является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенции(й) и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-1	ИД-ПК-1.1

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Способен проводить предпроектные исследования в области ивент-дизайна	Осуществление предпроектного поиска в области ивент-дизайна
	ИД-ПК-1.2 Анализ предполагаемых результатов предпроектного поиска в области ивент-дизайна.
	ИД-ПК-1.3 Определение возможных путей использования результатов предпроектных исследований в области ивент-дизайна

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

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