

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 РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Дизайн ивент-пространств

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 ивент-пространств» изучается в пятом семестре.
Курсовая работа – предусмотрена.

1.1. Форма промежуточной аттестации:
экзамен

1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Дизайн ивент-пространств» относится к обязательной части программы.

Целями изучения дисциплины «Дизайн ивент-пространств» являются:

- изучение истории развития дизайна как профессиональной деятельности и художественного направления.
- изучение влияния исторических событий, культурных течений и технологических изменений на развитие дизайна.
- изучение ключевых периодов и направлений в истории дизайна, включая эпохи, стили и течения.
- изучение работы ведущих дизайнеров и художников различных эпох и их вклад в развитие дизайна.
- формирование критического мышления и аналитических навыков в оценке исторических исследований и ресурсов в области дизайна.
- развитие способности применять знания об истории дизайна в собственной творческой практике и профессиональной деятельности.
- формирование навыков научно-теоретического подхода 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 учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций 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-2 Способен осуществлять концептуальную и художественно-технологическую разработку творческих проектов в области ивент-дизайна	ИД-ПК-2.1 Разработка концептуальной идеи творческого проекта; создание креативного образа и стиля в экспериментальном творческом проекте в области ивент-дизайна
	ИД-ПК-2.2 Осуществление художественно-технической разработки творческой идеи в области ивент-дизайна
	ИД-ПК-2.3 Прогнозирование ожидаемого результата внедрения творческого проекта в области ивент-дизайна

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

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