

Министерство культуры Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КУЛЬТУРЫ»**

Факультет дизайна, изобразительных искусств и гуманитарного образования
Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ

и.о. зав. кафедрой дизайна



Г.Ф. Терещенко

14.06.2016 г.

**АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.01 ТВОРЧЕСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОЕКТНАЯ
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ОБЛАСТИ КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВА**

Специальность 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Отрасль – в культуре и искусстве

Профиль подготовки – гуманитарный

Квалификация выпускника – дизайнер, преподаватель

Форма обучения - очная

Составитель:

Зуева В. Ю.

преподаватель



(подпись)

Краснодар

2016

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели:

– Выработка у обучающихся компетенций – динамического набора знаний, умений, навыков и личностных качеств, которые позволят выпускнику стать конкурентоспособным на рынке труда и успешно профессионально реализовываться в широком спектре отраслей.

– Сообщение комплекса теоретических знаний об особенностях дизайна в области применения, об основах композиции, о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия. О методах организации творческого процесса дизайнера, о современных методах дизайн-проектирования, об основных изобразительных и технических средствах и материалах проектной графики, о приемах и методах макетирования, об особенностях графики и макетирования на разных стадиях проектирования, о технических и программных средствах компьютерной графики.

– Применение обучающимися полученных теоретических знаний в художественно-проектной практике и преподавательской деятельности.

Задачи:

– Овладение системой знаний по теоретическим основам модуля.

– Овладение основами проведения целевого сбора и анализа исходных данных, подготовительного материала, необходимых предпроектных исследований.

– Освоение и использования обучающимися разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при выполнении дизайн-проекта, методов макетирования. Освоение и применение обучающимися средств компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования;

– Применение теоретических знаний процесса дизайнерского проектирования в художественно-проектной деятельности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП СПО

Модуль входит в план учебного процесса и относится к профессиональным модулям.

Профессиональный модуль имеет тесную взаимосвязь с профильными учебными дисциплинами: ОД.02.03. История искусств, ОД.02.04. Черчение и перспектива, ОД.02.05. Пластическая анатомия, ОД.02.06. Информационные технологии. Модуль имеет взаимосвязь с ОП.03. Цветоведение.

Освоение данного модуля необходимо как предшествующее для ПМ.02 Педагогическая деятельность, так как для преподавания творческих дисциплин, нужно освоить рабочие программы ПМ.01 Творческая художественно-проектная деятельность в области культуры и искусства и владеть творческими дисциплинами.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС СПО по данному направлению подготовки:

общих компетенций, включающих в себя способность

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных

ситуациях.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивая его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

Профессиональных компетенций включающих в себя способность:

ПК. 1.1. Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи.

ПК. 1.2. Применить знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия.

ПК. 1.3. Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.

ПК. 1.4. Владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом.

ПК. 1.5. Владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования.

ПК. 1.6. Учитывать при проектировании особенности материалов, технологии изготовления, особенности современного производственного оборудования.

ПК. 1.7. Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.

ПК. 1.8. Находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи.

ПК. 1.9. Осуществлять процесс дизайн-проектирования.

ПК. 1.10. Разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию.

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны:

Знать:

- особенности дизайна в области применения;
- теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;
- методы организации творческого процесса дизайнера;
- современные методы дизайн-проектирования;
- основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики; приемы и методы макетирования;
- особенности графики и макетирования на разных стадиях проектирования;
- технические и программные средства компьютерной графики.

Уметь:

- применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования.

Иметь практический опыт:

- проведения целевого сбора и анализа исходных данных, подготовительного материала, необходимых предпроектных исследований;
- использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при выполнении дизайн-проекта, методов макетирования;
- осуществления процесса дизайнерского проектирования.

4. ОБЪЕМ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Максимальная учебная нагрузка 2466 часов;

Обязательная аудиторная учебная нагрузка 1812 часов;

Самостоятельная работа 654 часа;

Учебная дисциплина реализуется в 1 - 8 семестрах.

Форма промежуточной аттестации – экзамен в 8 семестре.