

Министерство культуры Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КУЛЬТУРЫ»**

Информационно-библиотечный факультет
Кафедра информатики

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой информатики

 В.С. Сидоренко

26.08.2015

**АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**Б1.Б.10 «СОЗДАНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННО-ТВОРЧЕСКОГО
ПРОДУКТА»**

Направление подготовки **50.03.01 – Искусства и гуманитарные науки**
Профиль подготовки – **Информационные системы в искусстве и гуманитарной сфере**
Квалификация (степень) выпускника - **бакалавр**
Форма обучения - очная, заочная

Составитель:
Сидоренко В.С., к.п.н.,
профессор кафедры
информатики.


(подпись)

(Ф.И.О.)

Краснодар
2015

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины является формирование у студентов знаний, умений и навыков применения технологий проектирования художественно - творческого продукта.

Целью художественно-творческого проектирования является решение актуальных задач, возникающих в процессе решения функциональных профессиональных задач бакалавра искусства и гуманитарной сферы, выполнение предполагаемого профессионального заказа.

Стимулировать учебно-познавательную деятельность студентов с помощью метода разработки художественно-творческих проектов, который позитивно воздействует на мотивационную сферу обучающегося, стимулирует творческую активность, исследовательский подход.

Задачи:

- Показать место проектов и проектной деятельности в современном социуме.
- Раскрыть специфику разработки проектов в разных направлениях социокультурной сферы.
- Оказать помощь в формировании социальных знаний, умений, навыков в области теории и практики проектирования.
- Раскрыть перед студентами весь спектр перспективных возможностей практического применения своих знаний, умений и навыков в разработке проектов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина входит в базовую часть, данная дисциплина позволяет выработать у студента навык самостоятельно применять, для практических заданий, знания, полученные при изучении дисциплин:

- «Теория Социальных Информационных систем»
- «Вычислительные системы сети и телекоммуникации»
- «Информационные системы и технологии».

Знания закономерности развития информационного общества, владение понятийным аппаратом, владение навыками аналитического мышления, системность мышления, направленная на выделение ключевых показателей, определяющих состояние проблемы или влияющих на результат. Обладать гибкостью мышления (менять свои умозаключения и делать выводы с учетом новой информации).

Дисциплины, для которых данная дисциплина является предшествующей:

- «Проектирование Информационных систем».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

а) общекультурных (ОК)

способностью использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности (ОК-7);

б) общепрофессиональных (ОПК)

способностью понимать специфику и статус различных видов искусств (музыка, живопись, хореография, изобразительное искусство, литература) в историко-культурном контексте (ОПК-1);

в) профессиональных (ПК)

способностью проводить под научным руководством локальные исследования на основе существующих методик в конкретной области искусств и гуманитарных наук (ПК-4).

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны:

Знать:

- Характеристику явлений социальной и культурной жизни
- Историческое наследие и культурные традиции

Уметь:

- Понимать специфику и статус различных видов искусств в историко-культурном контексте
- Использовать основные положения и методы социальных и гуманитарных наук

Владеть:

- Навыками подготовки научных обзоров, докладов, рефератов
- Навыками участия в научных дискуссиях, выступлениях с сообщениями и докладами, устного, письменного и виртуального (Размещение в информационных сетях) представления материалов собственных исследований.

Приобрести опыт деятельности в разработке и реализации информационных проектов различного типа в гуманитарной сфере.

4. ОБЪЕМ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц (216 часов). Дисциплина реализуется в 3-4 семестрах. Форма промежуточной аттестации зачет в 3 семестре, экзамен в 4 семестре.