

**Аннотации  
к рабочим программам  
основной профессиональной образовательной программы  
высшего образования**

**Направление подготовки: 54.03.01 – Дизайн**

**Профиль: художественное проектирование игрушки**

**Уровень бакалавриата**

**Форма обучения: очная**

**Срок обучения: 4 года**

## Аннотации к рабочим программам Б1.Б. Базовая часть

### История

#### Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП

##### общекультурные компетенции:

способность анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции (ОК-2);

знать

- основные исторические этапы, факты, события, даты, имена государственных, исторических деятелей, исторические понятия и термины, характеризующие политическое, экономическое, социальное и культурное развитие истории России и мира,
- причины и следствия исторических событий, закономерности мирового исторического процесса, особенности развития российской цивилизации

уметь

- анализировать главные этапы и закономерности исторического развития для осознания социальной значимости своей деятельности

владеть:

- навыками анализа главных этапов и закономерностей исторического развития для осознания социальной значимости своей деятельности

#### Место и роль дисциплины в структуре ОПОП

Базовая часть блока Б1.

Дисциплина изучается на 1 курсе в 1 и 2 семестрах, изучению предшествовали курсы «История России», «Всеобщая история» общеобразовательной школы.

### Философия

#### Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП

##### общекультурные компетенции:

Бакалавр в соответствии с задачами профессиональной деятельности и целями основной образовательной программы должен обладать следующими компетенциями:

а) общекультурными (ОК):

- способностью использовать основы философских знаний для формирования мировоззренческой позиции (ОК-1);
- способностью работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия (ОК-6).

В результате освоения данной дисциплины бакалавр должен:

**знать:**

- роль философии в жизни общества и личности, соотношение науки и культуры и связанные с ними современные социальные проблемы, формы и методы научного познания, взаимоотношение биологического, социального и духовного в человеке, отношение человека к природе, условия формирования личности, ее свободы и ответственности за сохранение жизни, природы и культуры, общий ход исторического процесса, проблемы и перспективы современной культуры и цивилизации;

• иметь представление о современной научно-философской картине мира, сущности и смысле человеческой жизни, о многообразных формах знания, соотношении знания и незнания, человека и культуры, знания и веры;

**Уметь:** пользоваться современной философской литературой для самостоятельного мировоззренческого самообразования. Обладать познаниями в области мировой и отечественной философской мысли, понимать особенности исторического пути России,

владеть знаниями основных направлений отечественного искусства.

**Владеть:** способностью к абстрактному мышлению и быть способными к конкретному созерцанию реальности. Программа дисциплины предусматривает применение полученных знаний и навыков в практической деятельности, в решении актуальных художественно-образных задач, имеющих непосредственное отношение к профилю и специализации бакалавров.

### **Место и роль дисциплины в структуре ОПОП**

Данная дисциплина относится к базовой части Б1. программы бакалавриата.

Дисциплина изучается на 2 курсе в 3-4 семестрах.

Дисциплине предшествует «История».

Дисциплина «Философия» направлена на расширение и углубление полученных знаний.

### **Иностранный язык**

#### **Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

##### **общекультурные компетенции:**

способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу **(ОК-10);**

знать: нормы культуры мышления, основы логики, нормы критического подхода, основы методологии научного знания, формы анализа;

уметь: уметь адекватно воспринимать информацию, логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь, критически оценивать свои достоинства и недостатки, анализировать социально значимые проблемы;

владеть: навыками постановки цели, способностью в устной и письменной речи логически оформить результаты мышления, навыками выработки мотивации к выполнению профессиональной деятельности, решения социально и личностно значимых проблем.

готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения **(ОК-11);**

знать: основные представления о социальной и этической ответственности за

принятые решения, последовательность действий в стандартных ситуациях, принципы коммуникации, межличностного и межкультурного взаимодействия.

уметь: выделять и систематизировать основные представления о социальной и этической ответственности за принятые решения; критически оценивать принятые решения; избегать автоматического применения стандартных форм и приемов при решении нестандартных задач

владеть: навыками анализа значимости социальной и этической ответственности за принятые решения, подходы к оценке действий в нестандартных ситуациях, навыками межличностной и межкультурной коммуникации.

способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия **(ОК-5);**

знать:

- базовую лексику и грамматику иностранного языка (английского языка); лексику, представляющую нейтральный научный стиль, а также основную терминологию по широкому профилю своей специальности;

- основные правила и приемы межличностного и межкультурного взаимодействия

- основные приемы перевода, аннотирования, реферирования и литературы по специальности;

уметь:

- решать задачи межличностного и межкультурного взаимодействия;

- использовать полученные знания в повседневной жизни и профессиональной деятельности;

- вести диалоги на разговорно-бытовые темы;

- использовать иностранный язык в нестандартных ситуациях;
  - рассказывать о своей специальности, используя наиболее употребительную (базовую) грамматику и лексику по своей специальности;
  - вести переписку;
  - читать со словарем литературу по широкому профилю специальности;
  - обсуждать темы, связанные с широким профилем специальности (живопись, графика, прикладное искусство);
- владеть:
- иностранным языком (английским языком) на уровне бытового общения;
  - навыками работы с текстами разных жанров на иностранном языке;
  - навыками организации самостоятельной работы по дисциплине «Иностранный язык»;
  - навыками решения коммуникативных задач;
  - нормативным произношением и ритмом речи и применять их для повседневного общения;
  - идиоматически ограниченной речью, а также стилем нейтрального научного изложения;
  - навыками разговорно-бытовой речи;
  - наиболее употребительной (базовой) грамматикой и основными грамматическими явлениями, характерными для профессиональной речи;
  - основами публичной речи;
  - основными навыками письма, необходимыми для ведения переписки.
- способностью к самоорганизации и самообразованию **(ОК-7)**;
- знать: структуру познавательной деятельности и условия ее организации
- уметь: ставить цели и задачи профессионального и личностного самообразования
- владеть: навыками построения индивидуальной траектории интеллектуального, общекультурного и профессионального развития.

### **Место и роль дисциплины в структуре ОПОП**

Дисциплина «Иностранный язык (английский язык)» является дисциплиной базовой части, Блока 1 ОПОП.

Изучается дисциплина на 1 и 2 курсах в 1, 2, 3, 4 семестрах.

### **Русский язык и культура речи**

#### **Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

##### **общекультурные (ОК):**

- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10);
- способностью к коммуникации в устной и письменной формах **на русском и иностранном языках** для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия (ОК-5);
- способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);

В результате освоения дисциплины студент должен:

##### **Знать:**

- нормы русского литературного языка;
- основы русской орфографии, пунктуации и грамматики;
- элементы стилистики и разделы лексики русского языка.

##### **Уметь:**

- создавать высказывание в различных стилях;
- работать с различными словарями;
- создавать эссе, автобиографию, рецензию, отзыв, резюме, визитную карточку.

##### **Владеть:**

- русским языком и культурой мышления;
- лексическим минимумом общего и терминологического характера;

- основными орфографическими и пунктуационными навыками;
- нормами произношения;
- знаниями о строении и стиле текста;
- коммуникативными навыками.

#### **Место дисциплины в структуре ОПОП**

Дисциплина входит в Блок Б1. Дисциплина изучается на 1 курсе.

#### **Русская литература**

##### **Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

###### **общекультурные (ОК):**

- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК–10).

В результате изучения дисциплины студент должен:

**Знать:** основные этапы развития отечественной литературы, творчество выдающихся писателей разных эпох, основные тенденции развития отечественной прозы, поэзии и драматургии, специфику иерархических отношений в литературе, своеобразие русской литературы.

**Уметь:** ориентироваться в многообразии творческих индивидуальностей отечественного литературного процесса на разных его этапах.

**Владеть:** навыками аналитического прочтения художественных произведений, предполагающего видение проблематики и выявление основных художественных средств того или иного текста, а также постижение художественного произведения как эстетического целого в контексте эпохи его создания.

#### **Место дисциплины в структуре ОПОП**

Дисциплина «Русская литература» входит в блок Б1.

Дисциплина изучается на 2 курсе.

#### **Безопасность жизнедеятельности**

##### **Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

###### **общекультурные компетенции:**

- способность использовать приемы оказания первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций (ОК-9);
- готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения (ОК-11).

В результате освоения дисциплины студент должен

###### **знать:**

- основные природные и техногенные опасности, их свойства и характеристики
- характер воздействия вредных и опасных факторов на человека и природную среду, методы и способы защиты от них
- теоретические основы безопасности жизнедеятельности при ЧС
- возможные последствия аварий, катастроф, стихийных бедствий и способы применения современных средств поражения
- правовые, нормативно-технические и организационные основы безопасности жизнедеятельности
- анатомо-физиологические последствия воздействия на человека травмирующих, вредных и поражающих факторов и приемы первой помощи
- методы защиты населения при ЧС

###### **уметь:**

- идентифицировать основные опасности среды обитания человека, оценивать риск их реализации
- принимать решения по целесообразным действиям в ЧС

- распознавать жизненные нарушения при неотложных состояниях и травмах
- оказывать первую помощь пострадавшим
- выбирать методы защиты от вредных и опасных факторов ЧС
- обеспечивать безопасность жизнедеятельности при осуществлении профессиональной деятельности и защите окружающей среды

**владеть:**

- понятийно-терминологическим аппаратом в области безопасности жизнедеятельности;
- приемами и способами использования индивидуальных средств защиты в ЧС;
- основными методами защиты производственного персонала и населения при возникновении ЧС;
- приемами оказания первой помощи пострадавшим в ЧС и экстремальных ситуациях.

**Место дисциплины в структуре ОПОП**

Дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» относится к дисциплинам базовой части основной профессиональной образовательной программы (далее — ОПОП) всех направлений подготовки – бакалавр.

Дисциплина изучается на 2 курсе, в 4 семестре.

**Физическая культура и спорт**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП общекультурные компетенции:**

- способностью использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности (ОК-8);
- способностью использовать приемы оказания первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций (ОК-9).

В результате изучения дисциплины студент **должен:**

- **знать** основы физической культуры и здорового образа жизни;
- **уметь** использовать физкультурно-спортивную деятельность для повышения своих функциональных и двигательных возможностей, для достижения личных жизненных и профессиональных целей;
- **владеть** системой практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья, развитие и совершенствование психофизических способностей и качеств (с выполнением установленных нормативов по общей физической и спортивно-технической подготовке).

**Место и роль дисциплины в структуре ОПОП**

Входит в раздел базовой части Блока 1.

Дисциплина изучается на 3 курсе с 5 по 6 семестр.

Результатом образования в области физической культуры должно быть создание у обучающихся устойчивой мотивации и потребности к здоровому образу жизни, физическому самосовершенствованию, приобретению личного опыта творческого использования ее средств и методов, достижения установленного уровня психофизической подготовленности.

**Академический рисунок**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

**Общекультурные компетенции:**

- способность к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);
- способность использовать приемы первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций (ОК-9);
- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10).

### **Общепрофессиональные компетенции:**

способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка (ОПК-1).

#### **Знать:**

- основные методы линейно-конструктивного построения объёмных трёхмерных форм на двухмерной плоскости листа через создание трёхмерного иллюзорного пространства;
- основные методы конструктивно-пространственного и цветового анализа предметов (разбора формы), законы линейной и воздушной перспективы, законы построения светотени;
- методику выполнения рисунка – работы с тоном и цветом, цветовыми композициями, поэтапное ведение рисунка: от общего к частному (деталям), от частного к общему, завершая общим – целостным восприятием природы.

#### **Уметь:**

- передавать объёмные трёхмерные формы на двухмерной плоскости листа через создание трёхмерного иллюзорного пространства;
- применять метод конструктивно-пространственного анализа предметов (разбора формы), законы линейной и воздушной перспективы;
- применять методику выполнения рисунка – работы с тоном и цветом, цветовыми композициями, поэтапное ведение рисунка: от общего к частному (деталям), от частного к общему и т.д., завершая общим – целостным восприятием природы.

#### **Владеть:**

- приёмами и техниками линейно-конструктивного построения объёмных трёхмерных форм на двухмерной плоскости листа через создание трёхмерного иллюзорного пространства;
- приёмами конструктивно-пространственного и цветового анализа предметов (разбора формы), законы линейной и воздушной перспективы, законы построения светотени;
- методикой выполнения рисунка – работы с тоном и цветом, цветовыми композициями, поэтапное ведение рисунка: от общего к частному (деталям), от частного к общему и т.д., завершая общим – целостным восприятием природы..

В результате изучения дисциплины студент должен:

#### **Знать:**

- принципы изучения модели, выбор графических средств и наиболее выразительной точки для рисования, поиск формата листа;
- композиционное решение листа при размещении изображения на плоскости;
- поиск основных пропорций, движение больших масс, пластики, направления осевых линий, конструкции объёмов, поиск характера;
- моделировка большой формы светотенью и тоном, насыщение изображения необходимыми деталями;
- приведение рисунка к целостному состоянию путем синтеза общего и деталей, что является одной из основных закономерностей пластического искусства.

#### **Уметь:**

- рисовать карандашом, углем, пастелью и другими изобразительными техниками;
- изображать объекты различной степени сложности;
- создавать объёмные изображения, используя основные законы линейной и воздушной перспективы;

- правильно компоновать изображения;
- изображать различные фактуры и текстуры материалов;
- изображать предметное окружение человека (геометрические тела, архитектура, техника, предметы быта и т.д.);
- рисовать фигуру человека.

**Владеть:**

- осмыслением поставленных творческих задач;
- навыками общения с клиентом-заказчиком посредством рисунка;
- выполнением проектных задач в декоративно-прикладном искусстве при помощи рисунка;
- приемами анализа и синтеза в процессе изображения натуры;
- принципами художественно-образного выражения, как способа организации изображения по формальным и смысловым признакам, логической расстановке акцентов в рисунке, выбору главного и второстепенного.

**Место дисциплины в структуре ОПОП:**

Дисциплина входит в базовую часть Б1, и является обязательной составляющей Основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки «Дизайн» и согласована с другими дисциплинами учебного плана, такими как «Академическая живопись», «Академическая скульптура и пластическое моделирование», «Технический рисунок», «Проектирование образной игрушки». Обучение в рамках дисциплины будет использовано при подготовке к итоговой аттестации.

Дисциплина изучается на 1-4 курсах, 1-7 семестры.

**Академическая живопись**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

**Общекультурные компетенции:**

- способность к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);
- способность использовать приемы первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций (ОК-9);
- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10).

**Общепрофессиональные компетенции:**

Владение основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями (ОПК-2)

**Знать:**

- Основные этапы ведения живописной работы с натуры, законы линейной и воздушной перспективы и их влияние в живописи.
- Основные приемы лепки формы тоном и цветом, линейно-конструктивного построения в рисунке под живопись.
- Особенности построения композиции в живописи с натуры.

**Уметь:**

- Поэтапно вести живописную работы с натуры применять законы линейной и воздушной перспективы в живописи.
- Лепить форму тоном и цветом, применять законы линейно - конструктивного построения в рисунке под живопись.
- Компоновать изображение в заданном формате живописной работы

**Владеть:**

- Методикой выполнения живописной работы с натуры, законами линейной и воздушной перспективы.
- Лепкой формы тоном и цветом, законами линейно-конструктивного построения рисунка под живопись.



- Приемами композиционных построений в живописи.

В результате изучения дисциплины студент должен:

**Знать:**

- принципы изучения модели, выбор живописных средств и наиболее выразительной точки для выполнения живописного этюда, поиск формата живописного этюда;
- композиционное решение живописного этюда при размещении изображения на плоскости;
- поиск основных цветовых отношений, композиция цвета и тона;
- моделировка большой формы цветом и тоном, насыщение живописное изображения необходимыми деталями;
- приведение живописи к целостному состоянию путем синтеза общего и деталей, что является одной из основных закономерностей пластического искусства.

**Уметь:**

- использовать различные живописные техники (масло, акварель, темпера);
- изображать объекты различной степени сложности;
- создавать объемные изображения, используя основные приемы академической живописи;
- правильно компоновать изображения в заданном формате;
- изображать различные фактуры и текстуры материалов;
- изображать предметное окружение человека (геометрические тела, предметы быта, объекты флоры и фауны)

**Владеть:**

- осмыслением поставленных творческих задач;
- навыками общения с клиентом-заказчиком посредством живописного этюда, эскиза и т.д.;
- выполнением проектных задач в дизайне при помощи академической живописи;
- приемами анализа и синтеза в процессе изображения природы;
- принципами художественно-образного выражения, как способа организации изображения по формальным и смысловым признакам, логической расстановке акцентов в живописи, выбору главного и второстепенного.

**Место дисциплины в структуре ОПОП:**

Дисциплина относится к базовой части Б1., и является обязательной составляющей Основной образовательной программы по направлению подготовки «Дизайн» и согласована с другими дисциплинами учебного плана, такими как «Академический рисунок», «Технический рисунок», «Цветоведение и колористика», «Проектирование образной игрушки». Обучение в рамках дисциплины будет использовано при подготовке к итоговой аттестации.

Дисциплина изучается на 1-4 курсах, 1-7 семестры.

**Академическая скульптура и пластическое моделирование**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

**Общекультурные:**

- (ОК-4) способностью использовать общеправовые знания в различных сферах деятельности;
- (ОК-7) способностью к самоорганизации и самообразованию;
- (ОК-10) способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу ;

**Общепрофессиональные:**

- (ОПК-3) Способностью обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании

### **Знать:**

- 1) элементарные профессиональные навыки работы скульптора
- 2) приёмы макетирования и моделирования различных предметов дизайна
- 3) произведения скульптуры, на образцах которой обучаются лепке, рисунку, изучают пластическую анатомию: пропорции, строение человека, животных, птиц.
- 4) объёмные произведения народного и прикладного искусства.
- 5) приемы стилизации и декорирования предметов быта.

### **Уметь:**

- 1) применять методы анализа и синтеза при изучении произведений скульптуры и других художественных произведений искусства в процессе обучения.
- 2) использовать основные профессиональные навыки работы скульптора.
- 3) применять приёмы лепки в работах по макетированию и моделированию различных предметов дизайна;
- 4) использовать, полученные знания в построения объёмной формы, приобретённое на скульптуре в дальнейшей профессиональной деятельности и на других учебных дисциплинах
- 5) стилизовать и декоративно перерабатывать предметы быта.

### **Владеть:**

- 1) основными профессиональными навыками скульптора.
- 2) приёмами работы в моделировании и макетировании различных предметов дизайна.
- 3) построением объёмной формы.
- 4) приёмами стилизации и декорирования предметов быта.

### **Место дисциплины в структуре ОПОП**

Дисциплина относится к базовой части; Б.1.

Изучается в 1-2 семестрах 1 курса. Знания, полученные в рамках дисциплины «Академическая скульптура и пластическое моделирование» необходимы при изучении последующих дисциплин: «Проектирование образной игрушки»; «Макетирование образной игрушки», «Академический рисунок», «Пластическая анатомия».

### **Пластическая анатомия**

#### **Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

Выпускник программы бакалавриата должен обладать следующими

#### **общекультурными компетенциями (ОК):**

- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10);
- способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);

#### **общепрофессиональными компетенциями:**

способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка (ОПК-1);

#### **Знать**

- основы линейно-конструктивного построения

#### **Уметь**

- применять навыки линейно-конструктивного построения;

#### **Владеть**

- навыками линейно-конструктивного построения формы

### **Место и роль дисциплины в структуре ОПОП**

Дисциплина изучается на 2 курсе в 3 семестре.

Курс Пластической анатомии является необходимым дополнением к курсам Академический рисунок и Академическая живопись, изучается параллельно с ними, образуя методическое целое, что способствует формированию основ профессионального мышления и позволяет студенту применять на практике получаемые знания.

Для освоения дисциплины «Пластическая анатомия» студенты используют знания, умения, навыки, сформированные на 1 курсе на занятиях по «Академическому рисунку», «Академической живописи».

Изучение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «Академический рисунок», «Проектирование образной игрушки», «Академическая живопись».

## **История искусств и дизайна**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП:**

### **общекультурные компетенции:**

- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10); лекция-дискуссия; проблемная лекция; визуальная лекция; семинар коллоквиум; семинар дискуссия.
- способность к самоорганизации и самообразованию (ОК-7); семинар коллоквиум; семинар дискуссия; веб-квест; семинар АКС; семинар круглый стол.

### **общепрофессиональные компетенции:**

- Способностью реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей) (ОПК-5); лекция- дискуссия; проблемная лекция; визуальная лекция; семинар коллоквиум; семинар дискуссия.

### **В результате освоения дисциплины студент должен:**

#### **знать:**

цели, содержание и варианты организации проектной работы в области искусства; набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта в области искусства;

как разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам в области искусства;

варианты создания комплексных функциональных и композиционных решений проекта в области искусства;

методы научных исследований при создании изделий дизайна.

#### **уметь:**

ставить цели, отбирать содержание и выбирать варианты организации проектной работы в области искусства;

синтезировать набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта в области искусства;

разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам в области искусства;

создавать комплексные функциональные и композиционные решения проекта в области искусства.

#### **владеть:**

вариантами организации проектной работы в области искусства;

набором возможных решений задач и подходами к выполнению проекта в области искусства;

проектными идеями, основанными на творческом подходе к поставленным задачам в области искусства;

комплексными функциональными и композиционными решениями проекта в области искусства;

методами научных исследований при создании изделий дизайна.

### **Место дисциплины в структуре ОПОП:**

Учебная дисциплина «История искусств и дизайна» изучается параллельно с дисциплиной «Традиционное прикладное искусство и народные промыслы».

## **Цветоведение и колористика**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10);

способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);

***общепрофессиональные компетенции:***

способностью владеть основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями (ОПК-2);

знать

основные приемы работы с цветом и цветовыми композициями,

уметь

работать с цветом и цветовыми композициями,

владеть

приемами работы с цветом и цветовыми композициями;

В результате изучения дисциплины студент должен:

***Знать:***

основные приемы работы с цветом и цветовыми композициями,  
основные профессиональные задачи и применять меры по их решению,

***Уметь:***

уметь работать с цветом и цветовыми композициями,

уметь решать профессиональные задачи и принимать меры по их решению,

***Владеть:***

владеть приемами работы с цветом и цветовыми композициями,

владеть профессиональными задачами и принятием мер по их решению,

**Место дисциплины в структуре ОПОП**

Блок Б1, базовая часть

Дисциплина изучается на 1 курсе в 1 семестре.

Дисциплина «Цветоведение и колористика» тесно связана с дисциплиной – «Академическая живопись».

**Информационные технологии в области дизайна**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОП**

***общепрофессиональные компетенции:***

способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7);

***знать:***

технологии поиска информации;

базовые системные программы и пакеты прикладных программ;

***уметь:***

работать с компьютерными файлами;

осуществлять поиск информации на компьютерных носителях, в локальной и глобальной компьютерных сетях;

***владеть:***

представлению тенденциях и перспективах развития информационных технологий;

В результате изучения дисциплины студент должен

***знать:***

технологии поиска информации;

базовые системные программы и пакеты прикладных программ;

цели, содержание и варианты использования информационных ресурсов;

базовые системные программы и пакеты прикладных программ;

создание, хранение и обработку графических моделей и их изображений.

**уметь:**

работать с компьютерными файлами;

осуществлять поиск информации на компьютерных носителях, в локальной и глобальной компьютерных сетях;

использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности;

осваивать технологии компьютерного проектирования.

**владеть:**

представлением тенденциях и перспективах развития информационных технологий;

представлением о современной компьютерной графике, её возможностях;

возможностями графических пакетов;

навыками создания профессионально – ориентированных компьютерных моделей, плакатов.

### **Место дисциплины в структуре ОПОП**

Дисциплина относится к блоку Б1, базовая часть. Дисциплина изучается на 2-3 курсе в 4-5 семестрах.

Дисциплина «Информационные технологии в области дизайна» тесно связана с дисциплиной – «Компьютерные технологии в дизайне игрушки».

### **Черчение и перспектива**

#### **Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

##### **Общепрофессиональные компетенции (ОПК):**

Способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);

**знать:**

- правила чтения конструкторской и технологической документации;
- способы графического представления объектов, пространственных образов;
- законы, методы и приемы проекционного черчения;
- требования государственных стандартов Единой системы конструкторской документации (ЕСКД) и Единой системы технологической документации (ЕСТД);
- правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем;
- технику и принципы нанесения размеров;
- типы и назначение спецификаций, правила их чтения и составления;

**уметь:**

- читать конструкторскую и технологическую документацию по профилю специальности;
- выполнять комплексные чертежи геометрических тел и проекции точек, лежащих на их поверхности, в ручной графике;
- выполнять эскизы, технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в ручной графике;
- оформлять проектно-конструкторскую, технологическую и другую техническую документацию в соответствии с действующей нормативной базой;

**владеть:**

- владение правилами машиностроительного и инженерно-строительного черчения в соответствии с требованиями ЕСКД и СПДС;
- линейно-конструктивного построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать рисунки в практике проектной деятельности и составлении композиции;
- принципами выбора вида проектного изображения для представления художественно-проектной идеи.

В результате освоения данной дисциплины студент должен:

**знать:**

- правила чтения конструкторской и технологической документации;
- способы графического представления объектов, пространственных образов;
- законы, методы и приемы проекционного черчения;
- требования государственных стандартов Единой системы конструкторской документации (ЕСКД) и Единой системы технологической документации (ЕСТД);
- правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем;
- технику и принципы нанесения размеров;
- типы и назначение спецификаций, правила их чтения и составления;

**уметь:**

- читать конструкторскую и технологическую документацию по профилю специальности;
- выполнять комплексные чертежи геометрических тел и проекции точек, лежащих на их поверхности, в ручной графике;
- выполнять эскизы, технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в ручной графике;
- оформлять проектно-конструкторскую, технологическую и другую техническую документацию в соответствии с действующей нормативной базой;

**владеть:**

- владение правилами машиностроительного и инженерно-строительного черчения в соответствии с требованиями ЕСКД и СПДС;
- линейно-конструктивного построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать рисунки в практике проектной деятельности и составлении композиции;
- принципами выбора вида проектного изображения для представления художественно-проектной идеи.

**Место дисциплины в структуре ОПОП ВО**

Дисциплина «Черчение и перспектива» относится к блоку Б1, базовая часть.

При освоении дисциплины используются знания, умения, навыки, сформированные в ходе изучения дисциплин: «Технический рисунок», «Академический рисунок».

Параллельно с данной дисциплиной изучаются дисциплины: «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Технический рисунок».

Освоение данной дисциплины является базой для дальнейшего изучения дисциплин: «Проектирование образной игрушки», «Макетирование образной игрушки».

**Музейная деятельность в области игрушки**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

**Общекультурные компетенции (ОК)**

Способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции (ОК-2);

Способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);

В результате освоения данной дисциплины обучающийся должен:

**знать:**

Сущность, структуру, функции и закономерности развития музейного дела; основные этапы развития музейного дела; типологию музея; содержание основных понятий музейного дела.

**уметь:**

Самостоятельно анализировать музейное дело с использованием полученных знаний; расширять свой культурный кругозор; активно участвовать в охране и использовании культурного наследия.

**владеть:**

Основными терминами, используемыми в музейном деле;  
Принципами анализа памятников культуры, произведений пластического искусства.

### **Место дисциплины в структуре ОПОП ВО**

Дисциплина «Музейная деятельность в области игрушки» является дисциплиной части Б.1

Дисциплины, на которых базируется данная дисциплина: «Традиционное прикладное искусство и народные промыслы», «История игрушки», «История искусств и дизайна».

### **Технический рисунок**

#### **Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

##### ***Общекультурные компетенции:***

- способность к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);
- способность использовать приемы первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций (ОК-9);
- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10).

В результате освоения данной дисциплины (модуля) студент должен:

##### ***знать:***

- способы графического представления объектов, пространственных образов;
- законы, методы и приемы проекционного черчения;
- требования государственных стандартов Единой системы конструкторской документации (ЕСКД) и Единой системы технологической документации (ЕСТД);
- правила выполнения чертежей, технических рисунков, эскизов и схем от руки ;
- технику и принципы нанесения размеров;

##### ***уметь:***

- читать конструкторскую и технологическую документацию по профилю специальности;
- выполнять комплексные чертежи геометрических тел и проекции точек, лежащих на их поверхности, в ручной графике;
- выполнять эскизы, технические рисунки и чертежи деталей, их элементов, узлов в ручной графике;

##### ***владеть:***

- владение правилами технического рисунка в соответствии с требованиями ЕСКД и ЕСТД;
- линейно-конструктивного построения объемной формы, принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка, использовать рисунки в практике проектной деятельности и составлении композиции;
- принципами выбора вида проектного изображения для представления художественно-проектной идеи.

### **Место дисциплины в структуре ОПОП ВО**

Дисциплина «Технический рисунок» включена в блок Б1, базовая часть.

При освоении дисциплины используются знания, умения, навыки, сформированные в ходе изучения дисциплин: «Академический рисунок».

Освоение данной дисциплины является базой для дальнейшего изучения дисциплин: «Проектирование образной игрушки», «Макетирование образной игрушки».

### **Правовое обеспечение профессиональной деятельности**

#### **Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП:**

**общекультурные компетенции:**

способностью использовать основы правовых знаний в различных сферах деятельности (ОК-4);

**Знать:** основные понятия юриспруденции, основные принципы регулирования российским законодательством общественных отношений, основные субъективные права и обязанности граждан, особенности правового регулирования будущей профессиональной деятельности

**Уметь:** оперировать юридическими понятиями и категориями, правильно толковать нормы отраслевого права и применять их к конкретным практическим ситуациям, логически грамотно выражать и обосновывать свою точку зрения по основным вопросам правового регулирования общественных отношений, правонарушений и юридической ответственности

**Владеть:** навыками практического применения полученных знаний и умений.

**Место дисциплины в структуре ОПОП**

Данная дисциплина относится к числу дисциплин Б1.

Дисциплина изучается на третьем курсе после изучения дисциплин история и философия. Дисциплина предшествует изучению дисциплине экономика и менеджмент.

**Экономика****Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП:****общекультурные компетенции:**

способностью использовать основы экономических знаний при оценке эффективности результатов деятельности в различных сферах (ОК-3);

**Знать:** место и роль культуры, искусства в системе общественных отношений, основные экономические показатели на макро- и микроэкономическом уровнях;

**Уметь:** анализировать проблемы социальных и экономических процессов, использовать полученные знания в профессиональной деятельности

**Владеть:** навыками оценки эффективности результатов деятельности организации и индивидуального предпринимательства в дизайне игрушки

**Место дисциплины в структуре ОПОП**

Данная дисциплина относится к числу дисциплин Б1. Дисциплина относится к организационно-управленческому виду профессиональной деятельности.

Дисциплина изучается на 3 курсе после изучения дисциплин история, философия, основ психологии и правовое обеспечение профессиональной деятельности.

Дисциплина параллельно изучается с дисциплинами: основы психологии, методика преподавания специальных дисциплин.

**Менеджмент****Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП:**

способностью использовать основы экономических знаний при оценке эффективности результатов деятельности в различных сферах (ОК-3);

**Знать:** место и роль культуры, искусства в системе общественных отношений, основные экономические показатели на макро- и микроэкономическом уровнях;

**Уметь:** анализировать проблемы социальных и экономических процессов, использовать полученные знания в профессиональной деятельности

**Владеть:** навыками оценки эффективности результатов деятельности организации и индивидуального предпринимательства в дизайне игрушки

**Место дисциплины в структуре ОПОП:**

Данная дисциплина относится к числу дисциплин Б1.

Дисциплина относится к организационно-управленческому виду профессиональной деятельности.



Дисциплина изучается на 4 курсе после изучения дисциплин история, философия, основы психологии и правовое обеспечение профессиональной деятельности. Дисциплина параллельно изучается с дисциплинами: педагогика и основы психологии, методика преподавания специальных дисциплин.

### **Основы психологии**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

#### **общекультурные компетенции:**

- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10); лекция-дискуссия; проблемная лекция; семинар дискуссия.
- способность к самоорганизации и самообразованию (ОК-7); семинар дискуссия; семинар круглый стол.

В результате освоения дисциплины студент должен:

**Знать:** основные понятия психологии, современные формы, средства и методы психологии, основные законы и научными категории психологии, основными тенденциями, определяющими современное состояние науки

**Уметь:** самостоятельно разрабатывать учебную программу практических и лекционных занятий, выполнять методическую работу; использовать полученные теоретические знания на практике

**Владеть:** вариантами разработки учебной программы практических и лекционных занятий, выполнения методической работы; основные понятия психологии, современные формы, средства и методы психологии, системой знаний о закономерностях, механизмах, условиях и факторах психических процессов и явлений.

#### **Место дисциплины в структуре ОПОП:**

Данная дисциплина «Основы психологии» относится к числу дисциплин Б1. Дисциплина изучается на 3 курсе после изучения дисциплин история, философия.

### **Педагогика**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП:**

**общепрофессиональные компетенции:**

- Готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения (ОК-11); лекция-дискуссия; проблемная лекция; семинар дискуссия.

**Знать:** систему педагогических теорий, дидактических закономерностей; историю развития педагогических идей; современную концепцию развития общего среднего, профессионального образования и высшего образования.

**Уметь:** самостоятельно разрабатывать учебную программу практических и лекционных занятий, выполнять методическую работу; использовать полученные теоретические знания на практике; готовить и проводить учебные занятия и воспитательную работу; готовить учебно-методические материалы к занятиям.

**Владеть:** вариантами разработки учебной программы практических и лекционных занятий, выполнения методической работы; основные понятия педагогики, современные формы, средства и методы педагогики, системой знаний о инструментах, механизмах и методах педагогики.

#### **Место дисциплины в структуре ОПОП:**

Данная дисциплина «Педагогика» относится к числу дисциплин Б1.

Дисциплина изучается на 4 курсе после изучения дисциплин история, философия, параллельно с дисциплиной основы психологии.

### **Методика преподавания специальных дисциплин**

## **Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП:**

### **общекультурные компетенции:**

- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10); лекция-дискуссия; проблемная лекция; семинар дискуссия.
- способность к самоорганизации и самообразованию (ОК-7); семинар дискуссия; семинар круглый стол.

В результате изучения дисциплины студент должен:

**Знать:** варианты разработки учебной программы практических и лекционных занятий, выполнения методической работы; основные понятия психологии, современные формы, средства и методы психологии, основные законы и научными категории психологии, основными тенденциями, определяющими современное состояние науки

**Уметь:** самостоятельно разрабатывать учебную программу практических и лекционных занятий, выполнять методическую работу; использовать полученные теоретические знания на практике

**Владеть:** вариантами разработки учебной программы практических и лекционных занятий, выполнения методической работы; основные понятия психологии, современные формы, средства и методы психологии, системой знаний о закономерностях, механизмах, условиях и факторах психических процессов и явлений.

### **Место дисциплины в структуре ОПОП:**

Данная дисциплина «Методика преподавания специальных дисциплин» относится к числу дисциплин Б1.

Дисциплина изучается на 4 курсе после изучения дисциплин история, философия, основы психологии, педагогика.

## **Научные исследования в области игрушки**

### **Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОП**

#### **общекультурные компетенции:**

способностью использовать основы философских знаний для формирования мировоззренческой позиции (ОК-1);

В результате изучения дисциплины студент должен:

#### **знать:**

цели, содержание и варианты организации научно-исследовательской работы в дизайне;

набор возможных решений задач и подходов к выполнению научно-исследовательской работы в дизайне;

методы научных исследований при создании дизайнерских проектов..

#### **уметь:**

ставить цели, отбирать содержание и выбирать варианты организации научно-исследовательской работы в дизайне;

синтезировать набор возможных решений задач и подходов к выполнению научно-исследовательской работы в дизайне;

разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам научно-исследовательской работы в дизайне;

#### **владеть:**

вариантами организации научно-исследовательской работы в дизайне;

набором возможных решений задач и подходами к выполнению научно-исследовательской работы в дизайне;

проектными идеями, основанными на творческом подходе к поставленным задачам научно-исследовательской работы в дизайне;

методами научных исследований при создании дизайнерских проектов.

### **Место дисциплины в структуре ОПОП**

Дисциплина изучается на 4 курсе.

Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавриата: в соответствии с ФГОС ВО учебная дисциплина «Научные исследования в области игрушки» относится к блоку Б1, базовая часть.

## **Б1.В Вариативная часть Обязательные дисциплины**

### **История игрушки**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОП:**

#### **Общепрофессиональные компетенции:**

Способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7).

#### **Профессиональные компетенции:**

Научно-исследовательская деятельность

Способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений (ПК-12);

В результате освоения данной дисциплины студент должен:

#### **Знать:**

Законы и этапы развития искусства игрушки как составляющей культуры. Особенности пластического искусства в различных культурах, художественных и культурных традиций различных народов.

Культурные традиции развития народной, театральной и промышленной игрушки и центры ее производства;

Пути развития игрушек от первобытных самоделок до сложных современных промышленных образцов;

Историю русской народной и советской игрушки;

Современное состояние индустрии игрушки в России и за рубежом;

#### **Уметь:**

Соотносить памятники народного искусства с этапом исторического культурного развития человечества, методами определения видовой и стилевой принадлежности произведения искусства

Определять стилевые особенности игрушек в искусстве разных эпох и направлений;

Применять знания истории игрушки в художественно-проектной деятельности;

Пользоваться различными источниками информации об истории игрушки;

Выполнять учебные и творческие задания (доклады, сообщения, рефераты)

#### **Владеть :**

принципами анализа памятников культуры, произведений пластического искусства.

### **Место дисциплины в структуре ОПОП ВО**

Учебная дисциплина «История игрушки» относится к вариативной части Б. 1, к обязательным дисциплинам, изучается на 1 курсе.

### **Проектирование образной игрушки**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование следующих

#### **Общепрофессиональные компетенции (ОПК):**

Способностью обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании (ОПК-3)

#### **Профессиональные компетенции (ПК):**

**Художественная деятельность:**

Способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями (ПК-1);

**Уметь:**

- применять знания и умения, полученные при изучении других художественных дисциплин;
- рисовать по представлению и воображению;
- владеть приемами работы с натуры.

**Знать:**

- линейную и воздушную перспективу;
- знать законы цветосложения

**Владеть навыками:**

- выполнения художественного моделирования и эскизирования;
- работы с натуры

Способностью обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);

**Уметь:**

- выполнять художественное моделирование и эскизирование;
- использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику

**Знать:**

- закономерности, свойства и качества композиции;
- конструктивные и эстетические свойства материалов

**Владеть навыками:**

- макетирования игрушки из различных материалов
- выполнения разверток различной степени сложности

Способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПК-3);

**Уметь:**

- использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования;
- моделировать игрушку из различных материалов

**Знать:**

- законы формообразования;
- конструктивные и эстетические свойства материалов;
- технологию изготовления игрушки из различных материалов

**Владеть навыками:**

- композиционного формообразования и объемного макетирования;
- использования различных материалов для моделирования игрушки (гипс, папье-маше, лакокрасочные материалы, ткань, мех, и т.д.)

**Проектная деятельность:**

Способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4);

**Уметь:**

- проводить предпроектные исследования;
- находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки

**Знать:**

- методы эргономики и антропометрии;
- методику ведения проектно-художественной деятельности;
- художественно-педагогические требования к игрушке

**Владеть навыками:**

- создания графических образов;

-создания технологических карт

Способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды (ПК-5);

**Уметь:**

- использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования;

**Знать:**

- технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;

- конструктивные и эстетические свойства материалов;

- технологию изготовления макетов игрушки из поискового материала

**Владеть навыками:**

- выполнения комплексных дизайн-проектов

Способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, в материале (ПК-7);

**Уметь:**

- выполнять образцы игрушек из различных материалов

**Знать:**

- технологии изготовления объектов дизайна и макетирования;

- знать конструктивные свойства применяемых материалов

**Владеть навыками:**

- макетирования игрушки из различных материалов

В результате освоения данной дисциплины студент должен:

**Знать:**

Законы формообразования (функция, конструкция, материал, технология), Закономерности, свойства и качества композиции.

Технологию изготовления игрушки из пластмасс, текстиля и т.п.

технологию изготовления макетов игрушки из поискового материала ( бумага, картон, гипс и т.д.)

линейную и воздушную перспективу.

конструктивные и эстетические свойства материалов.

**Уметь:**

Проводить предпроектные исследования,

Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования.

Применять знания и умения, полученные при изучении других художественных дисциплин,

Моделировать игрушку из различных материалов

Владеть приемами работы с натуры.

Рисовать по представлению и воображению.

Применять методы и приемы макетирования игрушки из различных материалов

**Владеть навыками:**

- работы с натуры;

- макетирования игрушки из различных материалов

- использования различных материалов для моделирования игрушки (гипс, папье-маше, лакокрасочные материалы, ткань, мех, и т.д.)

- выполнения разверток различной степени сложности;

### **Место дисциплины в структуре ОПОП ВО**

Дисциплина Проектирование образной игрушки относится к циклу Б.1 вариативной части к обязательным дисциплинам, по направлению подготовки 54.03.01. Дизайн .

Дисциплина содержательно и логически взаимосвязана с рядом дисциплин – история искусств и дизайна, история игрушки, цветоведение и колористика, академический рисунок, академическая живопись, основы производственного мастерства в изготовлении образной игрушки.

Дисциплина изучается на 2-4 курсах в 3-8 семестрах.

## Основы производственного мастерства в изготовлении образной игрушки

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине «Основы производственного мастерства в изготовлении образной игрушки», соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

### **Художественная деятельность:**

Способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями (ПК-1);

#### **Знать:**

Основные области применения полученных навыков

#### **Уметь:**

Применять полученные навыки и методики в будущей профессии

#### **Владеть:**

Культурой работы с материалом, и инструментами ее формирования

Способность обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);

#### **Знать:**

Основную логическую последовательность процесса создания дизайнерского продукта

#### **Уметь:**

применять методы и средства оценки и планирования проектной деятельности

**Владеть :** способностью обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи

Способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПК-3);

#### **Знать:**

Процесс создания форм из материалов

#### **Уметь:**

Применять основные навыки к конструированию

#### **Владеть:**

Основными приемами создания форм

### **профессиональные компетенции:**

#### **Проектная деятельность**

Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4).

#### **знать:**

физические и химические свойства материалов;

методики работы с материалами;

методики работы при проектировании изделия;

#### **уметь:**

ставить цели, отбирать содержание и выбирать варианты организации проектной работы;

синтезировать набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта;

разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам;

создавать комплексные функциональные и композиционные решения проекта, в соответствии с требованиями проекта.

#### **владеть:**

вариантами организации проектной работы при создании макета;

набором возможных решений задач и подходами к выполнению проекта;

проектными идеями, основанными на творческом подходе к поставленным задачам.

Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды (ПК-5).

**знать:**

области применения материала;  
методики проектирования для данного материала.

**уметь:**

продумывать технологический процесс создания продукта;  
разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам.

**владеть:**

вариантами организации проектной работы при создании продукта;  
набором возможных решений задач и подходами к выполнению проекта;  
конструкторскими идеями, основанными на творческом подходе к поставленным задачам.

Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6).

**знать:**

современное оборудование применяемое на производстве;  
современные методики работы с материалами;  
новые методики работы при проектировании изделия.

**уметь:**

синтезировать набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта основанном на современных технологиях;  
разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным требованиям современного общества;  
создавать комплексные функциональные и композиционные решения проекта используя новейшие разработки в сфере проектирования.

**владеть:**

комплексом знаний и навыков необходимых при проектировании современного продукта.

Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, в материале (ПК-7).

**знать:**

методики работы при проектировании изделия;  
методики работы с проектной документацией.

**уметь:**

создавать проектные образцы надлежащего качества в соответствии с требованиями к поставленным задачам.

**владеть:**

навыками и знаниями необходимыми для воплощения проекта от начальной стадии к завершающей.

Способность разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта (ПК-8);

**знать:**

необходимые стандарты оформления технической документации  
последовательность разработки элементов технической документации  
методики работы при проектировании изделия

**уметь:**

разрабатывать конструкцию изделия исходя из соображений технологичности процесса;  
синтезировать набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта;

разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам;

выполнять технические чертежи

создавать комплексные функциональные и композиционные решения проекта .

**владеть:**

вариантами организации проектной работы при создании макета;

набором возможных решений задач и подходами к выполнению проекта;

методиками исполнения дизайн проекта;

методиками разработки технологической карты.

В результате изучения дисциплины студент должен

**знать:**

физические и химические свойства материала

методики проектных мероприятий необходимых при проектировании дизайнерского продукта

цели, содержание и варианты организации проектной работы;

набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта;

как разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам;

варианты создания комплексных функциональных и композиционных решений

проекта.

**уметь:**

составлять техническую документацию и технологические схемы

ставить цели, отбирать содержание и выбирать варианты организации проектной работы;

синтезировать набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта;

разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам;

создавать комплексные функциональные и композиционные решения проекта.

**владеть:**

вариантами организации проектной деятельности;

набором возможных решений задач и подходами к выполнению проекта;

проектными идеями, основанными на творческом подходе к поставленным задачам;

комплексными функциональными и композиционными решениями проекта.

### **Место дисциплины в структуре ОПОП**

Дисциплина относится к блоку Б1, вариативная часть. Дисциплина изучается на 1-4 курсе, 1-8 семестры.

«Основы производственного мастерства в изготовлении образной игрушки» закрепляется на дисциплине «Проектирование образной игрушки»

### **Конструирование и моделирование одежды в области игрушки**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемым результатом освоения ОПОП**

**Профессиональные компетенции (ПК)**

Способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПК-3);

**уметь:**

- производить выбор моделей одежды для куклы разного назначения с использованием журналов мод, каталогов детской одежды;
- проверять качество выполненной одежды.
- производить выбор материалов для выбранных моделей;
- снимать мерки с фигуры куклы;



**знать:**

- краткие сведения об истории создания кукольного костюма;
- требования к выбору модели, материалов и отделки для кукольного костюма разного назначения.

**владеть:**

- приемами проектного моделирования объекта, приемами работы в макетировании и моделировании;
  - готовностью к разработке проектных идей, синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта
- Способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта (ПК-8);

**уметь:**

- выполнять расчеты и построение конструкции основы плечевого и поясного изделий ;
- выполнять обработку основы на фигуре куклы, вносить изменения в конструкцию ;
- изготавливать авторские лекала ;
- выполнять построение деталей головных уборов расчетным и муляжным способом;
- выполнять анализ модели, вносить модельные особенности в конструкцию основы, выполнять конструктивное (техническое ) моделирование плечевой и поясной одежды для кукол;
- выполнять построение и моделирование рукавов, воротников;
- производить раскрой, пошив и влажно-тепловую обработку кукольного костюма;

**знать:**

- особенности конструирования и моделирования кукольного костюма;
- методы конструирования одежды, размерные признаки, основные прибавки
- методику расчета и построения конструкции основы плечевого и поясных изделий;
- особенности конструирования головных уборов на куклу;
- основные этапы конструктивного (технического ) моделирования;

**владеть:**

- приемами разработки технологических карт;
- методами проектирования конструкций изделий и приемами выполнения примерок

**Место дисциплины в структуре ОПОП ВО**

Дисциплина «Конструирование и моделирование одежды в области игрушки» относится к вариативной части Б.1, к обязательным дисциплинам.

Дисциплины, на которых базируется данная дисциплина: «Материаловедение и технология производства образной игрушки», «Основы производственного мастерства в изготовлении образной игрушки»

**Макетирование образной игрушки**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

**профессиональные компетенции:****Художественная деятельность:**

Способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями (ПК-1);

**Знать:**

Основные области применения полученных навыков

**Уметь:**

Применять полученные навыки и методики в будущей профессии

**Владеть:**

Культурой работы с материалом, и инструментами ее формирования

Способность обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);

**Знать:**

Основную логическую последовательность процесса создания дизайнерского продукта

**Уметь:**

применять методы и средства оценки и планирования проектной деятельности

владеть:

общей, профессиональной, информационной, проектной культурой работы

Способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПК-3);

**Знать:**

Процесс создания форм из материалов

**Уметь:**

Применять основные навыки к конструированию

**Владеть:**

Основными приемами создания форм

**Проектная деятельность**

Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4).

**знать:**

физические и химические свойства материалов;

методики работы с материалами;

методики работы при проектировании изделия;

**уметь:**

ставить цели, отбирать содержание и выбирать варианты организации проектной работы;

синтезировать набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта;

разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам;

создавать комплексные функциональные и композиционные решения проекта, в соответствии с требованиями проекта.

**владеть:**

вариантами организации проектной работы при создании макета;

набором возможных решений задач и подходами к выполнению проекта;

проектными идеями, основанными на творческом подходе к поставленным задачам.

Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды (ПК-5).

**знать:**

области применения материала;

методики проектирования для данного материала.

**уметь:**

продумывать технологический процесс создания продукта;

разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам.

**владеть:**

вариантами организации проектной работы при создании продукта;

набором возможных решений задач и подходами к выполнению проекта;

конструкторскими идеями, основанными на творческом подходе к поставленным задачам.

Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6).

**знать:**

современное оборудование применяемое на производстве;  
современные методики работы с материалами;  
новые методики работы при проектировании изделия.

**уметь:**

синтезировать набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта основанном на современных технологиях;

разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным требованиям современного общества;

создавать комплексные функциональные и композиционные решения проекта используя новейшие разработки в сфере проектирования.

**владеть:**

комплексом знаний и навыков необходимых при проектировании современного продукта.

Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, в материале (ПК-7).

**знать:**

методики работы при проектировании изделия;  
методики работы с проектной документацией.

**уметь:**

создавать проектные образцы надлежащего качества в соответствии с требованиями к поставленным задачам.

**владеть:**

навыками и знаниями необходимыми для воплощения проекта от начальной стадии к завершающей.

Способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта (ПК-8);

**знать:**

необходимые стандарты оформления технической документации  
последовательность разработки элементов технической документации  
методики работы при проектировании изделия

**уметь:**

разрабатывать конструкцию изделия исходя из соображений технологичности процесса;

синтезировать набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта;  
разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам;

выполнять технические чертежи

создавать комплексные функциональные и композиционные решения проекта .

**владеть:**

вариантами организации проектной работы при создании макета;  
набором возможных решений задач и подходами к выполнению проекта;  
методиками исполнения дизайн проекта;  
методиками разработки технологической карты.

В результате изучения дисциплины студент должен

**знать:**

физические и химические свойства материала  
методики проектных мероприятий необходимых при проектировании дизайнерского продукта

цели, содержание и варианты организации проектной работы;

набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта;

как разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам;

варианты создания комплексных функциональных и композиционных решений проекта.

**уметь:**

составлять техническую документацию и технологические схемы  
ставить цели, отбирать содержание и выбирать варианты организации проектной работы;

синтезировать набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта;  
разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам;

создавать комплексные функциональные и композиционные решения проекта.

**владеть:**

вариантами организации проектной деятельности;  
набором возможных решений задач и подходами к выполнению проекта;  
проектными идеями, основанными на творческом подходе к поставленным задачам;  
комплексными функциональными и композиционными решениями проекта.

**Место дисциплины в структуре ОПОП**

Дисциплина относится к блоку Б1, вариативная часть. Дисциплина изучается на 2 курсе, 3-4 семестр.

«Макетирование образной игрушки» сопровождается изучением «Основы производственного мастерства в изготовлении образной игрушки » и закрепляется на дисциплине «Проектирование образной игрушки».

**Материаловедение и технология производства образной игрушки**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОП**

***профессиональные компетенции:***

**Проектная деятельность:**

Способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта (ПК-8);

**знать:**

- ассортимент игрушек;
- ассортимент материалов для изготовления игрушек;
- основы промышленного производства игрушек;
- требования действующих стандартов при производстве игрушек;
- состав и свойства пластических масс;
- виды пластмасс на основе продуктов полимеризации и поликонденсации;
- классификацию и основные свойства материалов;
- подготовку материалов к переработке;
- основные способы переработки пластмасс в изделия;
- технологические параметры процесса;
- назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции;
- способы сборки изделий из пластических масс;
- виды лакокрасочных материалов;
- свойства лакокрасочных материалов и покрытий;
- основные компоненты отделочных материалов;
- основные технологии нанесения и отверждения покрытий;
- способы декоративного оформления игрушек, изготовленных из различных материалов;
- виды классификаций лакокрасочных материалов;
- виды и свойства пленкообразователей.
- свойства ахроматических и хроматических неорганических пигментов;
- свойства органических пигментов и красителей, применяемых в производстве игрушек.
- свойства лакокрасочных материалов

**уметь:**

- изготавливать контрольные лекала на мягконабивные игрушки и одежду для кукол;
- оформлять конфекционную карту на новый образец;
- разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушек;
- разрабатывать схему технологического процесса изготовления игрушек;
- определять виды материалов;
- подбирать способы переработки пластмасс;
- разрабатывать технологический процесс изготовления деталей в маршрутной схеме;
- определять норму расхода материала на изготовление деталей;
- нормировать расход отделочных материалов на игрушку;
- определять основные свойства лакокрасочных материалов и покрытий

**владеть:**

методикой разработки маршрутной схемы технологических процессов

В результате изучения дисциплины студент должен

**знать:**

- ассортимент игрушек;
- ассортимент материалов для изготовления игрушек;
- основы промышленного производства игрушек;
- требования действующих стандартов при производстве игрушек;
- состав и свойства пластических масс;
- виды пластмасс на основе продуктов полимеризации и поликонденсации;
- классификацию и основные свойства материалов;
- подготовку материалов к переработке;
- основные способы переработки пластмасс в изделия;
- технологические параметры процесса;
- назначение и конструктивно-технологические признаки деталей, продукции;
- способы сборки изделий из пластических масс;
- виды лакокрасочных материалов;
- свойства лакокрасочных материалов и покрытий;
- основные компоненты отделочных материалов;
- основные технологии нанесения и отверждения покрытий;
- способы декоративного оформления игрушек, изготовленных из различных материалов;
- виды классификаций лакокрасочных материалов;
- виды и свойства пленкообразователей;
- свойства ахроматических и хроматических неорганических пигментов;
- свойства органических пигментов и красителей, применяемых в производстве игрушек.
- свойства лакокрасочных материалов
- методику нормирования отделочных материалов.

**уметь:**

- изготавливать контрольные лекала на мягконабивные игрушки и одежду для кукол;
- оформлять конфекционную карту на новый образец;
- разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушек;
- разрабатывать схему технологического процесса изготовления игрушек;
- определять виды материалов;
- подбирать способы переработки пластмасс;
- разрабатывать технологический процесс изготовления деталей в маршрутной схеме;
- определять норму расхода материала на изготовление деталей
- нормировать расход отделочных материалов на игрушку;
- определять основные свойства лакокрасочных материалов и покрытий

**владеть:**

методикой разработки маршрутной схемы технологических процессов

**Место дисциплины в структуре ОПОП**

Дисциплина относится к блоку Б1, вариативная часть. Дисциплина изучается на 2 курсе, в 3-4 семестрах.

## **Б1.В.ДВ. Дисциплины по выбору**

### **Элективные курсы по физической культуре и спорту**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

#### **общекультурные компетенции:**

– Способностью использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности (**ОК-8**);

Способностью использовать приемы оказания первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций (**ОК-9**).

В результате изучения дисциплины студент **должен:**

знать основы физической культуры и здорового образа жизни;

уметь использовать физкультурно-спортивную деятельность для повышения своих функциональных и двигательных возможностей, для достижения личных жизненных и профессиональных целей;

владеть системой практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья, развитие и совершенствование психофизических способностей и качеств (с выполнением установленных нормативов по общей физической и спортивно-технической подготовке).

#### **Место и роль дисциплины в структуре ОПОП**

Входит в раздел базовой части Блока 1.

Результатом образования в области физической культуры должно быть создание у обучающихся устойчивой мотивации и потребности к здоровому образу жизни, физическому самосовершенствованию, приобретению личного опыта творческого использования ее средств и методов, достижения установленного уровня психофизической подготовленности.

### **Традиционное прикладное искусство (народные художественные промыслы)**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

#### **Профессиональные компетенции:**

Способностью обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2)

В результате освоения дисциплины студент должен:

#### **знать:**

цели, содержание и варианты организации проектной работы в дизайне;

набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта в дизайне;

как разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам в дизайне;

варианты создания комплексных функциональных и композиционных решений проекта в дизайне.

#### **уметь:**

ставить цели, отбирать содержание и выбирать варианты организации проектной работы в дизайне;

синтезировать набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта в дизайне;

разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам в дизайне;

создавать комплексные функциональные и композиционные решения проекта в дизайне.

**владеть:**

вариантами организации проектной работы в дизайне;  
набором возможных решений задач и подходами к выполнению проекта в дизайне;  
проектными идеями, основанными на творческом подходе к поставленным задачам в дизайне;

комплексными функциональными и композиционными решениями проекта в дизайне.

**Место дисциплины в структуре ОПОП**

Дисциплина относится к вариативной части и является дисциплиной по выбору Б. 1. Дисциплина изучается на 1 курсе, во 2 семестре.

«Традиционное прикладное искусство (народное искусство)» сопровождается изучением «Истории искусств».

**Декоративно-прикладное искусство и художественные стили**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП:**

**Профессиональные компетенции:**

Способностью обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2).

В результате освоения данной дисциплины (модуля) студент должен:

**Знать:**

Основные этапы развития, важнейшие направления и местные традиции декоративно-прикладного искусства;

Силы и закономерности историко-культурного процесса произведения декоративно-прикладного искусства, их стилистические характеристики и особенности, символический смысл, материалы и техники; Специфику содержания, символики и формальных выразительных средств декоративно-прикладного искусства в контексте мирового художественного процесса;

**Уметь:**

анализировать и объяснять историко-культурные, историко-художественные, социокультурные, формально-образные и формально-стилистические факторы развития в декоративно-прикладном искусстве грамотно и квалифицированно, устно и письменно излагать на русском языке свои знания о декоративно-прикладном искусстве;

**Владеть:**

Методологией и терминологией научных исследований в области декоративно-прикладного искусства,

Основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, относящейся к декоративно-прикладному искусству.

**Место дисциплины в структуре ОПОП**

Дисциплина «Декоративно-прикладное искусство и художественные стили» относится к вариативной части и является дисциплиной по выбору Б. 1.

**Компьютерные технологии в дизайне игрушки**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

**Общепрофессиональные компетенции:**

Способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);

**знать:**

цели, содержание и варианты использования информационных ресурсов;  
базовые системные программы и пакеты прикладных программ;  
создание, хранение и обработку графических моделей и их изображений.

**уметь:**

использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности;  
осваивать технологии компьютерного проектирования.

**владеть:**

представлением о современной компьютерной графике, её возможностях;  
возможностями графических пакетов;  
навыками создания профессионально – ориентированных компьютерных моделей, плакатов

**Профессиональные компетенции:**

**Проектная деятельность**

Способностью применять современные технологии, требуемые для реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);

**знать:**

технологии поиска информации; правильный способ сохранения проектов для дальнейшей печати; инструменты и методики создания графических объектов.

**уметь:**

работать с компьютерными файлами;

**владеть:**

представлением о тенденциях и перспективах развития компьютерных технологий  
В результате освоения данной дисциплины (модуля) студент должен:

**знать:**

технологии поиска информации; правильный способ сохранения проектов для дальнейшей печати; инструменты и методики создания графических объектов; цели, содержание и варианты использования информационных ресурсов;  
базовые системные программы и пакеты прикладных программ;  
создание, хранение и обработку графических моделей и их изображений.

**уметь:**

работать с компьютерными файлами; использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности; осваивать технологии компьютерного проектирования.

**владеть:**

представлением о тенденциях и перспективах развития компьютерных технологий;  
представлением о современной компьютерной графике, её возможностях; возможностями графических пакетов; навыками создания профессионально – ориентированных компьютерных моделей, плакатов.

**Место дисциплины в структуре ОПОП**

Дисциплина включена в вариативную часть, является дисциплиной по выбору, изучается на 3-4 курсе 6-7 семестре.

«Компьютерные технологии в дизайне игрушки» тесно связана с дисциплиной «Информационные технологии в области дизайна».

**Компьютерное моделирование в дизайне игрушки**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

**Общепрофессиональные компетенции:**

Способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);

**знать:**

цели, содержание и варианты использования информационных ресурсов;



базовые системные программы и пакеты прикладных программ;  
создание, хранение и обработку графических моделей и их изображений.

**уметь:**

использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности;  
осваивать технологии компьютерного моделирования.

**владеть:**

представлением о компьютерной моделировании, его возможностях;  
возможностями графических пакетов, программ 3d -моделирования;  
навыками создания профессионально – ориентированных компьютерных моделей

**профессиональные компетенции:**

**Проектная деятельность**

Способностью применять современные технологии, требуемые для реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);

**знать:**

цели, содержание и варианты организации работы в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;

набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта в компьютерного моделирования в дизайне игрушки;

как разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;

варианты создания комплексных функциональных и композиционных решений проекта в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки.

**уметь:**

ставить цели, отбирать содержание и выбирать варианты организации проектной работы в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;

синтезировать набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;

разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;

создавать комплексные функциональные и композиционные решения проекта в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки.

**владеть:**

вариантами организации проектной работы в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;

набором возможных решений задач и подходами к выполнению проекта в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;

проектными идеями, основанными на творческом подходе к поставленным задачам в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;

комплексными функциональными и композиционными решениями проекта в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки.

В результате изучения дисциплины студент должен

**знать:**

цели, содержание и варианты организации проектной работы в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;

набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;

как разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;

варианты создания комплексных функциональных и композиционных решений проекта в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;

**уметь:**

ставить цели, отбирать содержание и выбирать варианты организации проектной работы в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;

синтезировать набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;  
разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;  
создавать комплексные функциональные и композиционные решения проекта в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки.

**владеть:**

вариантами организации проектной работы в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;  
набором возможных решений задач и подходами к выполнению проекта в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;  
проектными идеями, основанными на творческом подходе к поставленным задачам в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;  
комплексными функциональными и композиционными решениями проекта в области компьютерного моделирования в дизайне игрушки;

**Место дисциплины в структуре ОПОП**

Дисциплина «Компьютерное моделирование в дизайне игрушки» включена в вариативную часть Б.1 и является дисциплиной по выбору.

Дисциплина изучается на 3-4 курсе 6-7 семестре.

**Рекламные технологии в дизайне игрушки**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

***общефессиональные компетенции***

Способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);

**Знать:**

создание, хранение и обработку графических моделей и их изображений

**Уметь:**

осваивать технологии компьютерного проектирования.

**Владеть:**

представлением о современной компьютерной графике, её возможностях.

***профессиональные компетенции:***

***Художественная деятельность***

Способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПК-3);

**знать:**

набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта в области рекламных технологий в дизайне;

варианты создания комплексных функциональных и композиционных решений проекта в области рекламных технологий в дизайне.

**уметь:**

синтезировать набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта в области рекламных технологий в дизайне;

создавать комплексные функциональные и композиционные решения проекта в области рекламных технологий в дизайне.

**владеть:**

набором возможных решений задач и подходами к выполнению проекта в области рекламных технологий в дизайне;

комплексными функциональными и композиционными решениями проекта в области рекламных технологий в дизайне.

**Научно-исследовательская деятельность:**

Способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений (ПК-12);

**знать:**

методы научных исследований при создании рекламных продуктов.

**уметь:**

применять методы научных исследований при создании рекламных продуктов.  
обосновывать новизну собственных концептуальных решений.

**владеть:**

методами научных исследований при создании рекламных продуктов.

В результате изучения дисциплины студент должен

**знать:**

цели, содержание и варианты организации проектной работы в области рекламных технологий в дизайне;

набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта в области рекламных технологий в дизайне;

как разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам в области рекламных технологий в дизайне;

варианты создания комплексных функциональных и композиционных решений проекта в области рекламных технологий в дизайне;

методы научных исследований при создании рекламных продуктов.

**уметь:**

ставить цели, отбирать содержание и выбирать варианты организации проектной работы в области рекламных технологий в дизайне;

синтезировать набор возможных решений задач и подходов к выполнению проекта в области рекламных технологий в дизайне;

разрабатывать проектные идеи, основанные на творческом подходе к поставленным задачам в области рекламных технологий в дизайне;

создавать комплексные функциональные и композиционные решения проекта в области рекламных технологий в дизайне.

**владеть:**

вариантами организации проектной работы в области рекламных технологий в дизайне;

набором возможных решений задач и подходами к выполнению проекта в области рекламных технологий в дизайне;

проектными идеями, основанными на творческом подходе к поставленным задачам в области рекламных технологий в дизайне;

комплексными функциональными и композиционными решениями проекта в области рекламных технологий в дизайне;

методами научных исследований при создании рекламного продукта.

### **Место дисциплины в структуре ОПОП ВО**

Дисциплина «Рекламные технологии в области игрушки» является дисциплиной по выбору и относится к вариативной части Б.1.

## **Маркетинг в рекламе игрушки**

### **Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОП**

#### ***общепрофессиональные компетенции***

Способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);

**знать:**

- задачи, цели и общие требования к рекламе и маркетинговым инструментам;
- основные направления рекламной деятельности;
- виды рекламной деятельности;

- структуру рекламного рынка

**уметь:**

- проводить исследования предпочтений целевых групп потребителей;
- анализировать результаты исследований предпочтений целевых групп;
- проводить сегментирование рынка;
- принимать решения, направленные на продвижение рекламного продукта;

**владеть:**

- способами разработки средств продвижения рекламного продукта;
- способами разработки маркетинговой части бизнес-плана;

**профессиональные компетенции:**

**художественная деятельность**

Способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПК-3);

Знать:

систему сбора, обработки и подготовки маркетинговой информации для принятия экономически обоснованных управленческих решений

Уметь:

- осуществлять маркетинговые исследования, изучать рынок сбыта, покупательский спрос и покупательские предпочтения с целью определения оптимального времени и места размещения рекламы, масштабов и сроков проведения рекламных кампаний, круга лиц (целевые аудитории), на которые должна быть направлена реклама, ориентируя ее на целевые группы-сегменты по покупательской способности, профессии, возрасту, полу и др.

Владеть:

- навыками проведения маркетинговых исследований и разработки рекламной кампании.

**Научно-исследовательская деятельность:**

Способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений (ПК-12);

Знать:

-приемы маркетинговых исследований;

- систему сбора, обработки и подготовки маркетинговой информации для принятия экономически обоснованных управленческих решений

Уметь:

-использовать систему знаний о принципах маркетинга для организации эффективной работы коммерческих предприятий в условиях рынка;

-сформировать техническое задание для дизайн-проекта в своей профессиональной области

Владеть:

- навыками проведения маркетинговых исследований и разработки рекламной кампании.

-приемами управления развитием проекта во время различных проектных действий в коллективах разного размера;

В результате освоения данной дисциплины обучающийся должен:

**знать:**

- сущность, особенности, функции и принципы маркетинга, его основные этапы развития и концепции;

- систему сбора, обработки и подготовки маркетинговой информации для принятия экономически обоснованных управленческих решений

- методы исследования рынка, продвижения продукции, организации деятельности маркетинговой службы предприятия.

**уметь:**

-использовать систему знаний о принципах маркетинга для организации эффективной работы коммерческих предприятий в условиях рынка;

- применять инструменты современного маркетинга в различных сферах деятельности, в коммерческих и некоммерческих организациях, работающих на внутреннем и международном рынках, в малом и большом бизнесе.

- осуществлять маркетинговые исследования, изучать рынок сбыта, покупательский спрос и покупательские предпочтения с целью определения оптимального времени и места размещения рекламы, масштабов и сроков проведения рекламных кампаний, круга лиц (целевые аудитории), на которые должна быть направлена реклама, ориентируя ее на целевые группы-сегменты по покупательской способности, профессии, возрасту, полу и др.

**Владеть:**

- приемами и технологией маркетингового анализа бизнес-портфеля организации;
- современными методиками и подходами к формированию маркетинговой стратегии организации в соответствии с ее целями и задачами;
- навыками проведения маркетинговых исследований и разработки рекламной кампании.

**Место дисциплины в структуре ОПОП ВО**

Дисциплина « Маркетинг в рекламе игрушки» является дисциплиной по выбору и относится к вариативной части Б.1.

Дисциплины, на которых базируется данная дисциплина: «Экономика», «Менеджмент».

**Оформление одежды образной игрушки (художественная вышивка, художественная роспись, кружевоплетение и т.д.)**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОП**

**Общепрофессиональные компетенции (ОПК):**

Способностью обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании (ОПК-3);

**уметь:**

- производить выбор моделей одежды для куклы разного назначения с использованием журналов мод, каталогов детской одежды;
- проверять качество выполненной одежды.
- производить выбор материалов для выбранных моделей;
- снимать мерки с фигуры куклы;

**знать:**

- краткие сведения об истории создания кукольного костюма;
- требования к выбору модели, материалов и отделки для кукольного костюма разного назначения.

**владеть:**

- приемами проектного моделирования объекта, приемами работы в макетировании и моделировании;
- готовностью к разработке проектных идей, синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта

**Профессиональные компетенции (ПК)**

Способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПК-3);

**Знать:**

- основные факторы, влияющие на исторические преобразования моды, формообразование костюма
- роль народных традиций в создании исторического костюма
- законы оформления материала, виды и свойства красителей, технологию нанесения красящих составов
  - многообразие приемов композиционного решения декора текстиля,

**Уметь:**

- использовать сведения из истории костюма при выборе фасона изделия;
- использовать элементы исторического костюма в текстильных изделиях;
- производить выбор материалов для выбранных моделей;

- наносить рисунок на ткань различными способами, применять полученные знания при работе с тканью на практике

**Владеть:**

- рациональными правилами работы по текстильному полотну,
- приемами работы с разными материалами при оформлении одежды

**Научно-исследовательская деятельность:**

Способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений (ПК-12);

**Знать:**

- современные технологии для реализации, создания и оформления одежды образной игрушки;
- методы научных исследований при оформлении одежды образной игрушки

**Уметь:**

- применять методы научных исследований при оформлении одежды образной игрушки;
- проводить предпроектные исследования

**Владеть:**

- методами научных исследований при оформлении одежды образной игрушки.

В результате освоения данной дисциплины обучающийся должен:

**знать:**

- требования к выбору модели, материалов и отделки для кукольного костюма разного назначения.
- методику расчета и построения конструкции основы плечевого и поясных изделий;

**Уметь:**

- выполнять отработку основы на фигуре куклы, вносить изменения в конструкцию ;
- изготавливать авторские лекала ;
- производить выбор моделей одежды для куклы разного назначения с использованием журналов мод, каталогов детской одежды;
- использовать теорию и практику в решении поставленных творческих задач.

**Владеть:**

- приемами проектного моделирования объекта, приемами работы в макетировании и моделировании
- готовностью к разработке проектных идей, синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению проекта

**Место дисциплины в структуре ОПОП ВО**

Дисциплина «Оформление одежды образной игрушки (художественная вышивка, художественное кружевоплетение и т.д.)» является дисциплиной по выбору и относится к вариативной части.

Дисциплина содержательно и логически взаимосвязана с рядом дисциплин – история искусств и дизайна, цветоведение и колористика, академический рисунок, академическая живопись, основы производственного мастерства в изготовлении образной игрушки, проектирование образной игрушки.

**Реновация образной игрушки**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

**Общепрофессиональные компетенции (ОПК):**

Способностью обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании (ОПК-3);

**Знать:**

Законы формообразования (функция, конструкция, материал, технология), конструктивные и эстетические свойства материалов.

**Уметь:**

Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования.

Применять знания и умения, полученные при изучении других художественных дисциплин,

Моделировать игрушку из различных материалов

Владеть приемами работы с натуры.

Применять методы и приемы макетирования игрушки из различных материалов

**Владеть навыками:**

работы с натуры;

макетирования игрушки из различных материалов

использования различных материалов для моделирования игрушки (гипс, папье-маше, лакокрасочные материалы, ткань, мех, и т.д.)

**Профессиональные компетенции (ПК):**

**Художественная деятельность:**

Способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПК-3);

**Уметь:**

-применять при реставрации образной игрушки различные материалы

**Знать:**

-конструктивные и эстетические свойства материалов;

- технологию изготовления игрушки из различных материалов

**Владеть:**

- Навыками использования различных материалов для реставрации игрушки (гипс, папье-маше, лакокрасочные материалы, ткань, мех, и т.д.)

**Научно-исследовательская деятельность:**

Способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений (ПК-12);

**Уметь:**

-применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов;

-проводить предпроектные исследования

**Знать:**

-современные технологии для реализации и создания дизайн-проекта;

-методы научных исследований при реставрации игрушки

**Владеть:**

- методами научных исследований при реставрации игрушки.

### **Место дисциплины в структуре ОПОП ВО**

Дисциплина Реставрация образной игрушки является дисциплиной по выбору относится к циклу Б.1 вариативной части по направлению подготовки 54.03.01. Дизайн. Дисциплина содержательно и логически взаимосвязана с рядом дисциплин – история искусств и дизайна, цветоведение и колористика, академический рисунок, академическая живопись, основы производственного мастерства в изготовлении образной игрушки, проектирование образной игрушки.

## **Б2. Практики**

### **Б2.У. Учебная практика**

#### **Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков**

**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

**общепрофессиональные компетенции:**

Способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка (ОПК-1);

Владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями (ОПК-2);

#### **Художественная деятельность**

Способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями (ПК-1);

#### **Знать:**

Основные этапы ведения живописных и графических работ с натуры, законы линейной и воздушной перспективы и их влияние;

Основные приемы лепки формы тоном и цветом, линейно-конструктивного построения;

Особенности построения композиции.

#### **Уметь:**

Поэтапно вести работу с натуры, применять законы линейной и воздушной перспективы;

Лепить форму тоном и цветом, применять законы линейно-конструктивного построения;

Компоновать изображение в заданном формате.

#### **Владеть:**

Методикой выполнения живописной и графической работы с натуры, законами линейной и воздушной перспективы;

Лепкой формы тоном и цветом, законами линейно-конструктивного построения;

Приемами композиционных построений в живописи и рисунке.

#### **Проектная деятельность:**

Способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4),

#### **Знать:**

Цели и методы отбора содержания дизайн-проекта,

Способы синтезирования набора возможных решений задачи и подходов к выполнению дизайн-проекта;

Технологии разработка проектных идей, основанных на творческом подходе к поставленным задачам.

#### **Уметь:**

Определять цели и методы отбора содержания дизайн-проекта;

Формулировать и применять методы синтезирования набора возможных решений задачи и подходов к выполнению дизайн-проекта;

Самостоятельно применять технологии разработка проектных идей, основанных на творческом подходе к поставленным задачам.

#### **Владеть:**

Навыками отбора содержания дизайн-проекта;

Способами синтезирования набора возможных решений задачи и подходов к выполнению дизайн-проекта;

Методами создания комплексных функциональных и композиционных решений.

#### **Цели учебной практики**

Практика в условиях природы и производства — целостный художественно-педагогический процесс в системе подготовки к проектной деятельности.

Главной **целью** практики являются получения первичных навыков предпроектных исследований и углубление профессиональных знаний и навыков в проектной деятельности; развитие творческой активности и инициативы студентов, их художественных потребностей и эстетического вкуса в условиях изобразительной деятельности на природе.

**Задачи учебной практики** следующие:



— развитие глубокой пространственной ориентации, профессиональной способности воспринимать натуру в крупномасштабном трехмерном пространстве, а ее изображение — в двухмерном пространстве на плоскости;

— развитие целостного восприятия природы с учетом общего тонового и цветового состояния освещенности; аконстантного восприятия цвета, его теплых и холодных оттенков; умения целено воспринимать объекты на пленэре и находить большие цветовые отношения в них;

— развитие способности применять в этюдах метод работы отношениями (закон пропорциональных отношений) по цветовому тону, светлоте и насыщенности; умения выдерживать тональный и цветовой масштабы;

— развитие моторной координации — умения быстро и точно координировать положение глаз, рук или пальцев в процессе оптимальных по скорости и точных движений (быстрая моторная реакция, необходимая на эскизной стадии проектирования);

— воспитание творческого воображения — способности создавать художественные образы.

— развитие навыков сбора и анализа информативного материала, для последующей проектной работы.

### **Место практики в структуре ОПОП**

Учебная практика (практика по получению первичных профессиональных умений и навыков) относится к Б.2, изучается на 1 курсе 2 семестра.

Учебная практика основывается на практических и теоретических знаниях других художественных дисциплин: «Академический рисунок», «Академическая живопись».

### **Творческая практика**

#### **Перечень планируемых результатов соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

общефессиональные компетенции

Способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7).

Знать:

основные принципы, методы и приемы поиска, сбора и систематизации информации;

– основную учебную и учебно-методическую литературу по курсу;

– основы музееведения;

Уметь:

самостоятельно подбирать, обрабатывать и систематизировать информацию;

– самостоятельно планировать собственную деятельность;

- выявлять и использовать возможности культурной образовательной среды для организации культурно-просветительской деятельности;

– подбирать и применять в рамках практической работы адекватные поставленным задачам современные научно обоснованные средства и методы;

Владеть:

навыками самостоятельной работы с современной литературой по изучаемым вопросам, сбора, обработки и представления информации;

– культурой мышления, способностью к общению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения;

– базовыми навыками сбора и анализа информации с использованием традиционных методов и современных информационных технологий;

– навыками взаимодействия с коллегами, работы в коллективе;

– определять причины ошибок, находить и корректно применять средства, методы и методические приемы их устранения.

Профессиональные компетенции:

Способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений (ПК-12);

Знать:

Основы ведения исследований в области дизайна,

Методы научного познания,

Основы построения музейных классификаций,

жанровую структуру объектов предметно-художественного творчества в сфере классического и современного искусства, различных жанров с учетом различных материалов, технологий и видов художественных практик для организации семинаров, мастер-классов и открытых показов

Уметь:

Применять в исследовании истории и теории искусства аналитический инструментарий современной музейно-коллекционной деятельности инновационной деятельности, строить классификации и системы,

учитывать жанровую и технико-технологическую специфику произведений искусства, включая объекты и произведения проектно-художественного творчества,

Владеть:

Методологией описания музейно-выставочных объектов,

Проведения коллективных занятий в области изучения произведений искусства,

технико-технологических исследований, описания и каталогизации произведений

В результате изучения дисциплины студент должен

**знать:**

закономерности построения музейных экскурсий;

приемы музейно-педагогической работы;

закономерности проведения массовых культурно-образовательных мероприятий;

методики работы по учету и хранению музейных предметов;

приемы создания тематических экспозиций;

**уметь:**

разрабатывать и проводить музейные экскурсии;

использовать музейно-педагогические принципы работы;

организовывать и проводить культурно-образовательные мероприятия;

осваивать работу по учету и хранению музейных предметов;

создавать тематические экспозиции;

обеспечивать функционирование музеев любого профиля в любых производственных, коммерческих, школьных и детских учреждениях;

использование музейного потенциала в различных культурологических проектах.

**владеть:**

необходимыми знаниями по разработке экскурсии;

принципами музейной работы;

набором работ по учету и хранению музейных предметов;

проектными идеями, основанными на творческом подходе к поставленным задачам;

**Цели учебной практики (творческой)**

Практика в условиях природы и производства — целостный художественно-педагогический процесс в системе подготовки к проектной деятельности.

Главной **целью** творческой практики является овладение основами музееведения, музееведческого исследования экспонатов, приобретение знаний и практических навыков использования экспозиций музеев в преподавании истории, во внеклассной работе, в проведении музейных экскурсий, в создании школьных музеев и руководстве их деятельностью. В цели практики входит формирование у студентов представления о музейной деятельности; способствовать пониманию студентами роли игрушки в мировом историко-культурном процессе.

**Задачи творческой практики:**

1) *образовательные* (расширение знаний музее как важном научно-образовательном и культурном комплексе, имеющем тысячелетние традиции и высокий потенциал в

современном мире, а также о типах и профилях музеев, о видах и формах музейной деятельности);

2) *воспитательные* (формирование музейной культуры студентов посредством изучения памятников истории, культуры, интереса и уважения к музейной работе);

3) *мировоззренческие* (показ музеев в ряду других учреждений культуры – библиотек, театров, современных экспоцентров, арт-галерей, выполняющих функции трансляции социокультурного опыта и сохранения культурного наследия, формирование гражданской позиции);

4) *развивающие* (формирование системы ценностей, закрепление новых профессиональных навыков, расширение кругозора);

5) *прикладные* (овладение навыками в организации музея и ведения в нем профессиональной деятельности).

### **Место учебной практики (творческой) в структуре ОПОП**

Учебная практика относится к Б.2. Учебная практика основывается на практических и теоретических знаниях других дисциплин: Музейная деятельность в области игрушки, история игрушки.

## **Б2. П. Производственная практика**

### **Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности**

#### **Перечень планируемых результатов соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

Производственная практика направлена на формирование следующих профессиональных компетенций (ПК):

#### **Художественная деятельность**

Способностью обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);

#### **Знать:**

методы и приемы работы над дизайн-проектом;  
закономерности проектирования эстетической формы и особенности ее восприятия;  
приемы проектной графики и моделирования.

#### **Уметь:**

использовать элементы дизайн-графики (знаковые, символические изображения и шрифт) в разработке визуальной информации и решении различных творческих задач;

#### **Владеть:**

навыками работы в коллективе и с заказчиком;  
навыками анализа и прогнозирования тенденций и продаж;  
профессиональной лексикой.

#### **Проектная деятельность:**

Способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4),

#### **Знать:**

Цели и методы отбора содержания дизайн-проекта,  
Способы синтеза набора возможных решений задачи и подходов к выполнению дизайн-проекта;

Технологии разработка проектных идей, основанных на творческом подходе к поставленным задачам.

#### **Уметь:**

Определять цели и методы отбора содержания дизайн-проекта;  
Формулировать и применять методы синтеза набора возможных решений задачи и подходов к выполнению дизайн-проекта;

Самостоятельно применять технологии разработка проектных идей, основанных на творческом подходе к поставленным задачам.

**Владеть:**

Навыками отбора содержания дизайн-проекта;

Способами синтезирования набора возможных решений задачи и подходов к выполнению дизайн-проекта;

Методами создания комплексных функциональных и композиционных решений.

Навыками научно-исследовательской и аналитической работы.

Способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);

**Знать:**

Современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике

**Уметь:**

Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта

Использовать техническое обеспечение (компьютер, пакет графических программ, фотоаппарат и др.) при решении задач проектирования, выполнения рабочих макетов, а также при организации проектной работы.

**Владеть:**

Навыками отбора современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта

**В процессе прохождения производственной практики студент должен:**

- быть способным к практической деятельности по решению профессиональных задач в организациях различных организационно-правовых форм;
- быть способным научно организовывать свой труд;
- быть готовым к постоянному профессиональному росту, приобретению новых знаний;
- обладать устойчивым стремлением к самосовершенствованию (самопознанию, самоконтролю, самооценке, саморегуляции и саморазвитию); стремиться к творческой самореализации;
- быть готовым к проявлению ответственности за выполняемую работу.

**Знать:**

- методы и приемы работы над дизайн-проектом;
- закономерности проектирования эстетической формы и особенности ее восприятия;
- приемы проектной графики и моделирования;
- методы технологического и организационно-экономического проектирования в области дизайна.

**Уметь :**

- использовать элементы дизайн-графики (знаковые, символические изображения и шрифт) в разработке визуальной информации и решении различных творческих задач;
- использовать техническое обеспечение (компьютер, пакет графических программ, фотоаппарат и др.) при решении задач проектирования, выполнения рабочих макетов, а также при организации проектной работы.

**Владеть:**

- навыками работы в коллективе и с заказчиком
- навыками научно-исследовательской и аналитической работы;
- навыками анализа и прогнозирования тенденций и продаж
- знаниями по курсам общих дисциплин, циклу дисциплин профессиональной подготовки, а также дисциплин специализации;
- навыками работы по профилю подготовки ;
- профессиональной лексикой.

**Место производственной практики в структуре ОПОП ВО**

Производственная практика (практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности) входит в Б.2 «Учебная и производственная практика». Практика базируется на знаниях и навыках приобретенных на таких дисциплинах как: «Проектирование образной игрушки», «Основы производственного мастерства в изготовлении образной игрушки», и др.

## Творческая практика

### Перечень планируемых результатов обучения по практике, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП.

Производственная (творческая) практика направлена на формирование следующих профессиональных компетенций (ПК):

#### **Проектная деятельность:**

Способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);

#### **Знать:**

Современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике

#### **Уметь:**

Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта

Использовать техническое обеспечение (компьютер, пакет графических программ, фотоаппарат и др.) при решении задач проектирования, выполнения рабочих макетов, а также при организации проектной работы.

#### **Владеть:**

Навыками отбора современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта

Способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, в материале (ПК-7);

#### **Знать:**

Методы и приемы работы над образцами объекта дизайна в макете, в материале;

Закономерности проектирования эстетической формы и особенности ее восприятия

#### **Уметь:**

Применять приемы проектной графики и моделирования при работе над образцами объекта дизайна в макете, в материале

#### **Владеть:**

Навыками работы по профилю подготовки

Способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта (ПК-8);

#### **Знать:**

Требования к конструкции изделия с учетом технологии изготовления;

Основные принципы составления технологической карты;

#### **Уметь:**

Разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологии изготовления;

Выполнять технические чертежи;

Разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта

#### **Владеть:**

Выбором подходов к выполнению дизайн-проекта;

Теоретическими основами разработки технологической карты.

#### **Организационно-управленческая деятельность:**

Готовностью руководить коллективом в сфере профессиональной деятельности принимать управленческие решения на основе нормативных правовых актов (ПК-11);

#### **Знать:**

Условия работы в коллективе;

Содержание профессиональных задач и основные меры по их решению;

Уметь: работать в коллективе и ставить перед собой конкретные профессиональные задачи, а также принимать меры по их решению

#### **Владеть:**

Навыками работы в коллективе

**В процессе прохождения производственной практики студент должен:**

- быть способным к практической деятельности по решению профессиональных задач в организациях различных организационно-правовых форм;
- быть способным научно организовывать свой труд;
- быть готовым к постоянному профессиональному росту, приобретению новых знаний;
- обладать устойчивым стремлением к самосовершенствованию (самопознанию, самоконтролю, самооценке, саморегуляции и саморазвитию); стремиться к творческой самореализации;
- быть готовым к проявлению ответственности за выполняемую работу.

**знать:**

- методы и приемы работы над дизайн-проектом;
- закономерности проектирования эстетической формы и особенности ее восприятия;
- приемы проектной графики и моделирования;
- методы технологического и организационно-экономического проектирования в области дизайна.

**уметь:**

- использовать элементы дизайн-графики (знаковые, символические изображения и шрифт) в разработке визуальной информации и решении различных творческих задач;
- использовать техническое обеспечение (компьютер, пакет графических программ, фотоаппарат и др.) при решении задач проектирования, выполнения рабочих макетов, а также при организации проектной работы.

**владеть:**

- навыками работы в коллективе и с заказчиком
- навыками научно-исследовательской и аналитической работы;
  - навыками анализа и прогнозирования тенденций и продаж
- знаниями по курсам общих дисциплин, циклу дисциплин профессиональной подготовки, а также дисциплин специализации;
- навыками работы по профилю подготовки ;
- профессиональной лексикой.

В результате прохождения данной производственной практики обучающийся должен закрепить и приобрести следующие знания, умения и навыки (как универсальные, так и профессиональные компетенции):

- закрепление практических навыков проектировании и изготовлении предметов.
- профессиональное применение художественных средств построения композиции в процессе выполнения работы;
- дальнейшее формирование знаний и закрепление практических навыков студентов профессионально грамотном выборе материалов и техник выполнения объектов;
- закрепление специальных знаний об основных принципах композиционно-художественного формообразования: рациональность, тектоничность, структурность, гибкость, органичность, образность, целостность;
- совершенствование умений выполнять эскизы, макеты и техническую документацию;
- развитие профессионального художественного мышления, творческой фантазии студентов - будущих художников;
- повышение общей художественной культуры практиканта

**Место производственной практики в структуре ОПОП ВО**

Производственная практика входит в Б.2 «Практики». Производственная практика (творческая) играет важную роль в процессе формирования профессиональной компетентности будущих дизайнеров, гармоничного развития личности будущего профессионала. Этим обусловлена взаимосвязь производственной практики студентов-

дизайнеров с различными дисциплинами ОПОП ВО направления подготовки 54.03.01 Дизайн. Практика базируется на знаниях и навыках приобретенных на таких дисциплинах как: «Проектирование образной игрушки», «Основы производственного мастерства в изготовлении образной игрушки».

### **Преддипломная практика**

#### **Перечень планируемых результатов обучения, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП.**

Выпускник программы бакалавриата должен обладать следующими общепрофессиональными компетенциями (ОПК):

Способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка (ОПК-1);

Владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями (ОПК-2);

Способностью обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании (ОПК-3);

Выпускник программы бакалавриата должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

#### **Проектная деятельность:**

Способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды (ПК-5);

#### **Знать:**

Методы конструирования промышленных образцов, коллекций игрушек

#### **Уметь:**

Конструировать промышленные образцы, коллекции игрушек

#### **Владеть:**

Навыками конструирования промышленных образцов, коллекций игрушек

Способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);

#### **Знать:**

Современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике

#### **Уметь:**

Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта

Использовать техническое обеспечение (компьютер, пакет графических программ, фотоаппарат и др.) при решении задач проектирования, выполнения рабочих макетов, а также при организации проектной работы.

#### **Владеть:**

Навыками отбора современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта

Способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, в материале (ПК-7);

#### **Знать:**

Методы и приемы работы над образцами объекта дизайна в макете, в материале;

Закономерности проектирования эстетической формы и особенности ее восприятия

#### **Уметь:**

Применять приемы проектной графики и моделирования при работе над образцами объекта дизайна в макете, в материале

#### **Владеть:**

Навыками работы по профилю подготовки

Способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта (ПК-8);

**Знать:**

Требования к конструкции изделия с учетом технологии изготовления;

Основные принципы составления технологической карты;

**Уметь:**

Разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологии изготовления;

Выполнять технические чертежи;

Разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта

**Владеть:**

Выбором подходов к выполнению дизайн-проекта;

Теоретическими основами разработки технологической карты

**Место преддипломной практики в структуре ОПОП студентов**

Преддипломная практика бакалавров обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн входит в Б.2 «Практики» и является заключительным этапом освоения основной профессиональной образовательной программы.

Преддипломная практика играет важную роль в процессе формирования профессиональной компетентности будущих дизайнеров, гармоничного развития личности будущего профессионала.

Преддипломная практика проводится после освоения программы теоретического и практического курсов и сдачи всех видов промежуточной аттестации.

Преддипломная практика является периодом выполнения выпускной квалификационной работы. Прохождение преддипломной практики необходимо для дальнейшего выполнения дипломного проекта и может служить основой для написания дипломной работы.

**Б3. Государственная итоговая аттестация**

**Государственная итоговая аттестация**

**Перечень планируемых результатов обучения, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

Выпускник освоивший программу бакалавриата должен обладать следующими **общекультурными компетенциями (ОК):**

Способностью использовать основы философских знаний для формирования мировоззренческой позиции (ОК-1);

Способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции (ОК-2);

Способностью использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности (ОК-3);

Способностью использовать основы правовых знаний в различных сферах деятельности (ОК-4);

Способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия (ОК-5);

Способностью работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия (ОК-6);

Способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);

Способностью использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности (ОК-8);

Способностью использовать приемы оказания первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций (ОК-9);

Способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10);



Готовностью действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения (ОК-11);

Выпускник, освоивший программу бакалавриата должен обладать следующими **общефессиональными компетенциями (ОПК)**:

Способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка (ОПК-1);

Владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями (ОПК-2);

Способностью обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании (ОПК-3);

Способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);

Способностью реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей) (ОПК-5);

Способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);

Способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7).

Выпускник, освоивший программу бакалавриата должен обладать следующими **профессиональными компетенциями (ПК)**, соответствующими виду (видам) профессиональной деятельности, на который (которые) ориентирована программа бакалавриата:

#### **Художественная деятельность:**

Способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями (ПК-1);

Способностью обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);

Способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПК-3);

#### **Проектная деятельность:**

Способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4);

Способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды (ПК-5);

Способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);

Способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, в материале (ПК-7);

Способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта (ПК-8);

В результате изучения дисциплины студент должен:

#### **Знать:**

- Законы формообразования (функция, конструкция, материал, технология),
- Закономерности, свойства и качества композиции.
- Технологию изготовления игрушки из пластмасс, текстиля и т.п.

- технологию изготовления макетов игрушки из поискового материала ( бумага, картон, гипс и т.д.)
- линейную и воздушную перспективу.
- конструктивные и эстетические свойства материалов.
- ассортимент игрушек;
- ассортимент материалов для изготовления игрушек;
- основы промышленного производства игрушек;
- требования действующих стандартов при производстве игрушек;

**Уметь:**

- Проводить предпроектные исследования,
- Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования.
- Применять знания и умения, полученные при изучении других художественных дисциплин,
- Моделировать игрушку из различных материалов
- Владеть приемами работы с натуры.
- Рисовать по представлению и воображению.
- Применять методы и приемы макетирования игрушки из различных материалов
- изготавливать контрольные лекала на мягконабивные игрушки и одежду для кукол;
- оформлять конфекционную карту на новый образец;
- разрабатывать технологическую карту на изготовление игрушек;
- разрабатывать схему технологического процесса изготовления игрушек;
- определять виды материалов;
- подбирать способы переработки пластмасс;
- разрабатывать технологический процесс изготовления деталей в маршрутной схеме;
- определять норму расхода материала на изготовление деталей

**Владеть навыками:**

- работы с натуры;
- макетирования игрушки из различных материалов
- использования различных материалов для моделирования игрушки (гипс, папье-маше, лакокрасочные материалы, ткань, мех, и т.д.)
- выполнения разверток различной степени сложности;
- методикой разработки маршрутной схемы технологических процессов

**Организационно-управленческая деятельность:**

Готовностью руководить коллективом в сфере профессиональной деятельности принимать управленческие решения на основе нормативных правовых актов (ПК-11);

**Научно-исследовательская деятельность:**

Способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений (ПК-12);

**Место программы в структуре ОПОП: БЗ**

Выполнение программы государственной итоговой аттестации является заключительным этапом и подводит итог процессу профессионального обучения студентов, служит проверкой усвоения ими изученных дисциплин и показателем того, в какой мере выпускники могут применять полученные теоретические и практические умения в будущей индивидуально-творческой деятельности в качестве бакалавра дизайна, а также использовать полученные знания, умения, навыки в резервных направлениях профессиональной деятельности.

Государственная итоговая аттестация для студентов, обучающихся по направлению проводится в течение 6 недель по завершении преддипломной практики.

**ФТД. Факультативы**

**Техника графики**

## **Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП**

### **Общепрофессиональные компетенции (ОПК)**

Способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка (ОПК-1);

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

#### **Знать:**

- законы создания графической композиции, графического художественного образа, особенностей различных видов графики, техник и материалов выполнения графического изображения.
- графические материалы, инструменты и средства оснащения рабочего места рисующего.

#### **Уметь:**

выполнять графическое произведение различными материалами, в различных техниках, создавать графическую композицию различными изобразительно-выразительными средствами графики;

- использовать графические материалы, инструменты и средства для выполнения графики

#### **владеть:**

навыками использования изобразительно-выразительных средств графики, принципами выбора техники выполнения графического изображения, методами создания графической композиции;

- техническими приемами изображения разными графическими материалами на бумаге;

### **Место дисциплины в структуре ОПОП ВО**

Дисциплина «Техника графики» является факультативной дисциплиной.

Изучается в 5 семестре (3 курса). Знания, полученные в рамках учебной дисциплины «Техника графики» необходимы при изучении последующих дисциплин «Академический рисунок»