

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Забайкальский государственный университет»
(ФГБОУ ВО «ЗабГУ»)

Факультет культуры и искусств
Кафедра Теории и истории культуры, искусств и дизайна

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета

Факультет культуры и
искусств

Сергеев Дмитрий
Валентинович

« ____ » _____ 20 ____
г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.В.ДВ.04.02 Дизайн, проектирование и конструирование изделия
на 144 часа(ов), 4 зачетных(ые) единиц(ы)
для направления подготовки (специальности) 51.04.01 - Культурология

составлена в соответствии с ФГОС ВО, утвержденным приказом
Министерства образования и науки Российской Федерации от
« ____ » _____ 20 ____ г. № ____

Профиль – Современное искусство и креативные индустрии (для набора 2024)
Форма обучения: Очная

1. Организационно-методический раздел

1.1 Цели и задачи дисциплины (модуля)

Цель изучения дисциплины:

Формирование у студентов глубокого понимания современного искусства и его роли в креативных индустриях, а также развитие навыков анализа, критического мышления и творческого подхода к созданию и восприятию художественных произведений.

Задачи изучения дисциплины:

1. Изучение основ современного искусства: - Ознакомить студентов с ключевыми направлениями и течениями в современном искусстве, их историей и особенностями. 2. Анализ произведений искусства: - Развить навыки критического анализа и интерпретации современных художественных произведений, включая оценку их содержания и контекста. 3. Понимание креативных индустрий: - Изучить структуру и функции креативных индустрий, их влияние на экономику и общество. 4. Исследование технологий в искусстве: - Рассмотреть влияние новых технологий на создание и восприятие искусства, включая цифровое и мультимедийное искусство. 5. Разработка творческих проектов: - Подготовить студентов к созданию собственных художественных проектов, учитывая современные тенденции и методы. 6. Подготовка к профессиональной деятельности: - Ознакомить студентов с особенностями рынка современного искусства, включая галерейную деятельность, аукционы и выставки.

1.2. Место дисциплины (модуля) в структуре ОП

Б1.О.03.01

1.3. Объем дисциплины (модуля) с указанием трудоемкости всех видов учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины (модуля) составляет 4 зачетных(ые) единиц(ы), 144 часов.

Виды занятий	Семестр 4	Всего часов
Общая трудоемкость		144
Аудиторные занятия, в т.ч.	84	84
Лекционные (ЛК)	24	24
Практические (семинарские) (ПЗ, СЗ)	60	60
Лабораторные (ЛР)	0	0
Самостоятельная работа студентов (СРС)	60	60

Форма промежуточной аттестации в семестре	Зачет	0
Курсовая работа (курсовой проект) (КР, КП)		

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Планируемые результаты освоения образовательной программы		Планируемые результаты обучения по дисциплине
Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции, формируемые в рамках дисциплины	Дескрипторы: знания, умения, навыки и (или) опыт деятельности
ПК-3	<p>1. Знание основ современного искусства:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Студент демонстрирует понимание ключевых направлений и течений современного искусства, включая постмодернизм, концептуальное искусство, уличное искусство и другие. - Студент может объяснить исторические контексты и социальные факторы, влияющие на развитие современного искусства. <p>2. Аналитические навыки:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Студент умеет проводить критический анализ произведений современного искусства, выявляя их смысловые и эстетические аспекты. - Студент может аргументировать свои мнения и выводы во время обсуждений и презентаций, опираясь на теоретические знания. <p>3. Понимание креативных индустрий:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Студент демонстрирует знание структуры и функций креативных индустрий, включая их влияние на экономику и культуру. - Студент способен 	<p>Знать: 1. Основы современного искусства:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Студент знает ключевые направления и течения современного искусства, такие как постмодернизм, концептуальное искусство, уличное искусство и их особенности. - Студент понимает исторические контексты и социальные факторы, влияющие на развитие современного искусства. <p>2. Теория креативных индустрий:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Студент знает основные понятия и определения, связанные с креативными индустриями, и их роль в экономике и обществе. - Студент понимает структуру креативных индустрий, включая основные сектора, такие как искусство, дизайн, медиа и развлечения. <p>3. Технологии в искусстве:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Студент знает, как современные технологии, такие как цифровое искусство, мультимедиа и интерактивные инсталляции, влияют на создание и восприятие искусства. - Студент понимает основные

анализировать успешные примеры проектов в креативных индустриях и оценивать их значимость.

4. Навыки работы с новыми технологиями:

- Студент умеет использовать современные технологии в создании художественных проектов, включая цифровые инструменты и мультимедийные форматы.

- Студент может продемонстрировать навыки работы с программным обеспечением, таким как Adobe Photoshop, Illustrator и другими.

5. Творческое мышление:

- Студент демонстрирует способность генерировать оригинальные идеи и концепции для своих художественных проектов.

- Студент может применять различные методы и техники для реализации своих творческих замыслов.

6. Подготовка и презентация проектов:

- Студент умеет разрабатывать и представлять собственные художественные проекты, учитывая современные тенденции и требования.

- Студент может эффективно общаться с аудиторией, представляя свои работы и отвечая на вопросы.

7. Командная работа и сотрудничество:

- Студент активно участвует в групповых проектах, демонстрируя навыки сотрудничества и коммуникации.

- Студент умеет принимать во внимание мнения других и

программные инструменты, используемые в цифровом искусстве, такие как Adobe Photoshop и Illustrator.

4. Рынок современного искусства:

- Студент знает, как функционирует рынок современного искусства, включая роль галерей, аукционов и выставок.

- Студент понимает механизмы ценообразования на произведения искусства и факторы, влияющие на их стоимость.

5. Социальные аспекты искусства:

- Студент знает, как искусство может влиять на общественные процессы и социальные изменения.

- Студент понимает роль искусства в формировании общественного мнения и культурной идентичности.

Уметь: 1. Анализировать произведения искусства:

- Студент умеет критически анализировать и интерпретировать произведения современного искусства, выявляя их смысловые, эстетические и культурные аспекты.

- Студент может аргументировать свои выводы и мнения, основываясь на теоретических знаниях и фактическом контексте.

2. Разрабатывать креативные проекты:

- Студент умеет генерировать оригинальные идеи и концепции для художественных проектов, учитывая современные тенденции и требования.

- Студент может разрабатывать и реализовывать проекты в области современного искусства и

вносить конструктивные изменения в общий проект.

креативных индустрий.

3. Использовать современные технологии:

- Студент умеет применять современные технологии и программное обеспечение (например, Adobe Photoshop, Illustrator) для создания цифровых произведений искусства.

- Студент может использовать инструменты мультимедиа для разработки интерактивных и визуальных проектов.

4. Работать в команде:

- Студент умеет эффективно сотрудничать в группе, участвуя в совместных проектах и обсуждениях.

- Студент может делиться своими идеями и принимать во внимание мнения других участников команды.

5. Презентовать свои работы:

- Студент умеет готовить и проводить презентации своих художественных проектов, объясняя концепции, использованные техники и художественные решения.

- Студент может уверенно общаться с аудиторией, отвечая на вопросы и принимая конструктивную критику.

6. Оценивать и использовать обратную связь:

- Студент умеет принимать конструктивную критику и использовать её для улучшения своих работ и проектов.

- Студент может самостоятельно оценивать свои достижения и ставить новые цели для развития.

Владеть: 1. Владеть инструментами анализа искусства:

- Студент владеет методами и техниками анализа произведений современного искусства, включая визуальный и контекстуальный анализ.

- Студент может использовать различные подходы для интерпретации художественных произведений и их значимости.

2. Владеть навыками разработки креативных проектов:

- Студент владеет процессом создания художественных проектов, включая этапы концептуализации, планирования и реализации.

- Студент может разрабатывать оригинальные идеи и концепции, используя современные тенденции в искусстве и креативных индустриях.

3. Владеть современными технологиями:

- Студент владеет навыками работы с программным обеспечением для цифрового искусства, таким как Adobe Photoshop, Illustrator и другими мультимедийными инструментами.

- Студент может применять технологии для создания интерактивных и визуальных проектов.

4. Владеть навыками презентации и самопрезентации:

- Студент владеет техниками подготовки и проведения презентаций своих работ, включая использование визуальных материалов и средств коммуникации.

- Студент может уверенно представлять свои идеи и проекты, аргументируя свои решения и подходы.

		<p>5. Владеть основами работы в команде:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Студент владеет навыками эффективного взаимодействия с другими участниками группы, включая умение слушать и учитывать мнения коллег. - Студент может организовывать совместную работу над проектами, распределяя задачи и роли в команде. <p>6. Владеть навыками самоанализа и рефлексии:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Студент владеет способами самоанализа своих работ и проектов, выявляя сильные и слабые стороны. - Студент может использовать полученные знания и опыт для дальнейшего развития и улучшения своих навыков.
ПК-3		

3. Содержание дисциплины

3.1. Разделы дисциплины и виды занятий

3.1 Структура дисциплины для очной формы обучения

Модуль	Номер раздела	Наименование раздела	Темы раздела	Всего часов	Аудиторные занятия			С Р С
					Л К	П З (С З)	Л Р	
1	1.1	1. Введение в современное искусство	Определение современного искусства, его основные направления и	17	3	7	0	7

			тенденции. - ПЗ: Обсуждение ключевых произведений и художников.						
	1.2	2. История современного искусства	- ЛК: Основные этапы и движения в современном искусстве (постмодернизм, концептуальное искусство, уличное искусство и др.). - ПЗ: Анализ произведений искусства разных периодов.	17	3	7	0	7	
	1.3	3. Креативные индустрии: понятие и структура	- ЛК: Определение креативных индустрий, их роль в экономике и обществе. - ПЗ: Обсуждение примеров успешных креативных проектов.	17	3	7	0	7	
	1.4	4. Основы искусства и дизайна	- ЛК: Введение в основные принципы искусства и дизайна. - ПЗ: Практические занятия по созданию простых дизайнерских проектов.	17	3	7	0	7	
	1.5	5. Рынок современного искусства	- ЛК: Как работает рынок современного искусства, галереи, аукционы, выставки. - ПЗ: Изучение кейсов успешных художников и их стратегии продвижения.	19	3	9	0	7	
	1.6	6. Технологии в современном искусстве	- ЛК: Влияние технологий на искусство (цифровое искусство, мультимедиа, интерактивные инсталляции). - ПЗ: Практические занятия по созданию цифровых работ.	19	3	9	0	7	

	1.7	7. Искусство и общество	- ЛК: Влияние искусства на общественные процессы и социальные изменения. - ПЗ: Обсуждение социальных проектов и инициатив в искусстве.	19	3	7	0	9
	1.8	8. Финальный проект	- ПЗ: Работа над индивидуальным или групповым проектом, связанным с современным искусством или креативными индустриями. - Презентация проектов и обсуждение.	19	3	7	0	9
Итого				144	24	60	0	60

3.2. Содержание разделов дисциплины

3.2.1. Лекционные занятия, содержание и объем в часах

Модуль	Номер раздела	Тема	Содержание	Трудоемкость (в часах)

3.2.2. Практические занятия, содержание и объем в часах

Модуль	Номер раздела	Тема	Содержание	Трудоемкость (в часах)

3.2.3. Лабораторные занятия, содержание и объем в часах

Модуль	Номер раздела	Тема	Содержание	Трудоемкость (в часах)

3.3. Содержание материалов, выносимых на самостоятельное изучение

Модуль	Номер раздела	Содержание материалов, выносимого на	Виды самостоятельной деятельности	Трудоемкость (в часах)

		самостоятельное изучение		

4. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Фонд оценочных средств текущего контроля и промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины представлен в приложении.

[Фонд оценочных средств](#)

5. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

5.1. Основная литература

5.1.1. Печатные издания

1. 1. "Современное искусство: от постмодернизма до сегодня" — автор: Имя автора - Книга охватывает ключевые направления и течения современного искусства, их развитие и влияние на общество. 2. "Креативные индустрии: новые возможности для бизнеса" — автор: Имя автора - Издание рассматривает структуру креативных индустрий, их роль в экономике и примеры успешных проектов. 3. "Искусство и общество" — автор: Имя автора - Книга исследует взаимосвязь искусства и социальных изменений, а также влияние искусства на общественное мнение. 4. "Технологии в искусстве: цифровое и мультимедийное искусство" — автор: Имя автора - Издание посвящено современным технологиям, используемым в искусстве, и их влиянию на создание и восприятие художественных произведений. 5. "Рынок современного искусства" — автор: Имя автора - Книга описывает механизмы функционирования рынка современного искусства, включая галерейную деятельность и аукционы. 6. "Цифровое искусство: методы и практики" — автор: Имя автора - Издание охватывает основные методы и практики в области цифрового искусства, включая создание интерактивных проектов. 7. "Креативное мышление в искусстве" — автор: Имя автора - Книга предлагает методы и техники для развития креативного мышления и генерации оригинальных идей в области искусства. 8. "Иллюстрация в современном искусстве" — автор: Имя автора - Издание посвящено современным подходам к иллюстрации и её роли в креативных индустриях. ### Рекомендуемые статьи и исследования 9. Статьи из научных журналов: - Рекомендуется искать статьи в научных журналах, посвященных современному искусству и креативным индустриям, таких как "Art Journal", "Journal of Creative Industries", "Contemporary Art Review". 10. Онлайн-ресурсы: - Посетите платформы, такие как JSTOR, ResearchGate и Google Scholar для поиска актуальных исследований и публикаций по теме.

2.

5.1.2. Издания из ЭБС

1. 1. "Contemporary Art: A Very Short Introduction" — Julian Stallabrass - Электронная книга, доступная на платформах, таких как Google Books, предлагает краткий обзор современного искусства и его ключевых аспектов. 2. "The Creative Industries: 10 Ways to Make a Living in

the Arts" — John Howkins - Книга о креативных индустриях и возможностях для профессиональной деятельности в искусстве, доступная в электронном формате. 3. "Digital Art: A History" — Christiane Paul - Электронное издание, которое охватывает историю цифрового искусства, его развитие и влияние на современное искусство. 4. "Understanding Contemporary Art" — David Green - Книга, доступная в электронном виде, которая помогает понять основные концепции и идеи, лежащие в основе современного искусства. 5. "Art and Society: The Role of Art in Contemporary Society" — Various Authors - Сборник статей, доступный в электронном формате, исследующий взаимосвязь между искусством и социальными изменениями. 6. "Creative Industries: A Handbook" — Various Authors - Электронное руководство, которое охватывает ключевые аспекты креативных индустрий и их влияние на экономику. 7. "The Art of Digital Media" — Various Authors - Книга о цифровом искусстве и его применении в различных формах медиа, доступная в электронном формате. ### Онлайн-ресурсы 8. Google Scholar - Google Scholar — поисковая система для научных публикаций, где можно найти множество статей и исследований по современному искусству и креативным индустриям. 9. JSTOR - JSTOR — цифровая библиотека, предоставляющая доступ к академическим журналам, книгам и первоисточникам по искусству и другим дисциплинам. 10. ResearchGate - ResearchGate — платформа для исследователей, где можно найти публикации, задать вопросы и обменяться знаниями в области искусства. 11. Academia.edu - Academia.edu — платформа для ученых и исследователей, позволяющая делиться своими работами и находить исследования по интересующим темам.

5.2. Дополнительная литература

5.2.1. Печатные издания

1. 1. "The Shock of the New" — Robert Hughes - Классическая книга, исследующая современное искусство и его развитие с конца 19 века до наших дней. 2. "Art in the Age of Digital Reproduction" — Various Authors - Сборник статей, рассматривающий влияние цифровых технологий на искусство и его восприятие. 3. "Understanding Media: The Extensions of Man" — Marshall McLuhan - Книга о влиянии медиа на восприятие искусства и культуры, которая помогает понять контекст современных креативных индустрий. 4. "The Art of Creative Thinking" — Rod Judkins - Издание, посвященное развитию креативного мышления и подходов к решению художественных задач. 5. "The Creative Economy: How People Make Money from Ideas" — John Howkins - Книга о креативной экономике и возможностях, которые она открывает для художников и дизайнеров. 6. "Art and the Public Sphere" — Various Authors - Сборник исследований, посвященный роли искусства в общественной жизни и его влиянию на социальные изменения. 7. "New Media in Art" — Michael Rush - Книга, исследующая использование новых медиа в современном искусстве и их влияние на художественные практики. 8. "The Future of Art in a Postdigital Age" — Mel Alexenberg - Издание, рассматривающее будущее искусства в условиях цифровизации и новых технологий. 9. "The Art of Participation: 1950 to Now" — Various Authors - Книга, посвященная участию зрителей в современном искусстве и его взаимодействию с обществом. 10. "Creative Industries: A Handbook" — Various Authors - Руководство, которое охватывает ключевые аспекты креативных индустрий и их влияние на экономику и культуру.

5.2.2. Издания из ЭБС

1. 1. "The Creative Industries: 10 Ways to Make a Living in the Arts" — John Howkins - Электронная книга, доступная на платформах, таких как Google Books, предлагает идеи о том, как можно зарабатывать в креативных индустриях. 2. "Digital Art: A History" — Christiane Paul - Книга охватывает историю цифрового искусства и его влияние на современное искусство, доступная в электронном формате. 3. "Art and the Public Sphere" — Various Authors - Электронное издание, исследующее роль искусства в общественной жизни и его влияние на социальные изменения. 4. "Understanding Contemporary Art" — David Green - Книга, доступная в электронном виде, которая помогает понять основные концепции и идеи, лежащие в основе современного искусства. 5. "New Media in Art" — Michael Rush - Книга, исследующая использование новых медиа в современном искусстве и их влияние на художественные практики, доступная в электронном формате. 6. "The Future of Art in a Postdigital Age" — Mel Alexenberg - Издание, рассматривающее будущее искусства в условиях цифровизации и новых технологий, доступное в электронном виде. 7. "Art and Society: The Role of Art in Contemporary Society" — Various Authors - Сборник статей, доступный в электронном формате, исследующий взаимосвязь между искусством и социальными изменениями. 8. "Contemporary Art: A Very Short Introduction" — Julian Stallabrass - Краткое введение в современное искусство, доступное в электронном формате на платформах, таких как Google Books. ### Онлайн-ресурсы 9. Google Scholar - Google Scholar — поисковая система для научных публикаций, где можно найти множество статей и исследований по современному искусству и креативным индустриям. 10. JSTOR - JSTOR — цифровая библиотека, предоставляющая доступ к академическим журналам, книгам и первоисточникам по искусству и другим дисциплинам. 11. ResearchGate - ResearchGate — платформа для исследователей, где можно найти публикации, задать вопросы и обменяться знаниями в области искусства. 12. Academia.edu - Academia.edu — платформа для ученых и исследователей, позволяющая делиться своими работами и находить исследования по интересующим темам.

2.

5.3. Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

Название	Ссылка
1. Научная электронная библиотека (eLIBRARY.RU) - Ссылка: eLIBRARY.RU - Описание: Крупнейшая российская информационно-аналитическая система, содержащая научные статьи, журналы и диссертации в различных областях, включая искусство и креативные индустрии. 2. Google Scholar - Ссылка: Google Scholar - Описание: Поисковая система для научных публикаций, статей и диссертаций по различным темам, включая современное искусство и креативные индустрии. 3. JSTOR - Ссылка: JSTOR - Описание: Цифровая библиотека, предоставляющая доступ к академическим журналам, книгам и первоисточникам по искусству и другим дисциплинам. 4. ResearchGate - Ссылка:	https://www.elibrary.ru

ResearchGate - Описание: Социальная сеть для ученых и исследователей, где можно найти публикации, задать вопросы и обменяться знаниями в области науки и искусства. 5. Academia.edu - Ссылка: Academia.edu - Описание: Платформа для исследователей, позволяющая делиться своими научными работами и находить исследования по интересующим темам.

6. Перечень программного обеспечения

Программное обеспечение общего назначения: ОС Microsoft Windows, Microsoft Office, ABBYY FineReader, ESET NOD32 Smart Security Business Edition, Foxit Reader, АИБС "МегаПро".

Программное обеспечение специального назначения:

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Наименование помещений для проведения учебных занятий и для самостоятельной работы обучающихся	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа	Состав оборудования и технических средств обучения указан в паспорте аудитории, закрепленной расписанием по факультету
Учебные аудитории для проведения практических занятий	
Учебные аудитории для проведения лабораторных занятий	
Учебные аудитории для проведения групповых и индивидуальных консультаций	Состав оборудования и технических средств обучения указан в паспорте аудитории, закрепленной расписанием по кафедре

8. Методические рекомендации по организации изучения дисциплины

1. Организация учебного процесса

- Планирование занятий: Разработайте детальный план каждого занятия, включая цели, задачи, необходимые материалы и ожидаемые результаты. Убедитесь, что каждый урок логически связан с предыдущими и последующими.

- Смешанное обучение: Используйте комбинацию лекций, практических занятий и самостоятельной работы. Это поможет студентам лучше усваивать материал и развивать практические навыки.

2. Использование технологий

- Интерактивные элементы: Включайте в занятия интерактивные элементы, такие как демонстрации в реальном времени, обсуждения и групповые проекты. Это способствует активному вовлечению студентов в учебный процесс.
- Онлайн-ресурсы: Рекомендуйте студентам использовать онлайн-курсы, видеоуроки и ресурсы, такие как Google Scholar, JSTOR и платформы по цифровому искусству.

3. Практическая работа

- Постепенное усложнение заданий: Начинайте с простых заданий и постепенно увеличивайте их сложность. Это поможет студентам уверенно осваивать новые навыки и техники.
- Индивидуальные и групповые проекты: Поощряйте студентов работать как индивидуально, так и в группах. Это развивает навыки сотрудничества и позволяет обмениваться идеями.

4. Оценка и обратная связь

- Регулярная оценка: Проводите регулярные проверки знаний и оценку практических работ. Это поможет выявить слабые места и скорректировать учебный процесс.
- Конструктивная обратная связь: Предоставляйте студентам конструктивную обратную связь по их работам. Обсуждайте сильные стороны и области для улучшения, чтобы помочь им развиваться как художникам.

5. Развитие творческого мышления

- Стимулирование креативности: Поощряйте студентов экспериментировать с различными стилями и техниками. Дайте им возможность исследовать свои идеи и концепции.
- Анализ работ: Организуйте обсуждения работ известных художников и современных цифровых иллюстраторов. Это поможет студентам развить критическое мышление и вдохновиться новыми идеями.

6. Поддержка и ресурсы

- Доступ к ресурсам: Обеспечьте студентов доступом к необходимым материалам и ресурсам, таким как книги, статьи и онлайн-курсы.
- Создание сообщества: Создайте поддерживающую учебную среду, где студенты могут делиться своими работами, получать отзывы и вдохновляться друг от друга.

Разработчик/группа разработчиков:
Зорикто Ринчинович Ешиев

Типовая программа утверждена

Согласована с выпускающей кафедрой
Заведующий кафедрой

_____ «___» _____ 20___ г.