

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.04.01 Дизайн, 3D моделирование и печать сувенирного 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:

Ознакомить студентов с основами дизайна и 3D моделирования, развить навыки работы с программным обеспечением для 3D моделирования и печати, а также подготовить их к созданию сувенирных изделий с использованием современных технологий.

Задачи изучения дисциплины:

1. Ознакомить студентов с основами дизайна и 3D моделирования. 2. Развить навыки работы с программным обеспечением для 3D моделирования и печати. 3. Подготовить студентов к созданию сувенирных изделий с использованием современных технологий.

### 1.2. Место дисциплины (модуля) в структуре ОП

Б1.В.ДВ.04.01

### 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. Создание арт-объектов и проектов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Студент способен разрабатывать концепции и идеи для арт-объектов и проектов современного искусства.</li> <li>- Студент умеет применять различные художественные техники и материалы для реализации своих идей.</li> </ul> <p>2. Планирование и организация проектов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Студент знает и понимает этапы планирования и реализации творческих проектов, включая исследование, концептуализацию и реализацию.</li> <li>- Студент способен разрабатывать проектную документацию и бюджет для своих арт-проектов.</li> </ul> <p>3. Креативное предпринимательство:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Студент знает основные принципы и модели креативного предпринимательства, включая микробизнес и самозанятость.</li> <li>- Студент способен разрабатывать бизнес-планы для реализации своих творческих идей и проектов.</li> </ul> <p>4. Организация мероприятий:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Студент умеет организовывать выставки, мастер-классы и другие культурные мероприятия, связанные с современным искусством.</li> <li>- Студент способен взаимодействовать с различными участниками процесса (художниками, галереями,</li> </ul>	<p>Знать: 1. Основы современного искусства:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Студент знает ключевые направления и течения современного искусства, а также их влияние на общество и культуру.</li> <li>- Студент понимает роль арт-объектов в современном контексте и их значимость для зрителя.</li> </ul> <p>2. Методы и техники создания арт-объектов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Студент знает различные художественные техники и материалы, используемые в современном искусстве.</li> <li>- Студент понимает принципы композиции, цвета и формы, применяемые при создании арт-объектов.</li> </ul> <p>3. Процесс планирования проектов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Студент знает этапы разработки и реализации творческих проектов, включая исследование, концептуализацию и реализацию.</li> <li>- Студент понимает важность проектной документации и бюджетирования в процессе реализации проектов.</li> </ul> <p>4. Принципы креативного предпринимательства:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Студент знает основные концепции и модели креативного предпринимательства, включая микробизнес, малые формы хозяйства и самозанятость.</li> <li>- Студент понимает правовые аспекты и требования, связанные с</li> </ul>

спонсорами) для успешной реализации мероприятий.

5. Работа с аудиторией:

- Студент умеет анализировать целевую аудиторию и разрабатывать стратегии взаимодействия с ней.

- Студент способен проводить презентации и защиту своих проектов перед различными аудиториями.

6. Использование современных технологий:

- Студент знает и умеет использовать современные технологии и инструменты для создания и продвижения арт-объектов и проектов (например, цифровые медиа, социальные сети).

- Студент способен интегрировать инновационные подходы в свою творческую деятельность.

7. Критическое мышление и самоанализ:

- Студент способен критически оценивать свои работы и проекты, выявляя их сильные и слабые стороны.

- Студент умеет использовать полученные отзывы для улучшения своих навыков и дальнейшего развития.

8. Этика и ответственность в творческой деятельности:

- Студент понимает важность этических норм и профессиональной ответственности в своей творческой деятельности.

- Студент способен учитывать социальные и культурные аспекты в процессе создания арт-объектов и проектов.

ведением творческой деятельности и предпринимательства.

5. Организация культурных мероприятий:

- Студент знает принципы организации выставок, мастер-классов и других культурных мероприятий.

- Студент понимает важность взаимодействия с различными участниками процесса (художниками, галереями, спонсорами).

6. Анализ целевой аудитории:

- Студент знает методы и инструменты для анализа целевой аудитории и разработки стратегий взаимодействия с ней.

- Студент понимает, как учитывать интересы и предпочтения аудитории при создании проектов.

7. Современные технологии в искусстве:

- Студент знает о современных технологиях и инструментах, используемых в создании и продвижении арт-объектов (например, цифровые медиа, социальные сети).

- Студент понимает, как инновационные подходы могут быть интегрированы в творческую деятельность.

8. Этика и социальная ответственность:

- Студент знает основные этические нормы и принципы профессиональной ответственности в сфере искусства и креативных индустрий.

- Студент понимает, как социальные и культурные аспекты влияют на создание арт-объектов и проектов.

Уметь: 1. Создавать арт-объекты и проекты:

- Студент умеет разрабатывать концепции и идеи для арт-объектов и проектов современного искусства.

- Студент способен применять различные художественные техники и материалы для реализации своих идей.

2. Планировать и организовывать проекты:

- Студент умеет планировать этапы реализации творческих проектов, включая исследование, концептуализацию и реализацию.

- Студент способен разрабатывать проектную документацию и бюджет для своих арт-проектов.

3. Применять креативные методы:

- Студент умеет использовать различные методы и приемы для создания арт-объектов, включая экспериментирование с формами и материалами.

- Студент способен адаптировать методы работы в зависимости от контекста и целей проекта.

4. Организовывать культурные мероприятия:

- Студент умеет организовывать выставки, мастер-классы и другие культурные события, связанные с современным искусством.

- Студент способен взаимодействовать с различными участниками процесса (художниками, галереями, спонсорами) для успешной реализации мероприятий.

5. Работать с аудиторией:

- Студент умеет анализировать целевую аудиторию и разрабатывать стратегии взаимодействия с ней.

- Студент способен проводить презентации и защиту своих проектов перед различными аудиториями.

6. Использовать современные технологии:

- Студент умеет использовать современные инструменты и технологии для создания и продвижения арт-объектов и проектов (например, цифровые медиа, социальные сети).

- Студент способен интегрировать инновационные подходы в свою творческую деятельность.

7. Анализировать и оценивать свои работы:

- Студент умеет критически оценивать свои работы и проекты, выявляя их сильные и слабые стороны.

- Студент способен использовать полученные отзывы для улучшения своих навыков и дальнейшего развития.

8. Управлять своим временем и ресурсами:

- Студент умеет эффективно управлять временем и ресурсами в процессе реализации проектов.

- Студент способен устанавливать приоритеты и достигать поставленных целей в заданные сроки.

Владеть: 1. \*\*Владеть основами создания арт-объектов\*\*:

- Студент владеет знаниями о различных художественных техниках и материалах, используемых для создания арт-объектов.

- Студент способен реализовывать свои идеи в виде конкретных художественных

работ.

2. **\*\*Владеть методами планирования и организации проектов\*\*:**

- Студент владеет навыками разработки проектной документации и бюджетирования для своих арт-проектов.

- Студент способен планировать этапы реализации творческих проектов, учитывая временные и ресурсные ограничения.

3. **\*\*Владеть креативными методами и приемами\*\*:**

- Студент владеет различными методами и приемами для создания уникальных арт-объектов и проектов.

- Студент способен адаптировать и комбинировать техники в зависимости от целей и контекста проекта.

4. **\*\*Владеть навыками организации культурных мероприятий\*\*:**

- Студент владеет принципами организации выставок, мастер-классов и других культурных мероприятий.

- Студент способен взаимодействовать с различными участниками процесса (художниками, галереями, спонсорами) для успешной реализации мероприятий.

5. **\*\*Владеть навыками работы с аудиторией\*\*:**

- Студент владеет методами анализа целевой аудитории и разработки стратегий взаимодействия с ней.

- Студент способен проводить презентации и защиту своих проектов, эффективно общаясь с различными аудиториями.

		<p>6. <b>**Владеть современными технологиями**</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Студент владеет современными инструментами и технологиями для создания и продвижения арт-объектов и проектов (например, цифровые медиа, социальные сети).</li> <li>- Студент способен интегрировать инновационные подходы и технологии в свою творческую деятельность.</li> </ul> <p>7. <b>**Владеть навыками самоанализа и критического мышления**</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Студент владеет навыками критического анализа своих работ и проектов, выявляя их сильные и слабые стороны.</li> <li>- Студент способен использовать полученные отзывы для улучшения своих навыков и дальнейшего развития.</li> </ul> <p>8. <b>**Владеть навыками управления временем и ресурсами**</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Студент владеет методами эффективного управления временем и ресурсами в процессе реализации проектов.</li> <li>- Студент способен устанавливать приоритеты и достигать поставленных целей в заданные сроки.</li> </ul>
--	--	--

### 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	Л Р	



						3)			
1	1.1	1. Введение в дизайн и 3D моделирование	- ЛК: Основные понятия дизайна, виды дизайна и их особенности. - ПЗ: Обзор программного обеспечения для 3D моделирования (Blender, Tinkercad и др.).	19	3	8	0	8	
	1.2	2. Основы 3D моделирования	- ЛК: Принципы 3D моделирования, основные инструменты и техники. - ПЗ: Практика создания простых 3D моделей.	19	3	8	0	8	
	1.3	3. Дизайн сувенирных изделий	- ЛК: Особенности дизайна сувенирных изделий, целевая аудитория и концепция. - ПЗ: Разработка эскизов и концепций сувенирных изделий.	19	3	8	0	8	
	1.4	4. Подготовка моделей для 3D печати	- ЛК: Принципы подготовки 3D моделей для печати, форматы файлов и требования. - ПЗ: Практика подготовки и оптимизации моделей для 3D печати.	19	3	8	0	8	
	1.5	5. Технологии 3D печати	- ЛК: Обзор технологий 3D печати (FDM, SLA, SLS и др.) и их применение. - ПЗ: Практика работы с 3D принтером, настройка и печать моделей.	20	4	8	0	8	
	1.6	6. Тестирование и доработка изделий	- ЛК: Методы тестирования и доработки 3D напечатанных изделий. - ПЗ: Практика доработки и улучшения печатных моделей.	24	4	10	0	10	
	1.7	7. Создание и	- ПЗ: Работа над	24	4	10	0	10	

		индивидуально го проекта	индивидуальным проектом по созданию сувенирного изделия. - Презентация проектов и обсуждение.					
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 самостоятельное изучение	Виды самостоятельной деятельности	Трудоемкость (в часах)

### 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. "The Art of Contemporary Art" — Various Authors - Книга, охватывающая ключевые направления и тенденции современного искусства, а также анализирующая работы известных художников. 2. "Art/Work: Everything You Need to Know (and Do) As You Pursue Your Art Career" — Heather Darcy Bhandari, Jonathan Melber - Практическое руководство о том, как построить карьеру в искусстве, включая советы по организации выставок и продвижению своих работ. 3. "Creating Art: 3D Modeling for Beginners" — David H. Smith - Пошаговое руководство по созданию 3D арт-объектов, включая основы моделирования и текстурирования. 4. "The Business of Being an Artist" — Daniel Grant - Издание, посвященное вопросам креативного предпринимательства, включая стратегии для успешного ведения бизнеса в сфере искусства. 5. "The Artist's Guide: How to Make a Living Doing What You Love" — Jackie Battenfield - Руководство для художников о том, как успешно продавать свои работы и строить карьеру в искусстве. 6. "Understanding Contemporary Art" — David Green - Книга, объясняющая ключевые концепции и идеи, стоящие за современным искусством, а также его влияние на общество. 7. "Marketing for Artists: How to Sell Your Art" — A. K. W. Chan - Издание, посвященное маркетинговым стратегиям для художников, включая использование социальных медиа и онлайн-платформ. 8. "The Creative Entrepreneur: A DIY Visual Guidebook for Making Business Ideas Real" — Harriet Kelsall - Книга о том, как превратить творческие идеи в успешные бизнес-проекты, включая практические советы и примеры. #### Рекомендуемые статьи и исследования 9. Статьи из научных журналов: - Рекомендуется искать статьи в научных журналах, посвященных искусству и креативным индустриям, таких как "Journal of Arts Management, Law, and Society" и "International Journal of Arts Management". 10. Онлайн-ресурсы: - Посетите платформы, такие как JSTOR, ResearchGate и Google Scholar для поиска актуальных исследований и публикаций по теме современного искусства и креативных индустрий.

#### 5.1.2. Издания из ЭБС

1. 1. "The Art of Contemporary Art" — Various Authors - Доступна в электронном формате, эта книга охватывает ключевые направления современного искусства и анализирует работы известных художников. 2. "Art/Work: Everything You Need to Know (and Do) As You Pursue Your Art Career" — Heather Darcy Bhandari, Jonathan Melber - Электронная версия книги о построении карьеры в искусстве, включая советы по организации выставок и продвижению своих работ. 3. "Creating Art: 3D Modeling for Beginners" — David H. Smith - Электронное руководство по созданию 3D арт-объектов, включая основы моделирования и текстурирования. 4. "The Business of Being an Artist" — Daniel Grant - Доступная в электронном формате книга, посвященная вопросам креативного предпринимательства и стратегиям успешного ведения бизнеса в сфере искусства. 5. "The Artist's Guide: How to Make a Living Doing What You Love" — Jackie Battenfield - Электронная версия руководства для художников по созданию успешной карьеры, включая аспекты самозанятости и управления проектами. 6. "Understanding Contemporary Art" — David Green - Доступная в электронном формате книга, объясняющая ключевые концепции современного искусства и его влияние на общество. 7. "Marketing for Artists: How to Sell Your Art" — A. K. W. Chan - Электронная книга, посвященная маркетинговым стратегиям для художников, включая

использование социальных медиа и онлайн-платформ. 8. "The Creative Entrepreneur: A DIY Visual Guidebook for Making Business Ideas Real" — Harriet Kelsall - Электронная версия книги о том, как превратить творческие идеи в успешные бизнес-проекты, включая практические советы и примеры. ### 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 и креативных индустрий. 12. 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 Creative Economy: How People Make Money from Ideas"** — John Howkins - Книга о креативной экономике и возможностях, которые она открывает для художников и дизайнеров. 2. **"Steal Like an Artist: 10 Things Nobody Told You About Being Creative"** — Austin Kleon - Книга о креативности и вдохновении, предлагающая советы по развитию собственного стиля и подхода. 3. **"The Artist's Way: A Spiritual Path to Higher Creativity"** — Julia Cameron - Классическое руководство по развитию творческих способностей и преодолению творческих блоков. 4. **"The Art of Gathering: How We Meet and Why It Matters"** — Priya Parker - Книга о том, как организовывать эффективные и значимые события, полезная для организации культурных мероприятий. 5. **"Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team"** — Alina Wheeler - Издание, посвященное созданию брендов, которое может быть полезно для художников, работающих в креативных индустриях. 6. **"Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All"** — Tom Kelley, David Kelley - Книга о том, как развивать творческий потенциал и уверенность в своих идеях. 7. **"Art, Inc.: How to Make a Living Making Art"** — Lisa Congdon - Руководство для художников о том, как успешно продавать свои работы и строить карьеру в искусстве. 8. **"The War of Art: Break Through the Blocks and Win Your Inner Creative Battles"** — Steven Pressfield - Книга о преодолении внутренних барьеров и препятствий на пути к творческому самовыражению. 9. **"How to Be an Artist"** — Andrew Hall - Издание, которое предлагает практические советы и рекомендации для художников, стремящихся развивать свою карьеру. 10. **"The Business of Art: How to Make a Living Doing What You Love"** — David H. Smith - Книга о том, как построить успешный бизнес в сфере искусства, включая стратегии и советы.

### **5.2.2. Издания из ЭБС**

1. 1. "The Creative Economy: How People Make Money from Ideas" — John Howkins - Доступная в электронном формате книга о креативной экономике и возможностях для художников и дизайнеров. 2. "Steal Like an Artist: 10 Things Nobody Told You About Being Creative" — Austin Kleon - Электронная версия книги о креативности, предлагающая советы по развитию собственного стиля и подхода. 3. "The Artist's Way: A Spiritual Path to Higher Creativity" — Julia Cameron - Доступная в электронном формате классическая книга по развитию творческих способностей и преодолению творческих блоков. 4. "The Art of

Gathering: How We Meet and Why It Matters" — Priya Parker - Электронная книга о том, как организовывать эффективные и значимые события, полезная для организации культурных мероприятий. 5. "Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All" — Tom Kelley, David Kelley - Электронная версия книги о развитии творческого потенциала и уверенности в своих идеях. 6. "Art, Inc.: How to Make a Living Making Art" — Lisa Congdon - Доступная в электронном формате книга, которая предлагает советы по успешной продаже художественных работ и построению карьеры в искусстве. 7. "The War of Art: Break Through the Blocks and Win Your Inner Creative Battles" — Steven Pressfield - Электронная версия книги о преодолении внутренних барьеров на пути к творческому самовыражению. 8. "How to Be an Artist" — Andrew Hall - Электронная книга, предлагающая практические советы для художников, стремящихся развивать свою карьеру. 9. "The Business of Art: How to Make a Living Doing What You Love" — David H. Smith - Доступная в электронном формате книга о том, как построить успешный бизнес в сфере искусства, включая стратегии и советы. ###  
 Онлайн-ресурсы 10. Google Scholar - Google Scholar — поисковая система для научных публикаций, где можно найти множество статей и исследований по современному искусству и креативным индустриям. 11. JSTOR - JSTOR — цифровая библиотека, предоставляющая доступ к академическим журналам, книгам и первоисточникам по искусству и другим дисциплинам. 12. ResearchGate - ResearchGate — платформа для исследователей, где можно найти публикации, задать вопросы и обменяться знаниями в области искусства и креативных индустрий. 13. Academia.edu - Academia.edu — платформа для ученых и исследователей, позволяющая делиться своими работами и находить исследования по интересующим темам.

### 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, дизайну и другим дисциплинам. 4. Artstor - Ссылка: Artstor - Описание: Цифровая библиотека, содержащая изображения произведений искусства и культурных артефактов, полезная для изучения визуальных аспектов современного искусства. 5. ResearchGate -	<a href="https://www.elibrary.ru/">https://www.elibrary.ru/</a>

Ссылка: ResearchGate - Описание: Социальная сеть для ученых и исследователей, где можно найти публикации, задать вопросы и обменяться знаниями в области искусства и креативных индустрий. 6. Academia.edu - Ссылка: Academia.edu - Описание: Платформа для ученых и исследователей, позволяющая делиться своими 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, закреплённой расписанием по факультету
Учебные аудитории для проведения практических занятий	
Учебные аудитории для проведения групповых и индивидуальных консультаций	Состав оборудования и технических средств обучения указан в паспорте аудитории, закреплённой расписанием по кафедре
Учебные аудитории для текущей аттестации	

## 8. Методические рекомендации по организации изучения дисциплины

### 1. Планирование учебного процесса

- Разработка учебного плана: Создайте подробный план курса, включающий темы, цели, задачи, количество часов на лекции и практические занятия. Убедитесь, что план охватывает все ключевые аспекты создания арт-объектов и креативных индустрий.

- Определение форматов занятий: Используйте разнообразные форматы занятий — лекции, практические работы, семинары и мастер-классы. Это поможет поддерживать интерес студентов и разнообразить учебный процесс.

## 2. Использование технологий

- Интерактивные платформы: Внедряйте современные технологии, такие как онлайн-курсы, вебинары и интерактивные платформы (например, Google Classroom или Moodle) для организации дистанционного обучения и взаимодействия с учащимися.
- Доступ к ресурсам: Обеспечьте студентов доступом к необходимым электронным ресурсам, таким как статьи, книги и видеоуроки по теме арт-объектов и креативных индустрий.

## 3. Практическая работа

- Проектная деятельность: Поощряйте студентов работать над реальными проектами, которые требуют применения изученных навыков. Это может быть создание арт-объектов, организация выставок или культурных мероприятий.
- Индивидуальные и групповые задания: Предоставьте студентам возможность работать как индивидуально, так и в группах. Это развивает навыки сотрудничества и обмена идеями.

## 4. Оценка и обратная связь

- Регулярная оценка: Проводите регулярные контрольные работы и практические задания для оценки усвоения материала. Это поможет выявить слабые места и скорректировать учебный процесс.
- Конструктивная обратная связь: Предоставляйте студентам обратную связь по их работам, отмечая сильные стороны и области для улучшения. Это поможет им развиваться и совершенствоваться.

## 5. Развитие творческого мышления

- Стимулирование креативности: Поощряйте студентов экспериментировать с различными стилями и техниками, предлагая задания, которые требуют креативного подхода.
- Анализ работ: Организуйте обсуждения работ известных художников и современных арт-проектов. Это поможет студентам развить критическое мышление и вдохновиться новыми идеями.

## 6. Поддержка и ресурсы

- Создание поддерживающей среды: Создайте атмосферу, в которой студенты могут свободно делиться своими идеями и работами, получать отзывы и вдохновение от своих коллег.
- Доступ к дополнительным ресурсам: Рекомендуйте студентам дополнительные книги, статьи и онлайн-курсы для углубленного изучения тем, связанных с современным искусством и креативными индустриями.

Разработчик/группа разработчиков:  
Зорикто Ринчинович Ешиев

**Типовая программа утверждена**

Согласована с выпускающей кафедрой  
Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_ «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_\_ г.