

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **ОП.06 История изобразительного искусства**

специальность 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

квалификация Дизайнер

#### **1. Цель и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины**

**Цель** освоения учебной дисциплины: формировании личности специалиста, готового к инновационной профессиональной деятельности, способного к самоидентификации и определению своих ценностных приоритетов на основе осмысления культурного опыта своей страны, российской цивилизации в контексте мировой истории искусства в условиях глобализации.

##### **Задачи дисциплины:**

- формирование у учащихся исторических ориентиров для культурной самоидентификации в окружающем мире;
- формирование цельного представления об истории развития отечественного и зарубежного искусства;
- формирование понимания специфики дисциплины, теории видов, жанров и стилей в искусстве;
- ознакомить с современным состоянием дизайна, науки и техники и влиянием в различных областях экономической деятельности;
- формирование художественного мышления учащихся
- формирование умения выражать и обосновывать свою позицию по вопросам, касающимся ценностного отношения к историческому прошлому.

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов общих и профессиональных компетенций.

Дизайнер должен обладать общими компетенциями, включающими в себя способность:

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

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

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

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

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

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

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

Дизайнер должен обладать профессиональными компетенциями, соответствующими видам деятельности:

ПК 2.2. Выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **уметь:**

определять стилевые особенности в искусстве разных эпох, использовать знания в творческой и профессиональной работе;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **знать:**

характерные особенности искусства разных исторических эпох;

процессы, влияющие на формирование эстетических взглядов.

## **2. Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена**

Общепрофессиональная дисциплина История изобразительного искусства относится к обязательной части профессионального учебного цикла.

Общая трудоемкость дисциплины - 85 часов

Форма промежуточной аттестации - экзамен