

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Кемеровский государственный институт культуры
Факультет социально-культурных технологий
Кафедра социально-культурной деятельности

ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ОФОРМЛЕНИЕ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВЫХ ПРОГРАММ

Рабочая программа дисциплины

Направление подготовки

51.03.03 – Социально-культурная деятельность

Профиль подготовки

«Технологии досуга в социально-культурной сфере»

Квалификация (степень) выпускника:

Бакалавр

Форма обучения:

Очная, заочная

Кемерово

Рабочая программа дисциплины разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.03 «Социально-культурная деятельность» (уровень бакалавриата), квалификация (степень) выпускника «бакалавр»

Утверждена на заседании кафедры социально-культурной деятельности и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная образовательная среда КемГИК» по web-адресу <https://edu2020.kemgik.ru/> 24.05.2023 г., протокол № 8

Переутверждена на заседании кафедры социально-культурной деятельности и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная образовательная среда КемГИК» по web-адресу <https://edu2020.kemgik.ru/> 25.04.2024 г., протокол № 8

Переутверждена на заседании кафедры социально-культурной деятельности и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная образовательная среда КемГИК» по web-адресу <https://edu2020.kemgik.ru/> 03.04.2025 г., протокол № 7

Художественное оформление культурно-досуговых программ : рабочая программа дисциплины для обучающихся по направлению подготовки 51.03.03 «Социально-культурная деятельность», профилю «Технологии досуга в социально-культурной сфере», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / Т В. Зайцева – Кемерово: Кемеров. гос. ин-т культуры, 2023. – 45 с. – Текст: непосредственный

Авторы:

старший преподаватель Т.В. Зайцева

Содержание рабочей программы дисциплины

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы бакалавриата
3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы
4. Объем, структура и содержание дисциплины
 - 4.1. Объем дисциплины
 - 4.2. Структура дисциплины
 - 4.3. Содержание дисциплины
5. Образовательные и информационно-коммуникационные технологии
 - 5.1 Образовательные технологии
 - 5.2 Информационно-коммуникационные технологии обучения
6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы (СР) обучающихся
7. Фонд оценочных средств
8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
 - 8.1. Основная литература
 - 8.2. Дополнительная литература
 - 8.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»
 - 8.4. Программное обеспечение и информационные справочные системы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины
10. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья
11. Список ключевых слов

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Художественное оформление культурно-досуговых программ» является:

- формирование комплекса организационно-творческих навыков, развитие которых позволит студенту осуществлять художественно-техническое оформление культурно-досуговых программ.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы бакалавриата

Дисциплина относится к учебным дисциплинам по выбору, формируемых участниками образовательных отношений, учебного плана основной образовательной программы ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.03. «Социально-культурная деятельность» профиль подготовки «Технологии досуга в социально-культурной сфере».

Для освоения дисциплины «Художественное оформление культурно-досуговых программ» необходимы знания, умения и компетенции, сформированные в результате изучения обучающимися таких дисциплин базовой части, как «Технологические основы социально-культурной деятельности», «Режиссерские основы социально-культурной деятельности», «Эстетика», а также дисциплины части, формируемой участниками образовательных отношений, «Постановка социокультурных программ в event-индустрии».

Дисциплина «Художественное оформление культурно-досуговых программ» является предшествующей для изучения дисциплины базовой части основной образовательной программы «Творческо-производственная деятельность и художественное руководство учреждениями культуры», дисциплины части, формируемой участниками образовательных отношений, «Организация культурно-массового досуга в учреждениях социальной защиты населения», а также дисциплины по выбору, формируемой участниками образовательных отношений, «PR-технологии и рекламная деятельность в СКС».

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций и индикаторов их достижений:

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенций		
	знать	уметь	владеть
УК-3 - способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	- особенности, правила и приемы социального взаимодействия в команде; - особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляет взаимодействие, учитывать их в своей деятельности; - основные теории мотивации, лидерства;	- организовать собственное социальное взаимодействие в команде; - определять свою роль в команде; - принимать рациональные решения и обосновывать их; - планировать последовательность шагов для достижения заданного результата.	- навыками организации работы в команде для достижения общих целей; - навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики.

	- стили лидерства и возможности их применения в различных ситуациях.		
ПК-1 - готов к участию в апробации и внедрении инновационных технологий социально-культурной деятельности	- методы апробации инноваций; - основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности.	- применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки; - выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности; - разрабатывать планы внедрения новых технологий социально-культурной деятельности.	- навыками внедрение новых технологий социально-культурной деятельности; - навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий.
ПК-5 - готов к поддержке современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств	- сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения.	- формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств.	- навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества.

Перечень обобщённых трудовых функций и трудовых функций, имеющих отношение к профессиональной деятельности выпускника:

Профессиональные стандарты	Обобщенные трудовые функции	Трудовые функции
01.001 Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)»	Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования	Воспитательная деятельность
		Развивающая деятельность
01.003 Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного	Преподавание по дополнительным общеобразовательным	Организация досуговой деятельности обучающихся в процессе реализации

образования детей и взрослых»	программам	дополнительной общеобразовательной программы
	Организационно-педагогическое обеспечение реализации дополнительных общеобразовательных программ	Организация и проведение массовых досуговых мероприятий
01.005 Профессиональный стандарт «Специалист в области воспитания»	Социально-педагогическая поддержка обучающихся в процессе социализации	Организация социально-педагогической поддержки обучающихся в процессе социализации
	Организационно-педагогическое обеспечение воспитательного процесса	Организация работы по направлениям внеурочной деятельности
01.007 Профессиональный стандарт «Специалист, участвующий в организации деятельности детского коллектива (вожатый)»	Содействие организации и сопровождению деятельности детского коллектива (группы, подразделения, объединения) в организациях отдыха детей и их оздоровления (образовательных организациях)	Сопровождение деятельности временного детского коллектива (группы, подразделения, объединения) в организациях отдыха детей и их оздоровления под руководством педагогического работника
		Оказание организационной поддержки обучающимся образовательной организации в создании, развитии и деятельности детского коллектива (группы, подразделения, объединения) под руководством педагогического работника

Перечень квалификационных характеристик должностей работников культуры, искусства и кинематографии, имеющих отношение к профессиональной деятельности выпускника:

- «Квалификационные характеристики должностей работников, занятых в культурно-досуговых организациях, центрах (домах народного творчества), дворцах и домах культуры, парках культуры и отдыха, центрах досуга, кинотеатрах и других аналогичных организациях культурно-досугового типа», должность руководителя Домов (центров) народного творчества, других аналогичных организаций, обеспечивающих методическое руководство организациями культурно-досугового типа «Художественный руководитель»; должности специалистов Домов (центров) народного творчества, других аналогичных организаций, обеспечивающих методическое руководство организациями культурно-досугового типа «Режиссер массовых представлений», «Специалист по методике клубной работы»

- «Квалификационные характеристики должностей работников, занятых в культурно-досуговых организациях, центрах (домах народного творчества), дворцах и домах культуры, парках культуры и отдыха, центрах досуга, кинотеатрах и других аналогичных организациях культурно-досугового типа», должности руководителей Культурно-досуговых организаций клубного типа (централизованной (межпоселенческой) клубной системы), парков культуры и отдыха, городских садов, других аналогичных

культурно-досуговых организаций «Художественный руководитель», «Художественный руководитель филиала организации культуры клубного типа (централизованной (межпоселенческой) клубной системы)», «Менеджер культурно-досуговых организаций клубного типа, парков культуры и отдыха, городских садов, других аналогичных культурно-досуговых организаций», «Менеджер по культурно-массовому досугу», «Руководитель клубного формирования (любительского объединения, студии, коллектива самодеятельного искусства, клуба по интересам)», «Руководитель кружка», «Распорядитель танцевального вечера, ведущий дискотеки, руководитель музыкальной части дискотеки», «Культорганизатор».

4. Объем, структура и содержание дисциплины

4.1. Объем дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 академических часов, в 6 семестре проводится экзамен.

Для студентов очной формы обучения предусмотрено 94 часа контактной (аудиторной) работы с обучающимися (38 часов лекций, 56 часов практических занятий) и 59 часов самостоятельная работа обучающихся. 50 часов (53,19 %) аудиторной работы проводится в интерактивных формах.

Для студентов заочной формы обучения предусмотрено 20 часов контактной (аудиторной) работы с обучающимися (10 часов лекций, 10 часов практических занятий) и 143 часа самостоятельная работа обучающихся. 10 часов (50,00 %) аудиторной работы проводится в интерактивных формах.

Практическая подготовка при реализации учебной дисциплины «Художественное оформление культурно-досуговых программ» организуется путем проведения практических занятий, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

Практическая подготовка включает в себя отдельные занятия лекционного типа, которые предусматривают передачу учебной информации обучающимся, необходимой для последующего выполнения работ, связанной с будущей профессиональной деятельностью.

4.2. Структура дисциплины

Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)			Интеракт. формы обучения	СРО
			лекции	практ. занятия	др. виды зан. по уч. пл.		
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	<i>Раздел 1. Сущность технологического подхода к организации социально-культурной деятельности</i>						
1.1	Художественное оформление культурно-досуговых программ как понятие	5	2	-			-
1.2	Роль художественного оформления КДП в приобщении зрителя к художественной культуре	5	2	-			-

1.3	Художественное оформление как подсистема сценографии	5	2/2*	-		2* просмотр и обсуждение видеозаписи	-
2.	Раздел 2. Основные выразительные средства в художественном оформлении						
2.1	Цветовое решение художественного оформления культурно-досуговых программ	5	2	6/6*		6* творческое задание	4
2.2	Композиция в художественном оформлении культурно-досуговых программ	5	2	2/2*		2* творческое задание	2
2.3	Шрифт в художественном оформлении культурно-досуговых программ	5	2	4/4*		4* творческое задание	2
2.4	Плакатный дизайн в художественном оформлении культурно-досуговых программ	5	2	4/4*		4* творческое задание	2
2.5	Отбор и свертывание текста для мультимедийной презентации	5	2	2/4*		2* творческое задание	2
2.6	Декоративно-прикладное искусство в художественном оформлении культурно-досуговых программ	5		8/8*		8* творческое задание	6
2.7	Мультимедиа в художественном оформлении культурно-досуговых программ	5		8/8*		8* творческое задание	4
3.	Раздел 3. Организационные основы художественного оформления культурно-досуговой программы						
3.1	Психологические особенности организации художественного оформления культурно-досуговой программы	6	2	2/2*		2* коллоквиум	6
3.2	Основные этапы процесса художественного оформления культурно-досуговой программы	6	4	4			2
3.3	Методика художественного оформления культурно-досуговой программы	6	4	4			2
4.	Раздел 4. Воплощение сценарно-режиссерского замысла в художественном оформлении культурно-досуговой программе						
4.1	Визуальное обеспечение сценарно-режиссерского замысла в художественном оформлении культурно-досуговой программы	6	4	2/2*		2* проблемная дискуссия с выдвижением проектов	6
4.2	Художественное оформление сценического пространства культурно-досуговой программы	6	2	4/4*		4* проблемная дискуссия с выдвижением проектов	8

4.3	Использование предметно-пространственной среды учреждения культуры в художественном оформлении культурно-досуговой программы	6	4	2/2*		2* проблемная дискуссия с выдвижением проектов	5
4.4	Художественное оформление культурно-досуговой программы под открытым небом	6	2	4/4*		4* проблемная дискуссия с выдвижением проектов	8
	Всего часов в интерактивной форме:		2	48			
	Итого		38	56			59

Заочная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)			Интеракт. формы обучения	СРО
			лекции	практ. занятия	конс.		
1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Раздел 1. Теоретические основы художественного оформления культурно-досуговых программ						
1.1	Художественное оформление культурно-досуговых программ как понятие	5	1	-			6
1.2	Роль художественного оформления КДП в приобщении зрителя к художественной культуре	5	-	-	1		6
1.3	Художественное оформление как подсистема сценографии	5	-	-	1		6
2.	Раздел 2. Основные выразительные средства в художественном оформлении						
2.1	Цветовое решение художественного оформления культурно-досуговых программ	5	1	-			6
2.2	Композиция в художественном оформлении культурно-досуговых программ	5	1	-			6
2.3	Шрифт в художественном оформлении культурно-досуговых программ	5	-	1/1*		1* творческое задание	6
2.4	Плакатный дизайн в художественном оформлении культурно-досуговых программ	5	1	-	1		6
2.5	Отбор и свертывание текста для мультимедийной презентации	5	-	1/1*		1* творческое задание	6

2.6	Декоративно-прикладное искусство в художественном оформлении культурно-досуговых программ	5	-	1/1*		1* творческое задание	6
2.7	Мультимедиа в художественном оформлении культурно-досуговых программ	5	-	1/1*	1	1* творческое задание	6
3.	Раздел 3. Организационные основы художественного оформления культурно-досуговой программы						
3.1	Психологические особенности организации художественного оформления культурно-досуговой программы	6	-	-	1		10
3.2	Основные этапы процесса художественного оформления культурно-досуговой программы	6	1	-	1		10
3.3	Методика художественного оформления культурно-досуговой программы	6	1	-	1		10
4.	Раздел 4. Воплощение сценарно-режиссерского замысла в художественном оформлении культурно-досуговой программе						
4.1	Визуальное обеспечение сценарно-режиссерского замысла в художественном оформлении культурно-досуговой программы	6	1	2/2*		2* проблемная дискуссия с выдвижением проектов	14
4.2	Художественное оформление сценического пространства культурно-досуговой программы	6	1	2/2*		2* проблемная дискуссия с выдвижением проектов	12
4.3	Использование предметно-пространственной среды учреждения культуры в художественном оформлении культурно-досуговой программы	6	1		1		13
4.4	Художественное оформление культурно-досуговой программы под открытым небом	6	1	2/2*		2* проблемная дискуссия с выдвижением проектов	14
	Всего часов в интерактивной форме:			10			
	Итого		10	10	8		143

4. 3. Содержание дисциплины

№ п/п	Содержание	Результаты обучения	Формы текущего контроля, промежуточной аттестации. Виды
-------	------------	---------------------	---

			<i>оценочных средств</i>
Раздел 1. Теоретические основы художественного оформления культурно-досуговых программ			
1.1	<p>Художественное оформление культурно-досуговых программ как понятие.</p> <p>Сущность понятий «Оформление», «Художественный», «Искусство», «Творчество», «Мастерство», «Художественное оформление культурно-досуговых программ». Художественное оформление КДП как процесс «отеатрализации» различных видов искусства (живопись, скульптура. Задачи художественного оформления в приспособленных помещениях. Задачи художественного оформления в неприспособленных помещениях. Уровни художественного оформления КДП: духовно-образная содержательность, материально-физическая предметность.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (ПК-1) • (ПК-5) <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5). <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • разрабатывать планы внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств (ПК-5). 	<p>Устный опрос, оценка знаний базовых понятий и умения правильно использовать специальные термины и понятия</p>
1.2	<p>Роль художественного оформления КДП в приобщении зрителя к художественной культуре.</p> <p>Культурное бытие как существование человека в окружающем мире. Сущность и основа культурного бытия. Функции художественной культуры, определяющие структуру художественного оформления культурно-досуговых программ. Структурные компоненты художественного оформления: духовно-содержательный, зональный или морфологический; материально-художественное конструирование и дизайн пространства. Художественное</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3) • (ПК-1) • (ПК-5) <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляет взаимодействие, учитывать их в своей основных этапах и процедуру внедрения 	<p>Устный опрос, оценка результатов участия в беседе</p>

	оформление как средство взаимодействия между организатором и участником КДП.	<p>новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1);</p> <ul style="list-style-type: none"> • сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5). <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • организовать собственное социальное взаимодействие в команде (УК-3); • определять свою роль в команде (УК-3); • выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1);. 	
1.3	<p>Художественное оформление как подсистема сценографии.</p> <p>Понятие «сценография». Объекты сценографии. Основные системы сценографии: окружающая среда, актерский образ или актерская система; вещественно-предметная система; музыкально-шумовая система; система изобразительно-выразительных средств.</p> <p>Характеристики сценографии: зрелищность, загадочность, знаковость, коммуникативность, информационность, динамичность действия, целенаправленность, лаконичность сценического образа, психологичность сценического образа.</p> <p>Виды искусств, используемые в сценографии: пространственные или пластические, временные или динамические, пространственно-временные.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3) • (ПК-1) • (ПК-5) <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляет взаимодействие, учитывать их в своей деятельности (УК-3); • методы апробации инноваций (ПК-1); • основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5). <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • принимать рациональные решения 	<p>Просмотр и обсуждение видеозаписи культурно-досуговых программ, оценка умений анализировать, обобщать фактический материал с формулирование м конкретных выводов</p>

		<p>и обосновывать их (УК-3);</p> <ul style="list-style-type: none"> • планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3); • применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки (ПК-1); <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3); • навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1). 	
Раздел 2. Основные выразительные средства в художественном оформлении			
2.1	<p>Цветовое решение художественного оформления культурно-досуговых программ.</p> <p>Определение понятия «цвет», «цветовое решение». Ахроматические цвета. Психологические характеристики цвета: цветовой тон, светлота, насыщенность, цветность. Особенности работы в художественном оформлении с цветовым кругом. Особенности восприятия цвета от освещения. Особенности восприятия цвета в пространстве. Процесс создания цветовой палитры: слагательное смешение, вычитательное смешение. Комбинации цветов: комплиментарные цвета, классическая триада, аналоговая триада, контрастная триада, прямоугольная схема. Цветовая гармония.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3) • (ПК-1) <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • методы апробации инноваций (ПК-1); <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3); • планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3); • применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки (ПК-1); • выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1); 	Отчет о выполнении творческой работы

		<p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3); • навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1). 	
2.2	<p>Композиция в художественном оформлении культурно-досуговых программ.</p> <p>Определение понятия «композиция». Виды композиции: плоскостная, объемная, глубинно-пространственная, открытая, закрытая, замкнутая. Законы композиции: целостность, неделимость, контраст, подчиненность единому замыслу. Правила и приемы композиции: передача ритма, выделение композиционного центра, симметрия и асимметрия, статика и динамика.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3) • (ПК-1) <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • методы апробации инноваций (ПК-1); <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3); • планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3); • применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки (ПК-1); • выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1); <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3); • навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1). 	Отчет о выполнении творческой работы
2.3	Шрифт в художественном	Формируемые	Отчет о

	<p>оформлении культурно-досуговых программ.</p> <p>Определение понятия «шрифт», «художественный шрифт».</p> <p>Классификация шрифтов в исторической последовательности: пиктография, идеография, иероглиф, иератическое письмо, фонетическое письмо, клинопись, бустрофедон, капитальный шрифт, греческое капитальное письмо, римский капитальный шрифт, рустика, квадрата, курсив, унциал, полуунциал, ломбардские версалы, готический шрифт, бастарда, гуманистический шрифт, антиква, живописный шрифт, типографский латинский шрифт.</p> <p>Современные печатные шрифты: гротесковые, декоративные, рукописные, каллиграфические, модерн.</p> <p>Славянская письменность: глаголица, кириллица, устав, полуустав, скоропись, русская вязь, гражданский шрифт Петра I, Елизаветинский шрифт. Шрифт типографии С. Селивановского. Шрифты Лемана, Эльзивира Вольфа. Шрифты академии наук. Классификация шрифтов советских художников-графиков. Художественные шрифты.</p>	<p>компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3) • (ПК-1) <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • методы апробации инноваций (ПК-1); <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3); • планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3); • применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки (ПК-1); • выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1); <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3); • навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1). 	<p>выполнении творческой работы</p>
2.4	<p>Плакатный дизайн в художественном оформлении культурно-досуговых программ.</p> <p>Определение понятия «плакат». Роль плаката в современном мире. Отличие плаката от других видов изобразительного искусства. История возникновения искусства плаката: настенные росписи, объявления и афиши античных Афин и Рима, «Летучие листки» времен Реформации (Германия XVI в.), политические афиши во Франции XVIII в., художественный плакат XIX в.,</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3) • (ПК-1) • (ПК-5) <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляет взаимодействие, учитывать их в своей 	<p>Отчет о выполнении творческой работы</p>

	<p>рекламно-промышленный плакат XIX-XX вв., плакаты Первой мировой войны, советские плакаты, современные плакаты.</p> <p>Принципы создания плаката: однозначность, лаконичность, синхронность. Функции плаката: воспитательная, патриотическая, пропагандистская, имиджевая. Задачи современного плаката. Виды плакатов: политический, агитационный, социальный, рекламный, афиша, Интернет-баннер. Последовательность создания плаката. Стили плакатов. Растровая и векторная графика. Графические редакторы.</p>	<p>деятельности (УК-3);</p> <ul style="list-style-type: none"> • методы апробации инноваций (ПК-1); • основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5). <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3); • планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3); • выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1); • разрабатывать планы внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств (ПК-5). <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками внедрение новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1); 	
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> • навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества (ПК-5). 	
2.5	<p>Отбор и свертывание текста для мультимедийной презентации.</p> <p>Использование мультимедийной презентации в художественном оформлении культурно-досуговой программы. Правила создания слайда презентации: содержательность, эргономика, эстетика.</p> <p>Конспектирование как способ свертывания текста. Визуализация результатов конспектирования.</p> <p>Приемы структурирования текста на слайде презентации. Инфографика как прием визуализации списка.</p> <p>Типографика в мультимедийной презентации: характеристика шрифта, интерлиньяж, апроша. Графические элементы мультимедийной презентации: символ, знак, визуальная аллегория, иллюстрация, визуальный персонаж. Образы-вампиры. Цвет презентации. Инструменты для работы с цветовыми палитрами.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3) • (ПК-1) • (ПК-5) <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляет взаимодействие, учитывать их в своей деятельности (УК-3); • методы апробации инноваций (ПК-1); • основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5). <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3); • планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3); • выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1); • разрабатывать планы внедрения новых 	Отчет о выполнении творческой работы

		<p>технологий социально-культурной деятельности (ПК-1);</p> <ul style="list-style-type: none"> • формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств (ПК-5). <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками внедрение новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1); <p>навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества (ПК-5).</p>	
2.6	<p>Декоративно-прикладное искусство в художественном оформлении культурно-досуговых программ.</p> <p>Понятие «декоративно-прикладное искусство». Возможности ДПИ в художественном оформлении культурно-досуговой программы. Классификация ДПИ: по материалу, по технике выполнения. Техники ДПИ, связанные с использованием бумаги: Айрис фолдинг, бумагопластика, гофротрубочки, квиллинг, аппликация, артишок, тиснение, пергамано, торцевание и др. Виды оригами и их использование в художественном оформлении культурно-досуговой программы. Обзор видов техник декоративно-прикладного творчества и их использования в художественном оформлении КДП. Декоративные приемы рисования.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3) • (ПК-1) • (ПК-5) <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • особенности, правила и приемы социального взаимодействия в команде (УК-3); • особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляет взаимодействие, учитывать их в своей деятельности (УК-3); • основные теории мотивации, лидерства (УК-3); • стили лидерства и 	<p>Отчет о выполнении творческой работы</p>

		<p>возможности их применения в различных ситуациях (УК-3);</p> <ul style="list-style-type: none"> • методы апробации инноваций (ПК-1); • основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5). <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • организовать собственное социальное взаимодействие в команде (УК-3); • определять свою роль в команде (УК-3); • принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3); • планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3); • применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки (ПК-1); • выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1); • разрабатывать планы внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, 	
--	--	---	--

		<p>фестивального движения по жанрам искусств (ПК-5).</p> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками организации работы в команде для достижения общих целей (УК-3); • навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3); • навыками внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • - навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1); • навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества (ПК-5). 	
2.7	<p>Мультимедиа в художественном оформлении культурно-досуговых программ.</p> <p>Определение понятия «мультимедиа». Возможности использования мультимедиа в художественном оформлении культурно-досуговой программы. Компоненты мультимедийного продукта. Характерные особенности мультимедийного продукта. Достоинства интерактивных мультимедиа. Анимация в мультимедиа. Мультипликация в мультимедиа. Интерактивность как способ расширения поля привычных средств воплощения режиссерской мысли: маппинг-шоу, расширенная реальность, дополнительная реальность, виртуальная реальность, смешанная реальность.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3) • (ПК-1) • (ПК-5) <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляет взаимодействие, учитывать их в своей деятельности (УК-3); • методы апробации инноваций (ПК-1); • основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • сущность и специфику 	<p>Отчет о выполнении творческой работы</p>

		<p>современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5).</p> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3); • планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3); • выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1); • разрабатывать планы внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств (ПК-5). <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1); <p>навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества (ПК-5).</p>	
<p>Раздел 3. Организационные основы художественного оформления культурно-досуговой программы</p>			

3.1	<p>Психологические особенности организации художественного оформления культурно-досуговой программы.</p> <p>Учет психологических особенностей восприятия художественного оформления потенциальными зрителями культурно-досуговой программы. Запланированная направленность психической деятельности человека на восприятие художественного оформления как закономерный результат воздействия на произвольное внимание зрителя. Факторы, влияющие на возникновение произвольного внимания у потенциального зрителя. Эмоционально-психологическое восприятие цвета в художественном оформлении культурно-досуговой программы.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3) • (ПК-1) • (ПК-5) <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляет взаимодействие, учитывать их в своей деятельности (УК-3); • сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5). <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3); • планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3); • выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1); • формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств (ПК-5). <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3); • навыками внедрение 	<p>Коллоквиум, оценка умений синтезировать, анализировать, обобщать фактический и теоретический материал и конструировать свои знания в процессе обсуждения в сценарно-режиссерский замысел культурно-досуговой программы</p>
-----	--	---	---

		<p>новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1);</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1); • навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества (ПК-5). 	
3.2	<p>Основные этапы процесса художественного оформления культурно-досуговой программы. Художественное видение режиссера. Поиск внешнего образа, выбор принципа художественного оформления. Работа над эскизами художественного оформления. Определение цветового решения оформления. Подбор материала для изготовления художественного оформления. Написание сметы расходных материалов. Изготовление элементов художественного оформления культурно-досуговой программы. Декорационное оформление пространства культурно-досуговой программы.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3) • (ПК-1) • (ПК-5) <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • особенности, правила и приемы социального взаимодействия в команде (УК-3); • особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляет взаимодействие, учитывать их в своей деятельности (УК-3); • основные теории мотивации, лидерства (УК-3); • стили лидерства и возможности их применения в различных ситуациях (УК-3); • основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5). 	<p>Оценка результатов участия в деловой игре</p>

		<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • организовать собственное социальное взаимодействие в команде (УК-3); • определять свою роль в команде (УК-3); • принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3); • планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3); • применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки (ПК-1); • выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1); • разрабатывать планы внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств (ПК-5). <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками организации работы в команде для достижения общих целей (УК-3); • навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3); • навыками внедрения новых технологий социально-культурной 	
--	--	--	--

		<p>деятельности (ПК-1);</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1); • навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества (ПК-5). 	
3.3.	<p>Методика художественного оформления культурно-досуговой программы.</p> <p>Роль и значение подмакетника и макета в воплощении идейно-тематического замысла культурно-досуговой программы в художественном оформлении. Мягкое декорационное оформление, включающее одежду сцены (кулисы, падуго, задники и т.д.). Использование ширм, призм (треугольников из секций ширм), различных кубов, подставок в художественном оформлении. Применение декоративного задника в художественном оформлении сцены. Оформление культурно-досуговой программы при помощи аппликаций, вырезанных из всевозможных материалов и закрепленных на различных предметах на сцене, площадке. Технологии художественной обработки тканей и материалов для сцены: тиснение ворсистого материала с применением трафарета, роспись кистью, залоснивание при помощи горячего утюга, способ батик, способ художественной обработки легких тканей и др.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3) • (ПК-1) • (ПК-5) <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • особенности, правила и приемы социального взаимодействия в команде (УК-3); • особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляет взаимодействие, учитывать их в своей деятельности (УК-3); • основные теории мотивации, лидерства (УК-3); • стили лидерства и возможности их применения в различных ситуациях (УК-3); • основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5). <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • организовать 	Оценка результатов участия в деловой игре

		<p>собственное социальное взаимодействие в команде (УК-3);</p> <ul style="list-style-type: none"> • определять свою роль в команде (УК-3); • принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3); • планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3); • применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки (ПК-1); • выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1); • разрабатывать планы внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств (ПК-5). <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками организации работы в команде для достижения общих целей (УК-3); • навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3); • навыками внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • навыками оценки 	
--	--	--	--

		<p>эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1);</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества (ПК-5). 	
<p>Раздел 4. Воплощение сценарно-режиссерского замысла в художественном оформлении культурно-досуговой программе</p>			
4.1	<p>Визуальное обеспечение сценарно-режиссерского замысла в художественном оформлении культурно-досуговой программы.</p> <p>Использование в оформлении различных художественных средств (цвета, световые эффекты), предметов и элементов, обеспечивающих создание необходимого настроения, особой эмоциональной атмосферы. Использование в оформлении рисунка, эмблемы или символа как средство создания нужного контекста, трансляции идеи мероприятия. Использование в оформлении надписей (название программы, лозунги, слоганы, цитаты) и предметов (предметы быта, цветы, шары, свечи, звёзды, ленты и др. Визуальные средства синтеза искусств. Модели визуальной составляющей в синтезе искусств: авторская визуализация чужого текста; реконструкция прошлого с опорой на визуальную память зрителя; деконструкция ценностной системы методом визуальных «осколков», внедрение инновационных культурных кодов.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3) • (ПК-1) • (ПК-5) <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • особенности, правила и приемы социального взаимодействия в команде (УК-3); • особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляет взаимодействие, учитывать их в своей деятельности (УК-3); • основные теории мотивации, лидерства (УК-3); • стили лидерства и возможности их применения в различных ситуациях (УК-3); • методы апробации инноваций (ПК-1); • основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5). 	<p>Защита проектов, оценка результатов участия в проблемной дискуссии, позволяющей оценивать умения интегрировать знания, полученные при изучении темы, аргументировать собственную точку зрения и конструировать свои знания в процессе решения практических проблем в коллективный проект</p>

		<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • организовать собственное социальное взаимодействие в команде (УК-3); • определять свою роль в команде (УК-3); • принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3); • планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3); • применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки (ПК-1); • выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1); • разрабатывать планы внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств (ПК-5). <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками организации работы в команде для достижения общих целей (УК-3); • навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3); • навыками внедрения новых технологий социально-культурной 	
--	--	--	--

		<p>деятельности (ПК-1);</p> <ul style="list-style-type: none"> • - навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1); • навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества (ПК-5). 	
4.2	<p>Художественное оформление сценического пространства культурно-досуговой программы. Художественное оформление как создание атмосферы театрализованного представления. Виды и типы декораций Способы трансформации декорационного оформления. Монтировка декораций. Способы и организация сценического пространства при помощи элементов декорационного оформления Способы и организация сценического пространства при помощи элементов декорационного оформления. Выгородка, планировка. Приемы организации сценического пространства на импровизированной сценической площадке, малогабаритной сцене.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3) • (ПК-1) • (ПК-5) <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • особенности, правила и приемы социального взаимодействия в команде (УК-3); • особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляет взаимодействие, учитывать их в своей деятельности (УК-3); • основные теории мотивации, лидерства (УК-3); • стили лидерства и возможности их применения в различных ситуациях (УК-3); • методы апробации инноваций (ПК-1); • основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5). 	<p>Защита проектов, оценка результатов участия в проблемной дискуссии, позволяющей оценивать умения интегрировать знания, полученные при изучении темы, аргументировать собственную точку зрения и конструировать свои знания в процессе решения практических проблем в коллективный проект</p>

		<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • организовать собственное социальное взаимодействие в команде (УК-3); • определять свою роль в команде (УК-3); • принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3); • планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3); • применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки (ПК-1); • выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1); • разрабатывать планы внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств (ПК-5). <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками организации работы в команде для достижения общих целей (УК-3); • навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3); • навыками внедрения новых технологий социально-культурной 	
--	--	--	--

		<p>деятельности (ПК-1);</p> <ul style="list-style-type: none"> • - навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1); • навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества (ПК-5). 	
4.3	<p>Использование предметно-пространственной среды учреждения культуры в художественном оформлении культурно-досуговой программы.</p> <p>Художественно-творческая среда учреждений культуры как фактор духовно-нравственного воспитания личности. Особенности предметно-пространственной среды учреждения культуры: трудовая и патриотическая направленность содержания основных элементов интерьера и экстерьера; создание элементов, интерьера и экстерьера, способствующих психологической разгрузке людей, отдыху и удовлетворению их духовно-эстетических потребностей; внутреннее оформление помещений учреждений культуры с учетом их назначения. Требования к художественному оформлению основных помещений учреждения культуры: фойе, вестибюль, зрительный зал, зона отдыха, наружное оформление здания и приклубная территория. Оформление различных зон и локаций культурно-досуговой программы.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3) • (ПК-1) • (ПК-5) <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • особенности, правила и приемы социального взаимодействия в команде (УК-3); • особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляет взаимодействие, учитывать их в своей деятельности (УК-3); • основные теории мотивации, лидерства (УК-3); • стили лидерства и возможности их применения в различных ситуациях (УК-3); • методы апробации инноваций (ПК-1); • основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5). 	<p>Защита проектов, оценка результатов участия в проблемной дискуссии, позволяющей оценивать умения интегрировать знания, полученные при изучении темы, аргументировать собственную точку зрения и конструировать свои знания в процессе решения практических проблем в коллективный проект</p>

		<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • организовать собственное социальное взаимодействие в команде (УК-3); • определять свою роль в команде (УК-3); • принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3); • планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3); • применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки (ПК-1); • выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1); • разрабатывать планы внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств (ПК-5). <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками организации работы в команде для достижения общих целей (УК-3); • навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3); • навыками внедрения новых технологий социально-культурной 	
--	--	--	--

		<p>деятельности (ПК-1);</p> <ul style="list-style-type: none"> • - навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1); • навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества (ПК-5). 	
4.4	<p>Художественное оформление культурно-досуговой программы под открытым небом.</p> <p>Особенности режиссерско-постановочной работы на зрелищных площадках под открытым небом. Массовость и многожанровость. Действие в движении. Стремительность смены эпизодов. Построение действия с четырех сторон. Решение игровых площадок (станки, подиумы, первая дорожка, зрительские трибуны и т.д.). Художественное оформление как выразительное средство праздника под открытым небом. Принципы декоративно-художественного оформления массового праздника. Работа режиссера с художником оформителем по образному решению праздника. Подготовка макета, эскизов и других средств реализации художественного творческого замысла.</p>	<p>Формируемые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (УК-3) • (ПК-1) • (ПК-5) <p>В результате изучения темы студент должен:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • особенности, правила и приемы социального взаимодействия в команде (УК-3); • особенности поведения выделенных групп людей, с которыми осуществляет взаимодействие, учитывать их в своей деятельности (УК-3); • основные теории мотивации, лидерства (УК-3); • стили лидерства и возможности их применения в различных ситуациях (УК-3); • методы апробации инноваций (ПК-1); • основные этапы и процедуру внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • сущность и специфику современных форм массового художественного творчества, фестивального движения (ПК-5). 	<p>Защита проектов, оценка результатов участия в проблемной дискуссии, позволяющей оценивать умения интегрировать знания, полученные при изучении темы, аргументировать собственную точку зрения и конструировать свои знания в процессе решения практических проблем в коллективный проект</p>

		<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • организовать собственное социальное взаимодействие в команде (УК-3); • определять свою роль в команде (УК-3); • принимать рациональные решения и обосновывать их (УК-3); • планировать последовательность шагов для достижения заданного результата (УК-3); • применять на практике методы презентации и обсуждения инновационной разработки (ПК-1); • выбирать эффективные формы и методы апробации инновационной деятельности (ПК-1); • разрабатывать планы внедрения новых технологий социально-культурной деятельности (ПК-1); • формировать социально-культурные программы поддержки современных форм массового художественного творчества, фестивального движения по жанрам искусств (ПК-5). <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками организации работы в команде для достижения общих целей (УК-3); • навыками аргументированного изложения собственной точки зрения, ведения дискуссии и полемики (УК-3); • навыками внедрения новых технологий социально-культурной 	
--	--	--	--

		деятельности (ПК-1); <ul style="list-style-type: none"> • - навыками оценки эффективности внедрения инновационных технологий (ПК-1); • навыками организации фестивального движения по жанрам искусств и социально-культурных проектов популяризации массового художественного творчества (ПК-5). 	
			Промежуточная аттестация - экзамен

5. Образовательные и информационно-коммуникационные технологии

5.1. Образовательные технологии

В соответствии с требованиями к условиям реализации основных образовательных программ в учебном процессе предусматривается использование современных педагогических технологий: когнитивной технологии, направленной на развитие критического мышления обучающихся; проблемно-поисковой технологии, ориентированной на продуктивную деятельность студентов в ходе решения проблемных ситуаций; технологии моделирующего обучения, моделирующие процесс исследования реальной или имитационной проблемной ситуации, самостоятельного принятия решения в соответствии с моделью социально-культурного взаимодействия, оценочную деятельность при анализе принятых решений и достигнутых результатов; коммуникативно-диалоговые технологии, организующие учебную деятельность студентов через обсуждение проблем, поиск аргументации, оценку и принятие решения в процессе коммуникативного общения; а также традиционные образовательные технологии, включающие аудиторные занятия (лекционные и практические).

В рамках учебного курса предусмотрено использование интерактивных методов проведения занятий, направленных на реализацию компетентного подхода к формированию и развитию профессиональных навыков обучающихся, таких как:

Проблемная дискуссия с выдвижением проектов – форма обучения, направленная на развитие у обучающихся опыта поиска решений, воплощения идей в виде проектов. В ходе дискуссии особое внимание уделяется процедурам выдвижения идей, которые будут развернуты в задания-проекты. Дискуссия направлена не столько на общую ориентацию в поиске возможных подходов и их аргументации, сколько на проработку самого содержания каждого из подходов, намеченных при обсуждении.

Коллоквиум - форма группового обсуждения под руководством преподавателя достаточно широкого круга вопросов. Коллоквиум проходит обычно в форме дискуссии, в ходе которой обучающимся предоставляется возможность высказать свою точку зрения на рассматриваемую проблему, учиться обосновывать и защищать ее. Аргументируя и отстаивая свое мнение, обучающийся в то же время демонстрирует, насколько глубоко и осознанно он усвоил изученный материал.

Деловая игра - форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, разнообразных условий профессиональной деятельности, характерных для организации социокультурных технологий в практике библиотек. Обучение обучающихся происходит в процессе совместной деятельности, направленной на формирование и развитие умений сотрудничества в процессе подготовки и проведения конкретного социально-культурного

мероприятия. Подготовленное обучающимися мероприятие может быть представлено как на предполагаемую аудиторию (имитация реальной ситуации), так и на реальную аудиторию.

Просмотр и обсуждение видеозаписи культурно-досуговых программ - перед показом видеозаписи преподавателю необходимо поставить перед студентами несколько ключевых вопросов. Это будет основой для последующего обсуждения. Можно останавливать фильм на заранее отобранных кадрах (моментах) и проводить дискуссию. В конце занятия необходимо обязательно совместно со студентами подвести итоги и озвучить полученные выводы.

Творческое задание - выполнение творческого задания требует от студента воспроизведения полученной ранее информации в форме, определяемой преподавателем:

- 1) подборка примеров из практики (опыта);
- 2) подборка материала по определенной проблеме (ситуации);
- 3) участие в ролевой (ситуационной) игре и т.п.

5.2. Информационно-коммуникационные технологии

Современный учебный процесс в высшей школе требует существенного расширения арсенала средств обучения, широкого использования средств информационно-коммуникационных технологий, электронных образовательных ресурсов, интегрированных в электронную образовательную среду. В ходе изучения студентами учебной дисциплины «Художественное оформление культурно-досуговых программ» применение электронных образовательных технологий (e-learning) предполагает размещение различных электронно-образовательных ресурсов на сайте электронной образовательной среды КемГИК по web-адресу: <https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2628>

Электронно-образовательные ресурсы учебной дисциплины «Художественное оформление культурно-досуговых программ» включают статичные электронно-образовательные ресурсы: файлы с текстами лекций, электронными презентациями, ссылки на учебно-методические ресурсы Интернет и др. Ознакомление с данными ресурсами доступно каждому студенту посредством логина и пароля. Студенту могут работать со статичными ресурсами, читая их с экрана или сохраняя на свой локальный компьютер для дальнейшего ознакомления. В процессе изучения учебной дисциплины для студента важно освоить данные ресурсы в установленные преподавателем сроки.

При освоении указанной дисциплины наряду со статичными электронно-образовательными ресурсами применяются интерактивные элементы: задания, тесты, семинары, форумы и др. Использование указанных интерактивных элементов направлено на действенную организацию самостоятельной работы студентов. Работа с указанными выше элементами дисциплины требует активной деятельности студентов, регламентированной как необходимостью записи на курс, так и сроками, требованиями к

6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы (СР) обучающихся

6.1. Перечень учебно-методического обеспечения для СР обучающихся

Материалы для организации самостоятельной работы обучающихся по дисциплине «Художественное оформление культурно-досуговых программ» размещены в «Электронной образовательной среде» (<https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2628>) и включают:

Организационные ресурсы

- Тематический план дисциплин для обучающихся очной формы обучения
- Тематический план дисциплин для обучающихся заочной формы обучения

Учебно-программные

- Рабочая программа дисциплины

Учебно-теоретические ресурсы

- Интерактивные лекции по основным разделам дисциплины

Учебно-практические ресурсы

- Описание практических и творческих работ
- Примеры выполнения практических заданий, творческого задания

Учебно-методические ресурсы

- Методические указания студентам к выполнению самостоятельной работы

Учебно-справочные ресурсы

- Словарь по дисциплине (гlossарий)

Учебно-наглядные ресурсы

- Электронные презентации к лекциям

Учебно-библиографические ресурсы

- Список рекомендуемой литературы
- Перечень полезных ссылок

Фонд оценочных средств

- Вопросы для устного опроса (по разделам дисциплины) и критерии оценивания ответов
- Критерии оценивания лабораторных работ
- Тематика деловых ролевых и ситуационных игр и критерии оценивания результатов участия в них
- Тематика и критерии оценивания учебных исследовательских проектов
- Вопросы к зачету
- Вопросы к экзамену
- Тесты по дисциплине

6.2. Тематика практических и творческих работ, эссе

6.2.1. Примерная тематика творческих работ

Тема 2.1. Цветовое решение художественного оформления культурно-досуговых программ

Для выполнения творческого задания необходимо:

Задание 1. Смешение цветов (желтый, красный, синий).

- Нарисовать круг и разделить его на 6 равных частей.
- Залить половину круга желтой краской (1, 2, 3 часть).
- Дать высохнуть первому слою краски и по сухому слою залить красным цветом (3, 4, 5 части).
- После высыхания очередного слоя заливаются синим цветом 5, 6, 1 части.
- Проверить правильность выполнения работы: вырезать круг, в центр круга вставляется зубочистка. Получился цветной волчок. При вращении волчка цвета должны слиться в один белый цвет.

Задание 2. Цветовой круг Иттена.

- В центральной части круга вписываются в треугольник три основных цвета: желтый, красный и синий.
- Вокруг разместить 3 треугольника, которые представляют собой цвета, получаемые вследствие смешения основных: фиолетовый, зеленый, оранжевый.
- Парно смешать цвета основные и составные: желто-зеленый, сине-зеленый, сине-фиолетовый, красно-оранжевый, желто-оранжевый, красно-фиолетовый. Цвета третьего порядка расположить на внешнем круге, в котором оттенки второго и третьего порядка, а также основные цвета повторяют порядок оттенков в естественном круге.

Задание 3. Цветовые гармонии.

- Разработать линейно-графическую структуру композиции квадрата. Продумать цветовую палитру для каждого квадрата в соответствии с типом цветовой гармонии (использовать цветовой круг, выполненный в задании 2):
 - Гармония родственных цветов;

- Гармония контрастно-родственных цветов;
- Гармония контрастных цветов;
- Гармония полихромная («триада»);
- Гармония полихромная («тетрада»).

Тема 2.2. Композиция в художественном оформлении культурно-досуговых программ

Для выполнения творческого задания необходимо:

Задание 1. Выполнить декоративную композицию из природных растительных форм и изображений животных. Расположить композицию в геометрической фигуре.

Задание 2. Создать колористическую композицию из растительных форм с использованием цветовой гармонии родственных цветов.

Задание 3. Создать колористическую композицию из растительных форм с использованием цветовой гармонии комплементарных цветов.

Задание 4. Создать колористическую композицию с использованием цветовой гармонии родственно-контрастных цветов.

Тема 2.3. Шрифт в художественном оформлении культурно-досуговых программ

Для выполнения творческого задания необходимо:

Задание 1. На миллиметровой бумаге начертить алфавит, используя гарнитуру брускового шрифта.

Задание 2. На миллиметровой бумаге начертить алфавит, используя гарнитуру шрифта архитектурного (узкого).

Задание 3. На миллиметровой бумаге начертить алфавит, используя гарнитуру строчных букв чертежного шрифта.

Задание 4. На миллиметровой бумаге начертить алфавит, используя гарнитуру художественных шрифтов.

Тема 2.4. Плакатный дизайн в художественном оформлении культурно-досуговых программ

Для выполнения творческого задания необходимо:

Задание. Используя шаблоны графического редактора Supra, разработать афишу культурно-досуговой программы (по выбору студента).

Тема 2.5. Отбор и свертывание текста для мультимедийной презентации

Для выполнения творческого задания необходимо:

Задание 1. Используя шаблоны презентации графического редактора Supra, разработать художественное оформление предложенного педагогом сценария культурно-досуговой программы.

Задание 2. Самостоятельно разработать презентацию, для художественного оформления культурно-досуговой программы (сценарий по выбору студента).

Тема 2.6. Декоративно-прикладное искусство в художественном оформлении культурно-досуговых программ

Для выполнения творческого задания необходимо:

Задание 1. На основе изученных техник ДПИ осуществить тематическое художественное оформление учебной аудитории.

Задание 2. На основе изученных техник ДПИ оформить тематическую фотозону.

Тема 2.7. Мультимедиа в художественном оформлении культурно-досуговых программ

Для выполнения творческого задания необходимо:

Задание 1. Используя эффекты анимации PowerPoint, создать 3-4 мультимедийных вопросов викторины.

Задание 2. Используя эффекты анимации PowerPoint, создать мультимедийное сопровождение игровых заданий: перемещение предметов, поиск отличий.

Задание 3. В PowerPoint создать интерактивный кроссворд (тема по выбору студента).

Задание 4. Используя эффекты анимации PowerPoint, создать мультимедийные счетчики баллов: электронное табло, прогресс-балл, биатлон.

Задание 5. Используя эффекты анимации и переходы PowerPoint, создать мультимедийное сопровождение интеллектуальных игр: Своя игра и Морской бой.

6.3. Методические указания для обучающихся по организации самостоятельной работы

В связи с ограничением аудиторных занятий, важную роль играет самостоятельная работа студентов, которая способствует выработке необходимых практических навыков и лучшему усвоению информации.

В ходе организации самостоятельной работы по учебной дисциплине «Художественное оформление культурно-досуговых программ» обучающимся рекомендуется использование различных электронно-образовательных ресурсов на сайте электронной образовательной среды КемГИК по web-адресу: <https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2628>.

Электронно-образовательные ресурсы учебной дисциплины «Художественное оформление культурно-досуговых программ» включают статичные электронно-образовательные ресурсы: файлы с текстами лекций, электронными презентациями, ссылки на учебно-методические ресурсы Интернет и др. Ознакомление с данными ресурсами доступно каждому обучающемуся посредством ввода индивидуального логина и пароля. Обучающиеся могут работать со статичными ресурсами, читая их с экрана или сохраняя на свой локальный компьютер для дальнейшего ознакомления. В процессе изучения учебной дисциплины для обучающегося важно освоить данные ресурсы в установленные преподавателем сроки.

Для успешной организации самостоятельной работы необходимо:

- 1) уделять на самостоятельную работу по дисциплине от 2 до 4 часов в неделю;
- 2) освоить минимум содержания, предложенного преподавателем для самостоятельного освоения;
- 4) планировать самостоятельную работу в рамках графика, предложенного преподавателем;
- 5) осуществлять самостоятельную работу в организационных формах, предусмотренных учебной программой.

Самостоятельная работа обучающегося осуществляется в аудиторной и внеаудиторной форме.

Самостоятельная работа в аудиторное время выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию и включает следующий перечень действий:

- решение практических заданий;

- разработку и защиту проекта внедрения социально-культурной технологии в деятельность учреждений культуры;
- анализ плановой и отчетной документации учреждений культуры по заданному преподавателем алгоритму;
- разработку и защиту сценарно-режиссерского замысла культурно-досуговой программы по заданному преподавателем алгоритму;
- участие в деловых играх;
- разработку практических рекомендаций по работе с населением по заданному преподавателем алгоритму;
- проведение культурно-досугового мероприятия на реальную аудиторию.

Самостоятельная работа во внеаудиторное время предполагает:

- подготовку к практическим занятиям;
- проработку конспекта лекций;
- изучение основной и дополнительной литературы;
- подготовку культурно-досугового мероприятия;
- выполнение практических и творческих работ.

Практическая работа представляет собой письменное задание, направленное на проверку и оценку знаний и умений обучающихся, ориентированных на достижение определенного результата, и служащая показателем уровня сформированности профессиональных компетенций.

Письменные работы обучающихся, как вид самообразования, включаются в систематическую познавательную деятельность, которая и реализуется в процессе целенаправленной самостоятельной работы с целью углубления и расширения знаний, развития интеллектуальных качеств личности, формирования научного мировоззрения.

Практическая работа является внеаудиторной и предназначена для самостоятельного ознакомления обучающегося с определенными вопросами разделов курса по рекомендованным преподавателем материалам и выполнения заданий по темам.

Самостоятельное выполнение практических заданий в рамках дисциплины «Художественное оформление культурно-досуговых программ» для обучающихся занимает значительное место. Результаты практической самостоятельной работы в ходе изучения, предложенного материала, готовят обучающегося к самостоятельной деятельности по разработке и реализации технологий социально-культурной деятельности.

Практическая работа выявляет знания обучающихся по определенной теме дисциплины; понимание сущности изучаемого предмета и круга явлений, охватываемых им, их закономерностей; умения самостоятельно делать выводы и обобщения, использовать знания и навыки, и является формой оценки.

К выполнению практической работы предъявляются следующие требования:

- 1) к практической работы следует приступать после ознакомления с материалами соответствующей темы;
- 2) работа выполняется самостоятельно и предоставляется для оценивания в виде отчета в предложенной форме и в установленные преподавателем сроки;
- 3) после получения рецензии на работу устранить недостатки, отмеченные преподавателем.

Содержание самостоятельной работы студентов

Темы для самостоятельной работы студентов	Количество часов		Виды и содержание самостоятельной работы студентов
	Для очной формы обучения	Для заочной формы обучения	
Раздел 1. Теоретические основы художественного оформления культурно-досуговых программ			

1.1 Художественное оформление культурно-досуговых программ как понятие	-	6	Подготовка к устному опросу
1.2 Роль художественного оформления КДП в приобщении зрителя к художественной культуре	-	6	Подготовка к устному опросу
1.3 Художественное оформление как подсистема сценографии	-	6	Посещение мероприятий учреждений культуры; подготовка к обсуждению методики их художественного оформления
Раздел 2. Основные выразительные средства в художественном оформлении			
2.1 Цветовое решение художественного оформления культурно-досуговых программ	4	6	Выполнение творческой работы 1
2.2 Композиция в художественном оформлении культурно-досуговых программ	2	6	Выполнение творческой работы 2
2.3 Шрифт в художественном оформлении культурно-досуговых программ	2	6	Выполнение творческой работы 3
2.4 Плакатный дизайн в художественном оформлении культурно-досуговых программ	2	6	Выполнение творческой работы 4
2.5 Отбор и свертывание текста для мультимедийной презентации	2	6	Выполнение творческой работы 5
2.6 Декоративно-прикладное искусство в художественном оформлении культурно-досуговых программ	6	6	Выполнение творческой работы 6
2.7 Мультимедиа в художественном оформлении культурно-досуговых программ	4	6	Выполнение творческой работы 7
Раздел 3. Организационные основы художественного оформления культурно-досуговой программы			
3.1 Психологические особенности организации художественного оформления культурно-досуговой программы	6	10	Подготовка к коллоквиуму - проработка конспекта лекции
3.2 Основные этапы процесса художественного оформления культурно-досуговой программы	2	10	Подготовка к деловой игре - проработка конспекта лекции
3.3 Методика художественного оформления культурно-досуговой программы	2	10	Подготовка к деловой игре - проработка конспекта лекции
Раздел 4. Воплощение сценарно-режиссерского замысла в художественном оформлении культурно-досуговой программы			
4.1 Визуальное обеспечение сценарно-режиссерского замысла в художественном оформлении культурно-досуговой программы	6	14	Подготовка к проблемной дискуссии - проработка конспекта лекции
4.2 Художественное оформление сценического пространства культурно-досуговой программы	8	12	Подготовка к проблемной дискуссии - проработка конспекта лекции

4.3 Использование предметно-пространственной среды учреждения культуры в художественном оформлении культурно-досуговой программы	5	13	Подготовка к проблемной дискуссии - проработка конспекта лекции
4.4 Художественное оформление культурно-досуговой программы под открытым небом	8	14	Подготовка к проблемной дискуссии - проработка конспекта лекции
ВСЕГО:	59	143	

Самостоятельная работа обучающегося является обязательным видом его учебной работы, которая выполняется в соответствии с выданным преподавателем заданием и в отведенные сроки.

Каждое задание оценивается по 100-балльной шкале. Все полученные студентом оценки за выполненные задания фиксируются в журнале преподавателя и в электронной образовательной среде КемГИК по web-адресу: <https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2628>.

как рейтинговые баллы. В ходе освоения дисциплины «Художественное оформление культурно-досуговых программ» полученные рейтинговые баллы аккумулируются, формируя итоговую оценку за курс.

7. Фонд оценочных средств

Включает оценочные средства для текущего контроля успеваемости и для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины. Структура и содержание фонда оценочных средств представлены в электронной информационно-образовательной среде (<https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2628>).

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины:

8.1. Основная литература

1. Наумов, В. П. Творческо-конструкторская деятельность : учебное пособие : [16+] / В. П. Наумов. – 2-е изд., испр. – Москва : ФЛИНТА, 2019. – 183 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=603110> (дата обращения: 18.04.2024). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
2. Конаков, В. В. Система выразительных средств режиссуры : учебное пособие : в 2 частях / В. В. Конаков. – Омск : Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского (ОмГУ), 2020. – Часть 1. Ассоциативно-художественный образ и приемы художественного воздействия. – 104 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=614063> (дата обращения: 18.04.2024). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
3. Медведев, В. Ю. Цветоведение и колористика / В. Ю. Медведев. – Санкт-Петербург : Страта, 2020. – 164 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=595614> (дата обращения: 18.04.2024). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
4. Шестакович, Т. Г. Основы композиции : учебное пособие / Т. Г. Шестакович. – Минск : РИПО, 2022. – 193 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=711525> (дата обращения: 18.04.2024). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.

8.2. Дополнительная литература

1. Безрукова, Е. А. Шрифтовая графика : учебное наглядное пособие / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян ; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Факультет визуальных искусств, Кафедра дизайна. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2017. – 130 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=487657> (дата

- обращения: 18.04.2024). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
2. Воронова, И. В. Основы современной шрифтовой культуры : практикум / И. В. Воронова ; Кемеровский государственный институт культуры, Факультет визуальных искусств, Кафедра декоративно-прикладного искусства. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2018. – 72 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=613150> (дата обращения: 18.04.2024). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
 3. Казарина, Т. Ю. Цветоведение и колористика : практикум / Т. Ю. Казарина ; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Институт визуальных искусств, Кафедра дизайна. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2017. – 36 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472625> (дата обращения: 18.04.2024). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
 4. Коренева, Е. П. Шрифты и визуальные коммуникации : учебно-методическое пособие / Е. П. Коренева ; Санкт-Петербургский государственный институт культуры. – Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный институт культуры, 2022. – 67 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=701586> (дата обращения: 18.04.2024). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
 5. Ли, М. Г. Мультимедийные технологии : учебно-методический комплекс / М. Г. Ли ; авт.-сост. М. Г. Ли ; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный университет культуры и искусств, Институт информационных и библиотечных технологий [и др.]. – Кемерово : Кемеровский государственный университет культуры и искусств (КемГУКИ), 2014. – Часть 2. Мультимедиа в презентационной деятельности. – 63 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275374> (дата обращения: 18.04.2024). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
 6. Наумова, С. В. Шрифт в мультимедийной среде : практикум для самостоятельной работы студентов / С. В. Наумова, П. М. Наумова, М. Н. Наумов ; Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ). – Екатеринбург : Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ), 2023. – 216 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=710316> (дата обращения: 18.04.2024). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
 7. Наумова, С. В. Шрифт в мультимедийной среде : учебник / С. В. Наумова, П. М. Наумова, М. Н. Наумов ; Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ). – Екатеринбург : Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ), 2023. – 428 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=710318> (дата обращения: 18.04.2024). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.
 8. Савкина, С. В. Мультимедийные технологии : практикум по направлению подготовки 51.03.06 «Библиотечно-информационная деятельность» / С. В. Савкина ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2020. – 64 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696748> (дата обращения: 18.04.2024). – Режим доступа: Университетская библиотека online. – Текст : электронный.

8.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Агентство социальной информации (информационная поддержка гражданских инициатив) : [сайт]. – Москва, 2024. – URL: <http://www.asi.org.ru/>. – Текст : электронный
2. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: электрон. информ. портал – Москва, 2020-2024. – URL : <http://elibrary.ru/>. – Текст : электронный

3. Федеральный портал «Российское образование» [сайт]: электрон. информ. портал. – Москва, 2024. – URL : <http://www.edu.ru/>. – Текст : электронный
4. Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы – Google, Rambler, Yandex

8.4. Программное обеспечение и информационно-справочные ресурсы

Программное обеспечение:

- лицензионное программное обеспечение:

- Операционная система – MS Windows (10, 8,7, XP)
- Офисный пакет – Microsoft Office (MS Word, MS Excel, MS Power Point, MS Access)
- Антивирус - Kaspersky Endpoint Security для Windows

- свободно распространяемое программное обеспечение:

- Офисный пакет – LibreOffice
- Браузер - Mozilla Firefox (Internet Explorer)

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы:

- Консультант Плюс

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Наличие учебной лаборатории, оснащенной проекционной и компьютерной техникой, интегрированной в Интернет.

10. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

Для обеспечения образования инвалидов и обучающихся с ограниченными возможностями здоровья применяется индивидуальный подход к освоению дисциплины, индивидуальные задания с учетом особенностей их психофизического развития и состояния здоровья.

При составлении индивидуального графика обучения предусмотрены различные варианты проведения занятий: в образовательной организации (в академической группе и индивидуально), на дому с использованием дистанционных образовательных технологий.

Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся создаются фонды оценочных средств, адаптированные для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья и позволяющие оценить достижение ими запланированных в основной образовательной программе результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в образовательной программе. С учетом индивидуальных психофизиологических особенностей обучающихся устанавливаются следующие адаптированные формы проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации: для лиц с нарушением зрения задания предлагаются с укрупненным шрифтом, для лиц с нарушением слуха – оценочные средства предоставляются в письменной форме с возможностью замены устного ответа на письменный, для лиц с нарушением опорно-двигательного аппарата двигательные формы оценочных средств заменяются на письменные/устные с исключением двигательной активности. При необходимости студенту-инвалиду предоставляется дополнительное время для выполнения задания. При выполнении заданий для всех групп лиц с ограниченными возможностями здоровья допускается присутствие индивидуального помощника-сопровождающего для оказания технической помощи в оформлении результатов проверки сформированности компетенций. Форма проведения текущей и промежуточной аттестации для студентов-инвалидов устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.).

Подбор и разработка учебных материалов осуществляется с учетом того, чтобы предоставлять этот материал в различных формах так, чтобы инвалиды с нарушениями слуха получали информацию визуально, с нарушениями зрения - аудиально. Обучающиеся инвалиды и лица с ограниченными возможностями здоровья обеспечены

учебно-методическими ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья. Учебно-методические ресурсы по дисциплине размещены на сайте «Электронная образовательная среда КемГИК» <https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=2628>), которая имеет версию для слабовидящих.

11. Перечень ключевых слов

Декоративно-прикладное искусство

Искусство

Композиция

Мастерство

Мультимедиа

Мультимедийная презентация

Оформление

Плакат

Сценография

Творчество

Художественный

Художественный шрифт

Цвет

Цветовая гармония

Цветовая палитра

Цветовое решение