



Цели и Результаты обучения Образовательной программы 6 цикла обучения НРК КР (Специалитет) 570020 Дизайн

Формулировка целей образовательной программы:

Цели программы:

Ц1. Обеспечить выпускника базовыми знаниями в области социально-гуманитарных и естественно - научных дисциплин для профессиональной деятельности. В том числе сформировать у выпускников культурно-нравственные ценности, профессиональную этику, навыки самообразования и критического мышления.

Ц2. Формирование социально-личностных качеств студентов: целеустремленности, организованности, трудолюбия, ответственности, гражданственности, коммуникативности, толерантности, повышения общей культуры.

Ц3. Формирование способностей методично усваивать информацию, ставить цели и определять пути их реализации.

Ц4. Подготовка выпускника, способного успешно работать в профильной сфере деятельности, обладать универсальными и профессиональными компетенциями, способствующими его социальной мобильности и устойчивости на рынке труда.

Основные задачи образовательной программы:

Стратегия развития образовательной программы

- подготовка и прохождение институциональной, специализированной аккредитации по образовательной программе «Дизайн»;
- обновление образовательной программы в рамках модернизации содержания ВПО согласно ГОС ВПО нового поколения
- внедрение в учебный процесс современных технологий и интерактивных методик преподавания;
- обеспечение качественной учебно-методической базы, организация научно-исследовательской работы кафедры на основе реализации инновационной деятельности и привлечения финансирования;
- реализация мероприятий по комплексной информатизации образовательного процесса;
- организация активной работы ППС кафедры в соответствии с планом профориентационной работы, продвижение имиджа кафедры во внешней среде;
- совершенствование инфраструктуры и качественное улучшение материально-технической базы кафедры, оформление кабинетов кафедры информационными стендами, улучшение материальной базы производственного участка (приобретение современного швейного оборудования);
- развитие партнерства с ведущими зарубежными вузами в рамках реализации программы международного сотрудничества академической мобильности ППС и обучающихся;
- организация и проведение кафедрой ежегодного конкурса «Жаш дизайнер». Расширение количества участников конкурса и доведение уровня конкурса на международную арену;
- развитие работы экспериментально-производственного участка, работа в направлении выполнения услуг пошива производственного масштаба, основными работниками которого являются студенты и выпускники;

- открытие учебных кабинетов кафедры ТЛП на территории дизайн-центров и швейных фабриках.
- подготовка и прохождение институциональной, специализированной аккредитации по образовательной программе «Дизайн».

Ожидаемые Результаты обучения

№	Ожидаемые Результаты обучения	Основные дисциплины, ведущие к достижению Результатов обучения	Общие и профессиональные компетенции согласно ГОС ВПО 570020 Дизайн, а также дополнительные профессиональные компетенции определяемые на основании национальной рамки квалификаций, отраслевых секторальных рамок квалификаций и профессиональных стандартов и, требований стейкхолдеров
РО-1	Владение системой базовых знаний в области гуманитарных, естественнонаучных и математических дисциплин, способность применять эти знания в профессиональной деятельности	1. Иностранный язык 2. Кыргызский язык и литература 3. История Кыргызстана 4. Философия 5. Математика 6. Информатика 7. Безопасность жизнедеятельности 8. Концепция современного естествознания 9. Культурология	ОК-1 -владеет целостной системой научных знаний об окружающем мире, способен ориентироваться в ценностях жизни, культуры; ОК-2 способен использовать базовые положения математических /естественных/ гуманитарных/ экономических наук при решении профессиональных задач ; ОК-3 способен к приобретению новых знаний с большой степенью самостоятельности с использованием современных образовательных и информационных технологий
РО-2	Способность к восприятию, обобщению информации, постановке цели и выборе путей ее достижения, владение основными методами. Способами и средствами получения, хранения и переработки информации, использованию базовых методов исследовательской деятельности	1. Манасоведение 2. География Кыргызстана 3. Учебно-исследовательская работа 4. Современный этикет 5. Проблемы современного искусства 6. Введение в специальность 7. Узоры, орнаменты и костюмы народов мира	ОК-5- способен анализировать и оценивать социально-экономические и культурные последствия новых явлений в науке, технике и технологии, профессиональной сфере; ИК-1- способен к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выборе путей ее достижения; ИК-5-владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения и переработки информации, навыками работы с компьютером, как средством управления информацией, в том числе в глобальных компьютерных сетях и корпоративных информационных системах; ПК-1 способен демонстрировать навыки вариантной разработки дизайнерских проектов и разделов, подготовки проектной документации, используя теоретические знания, принципы и инструментальные навыки проектирования в конкретных практических ситуациях, возникающих в профессиональной области [проектная компетенция] ПК-3 генерировать, разрабатывать и анализировать идеи, предложения, решения или аргументы в соответствии с требованиями задания на проектирование или инициированные самостоятельным и независимым

			<p>творчеством, учитывая запросы пользователей, аудитории, клиентов или производителей [компетенция творческого синтеза];</p> <p>ПК-4 осуществлять поиск достоверных источников и анализ релевантной дизайнерской, научно-технической информации из отечественного и зарубежного опыта, а также определяющей требования к дизайн-проекту, сбор и оценку информации, необходимой для проведения конкретных проектных работ и исследований [исследовательско-аналитическая компетенция];</p> <p>ПК-8 демонстрировать готовность к участию в процессе проектирования в междисциплинарной команде на основе конструктивного сотрудничества и диалога, использованию дизайн-терминологии в соответствии с отраслевыми стандартами, ведению деловых переговоров и деловой переписки [компетенция профессиональных коммуникаций]</p>
РО-3	<p>Владение различными способами передачи творческого проектного замысла: графическим, колористическим, макетным, в материале, а также навыками визуальной презентации проекта и формирования личного портфолио дизайнера, демонстрирующего профессиональный потенциал с применением традиционных научных методов и прикладных компьютерных программ</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Рисунок 2. Живопись 3. Архитектоника объемных структур 4. Композиционные основы дизайна 5. Теория цвета в контексте 6. Презентация и портфолио 7. Искусство драпировки 8. Пластическая анатомия 9. Цвет и стиль в костюме 	<p>ОК-4 способен понимать и применять традиционные и инновационные идеи, находить подходы к их реализации и участвовать в работе над проектами, используя базовые методы исследовательской деятельности;</p> <p>ИК-5 владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения и переработки информации, навыками работы с компьютером, как средством управления информацией, в том числе в глобальных компьютерных сетях и корпоративных информационных системах;</p> <p>ПК-1 способен демонстрировать навыки вариантной разработки дизайнерских проектов и разделов, подготовки проектной документации, используя теоретические знания, принципы и инструментальные навыки проектирования в конкретных практических ситуациях, возникающих в профессиональной области [проектная компетенция];</p> <p>ПК-4 осуществлять поиск достоверных источников и анализ релевантной дизайнерской, научно-технической информации из отечественного и зарубежного опыта, а также определяющей требования к дизайн-проекту, сбор и оценку информации, необходимой для проведения конкретных проектных работ и исследований [исследовательско-аналитическая компетенция];</p> <p>ПК-5 демонстрировать навыки владения техниками ясной и целенаправленной графической и колористической визуализации проектируемых объектов и систем с</p>

			<p>использованием визуального анализа как рабочего процесса, вдумчивым, адекватным и творческим применением визуальных элементов в своих работах; демонстрировать навыки мастерства при создании эффективных по информативности визуальных проектно-графических или иных изображений и/или моделей, актуальной словесной и визуальной презентации проекта, а также формирования собственного профессионального портфолио, раскрывающих проектный потенциал для пользователей, аудитории, клиентов или производителей [визуализационно-коммуникативная компетенция];</p> <p>ПК-6 использовать соответствующие стандартные пакеты прикладных программ для задач дизайн-проектирования [CAD-компетенция];</p> <p>ПК-8 демонстрировать готовность к участию в процессе проектирования в междисциплинарной команде на основе конструктивного сотрудничества и диалога, использованию дизайн-терминологии в соответствии с отраслевыми стандартами, ведению деловых переговоров и деловой переписки [компетенция профессиональных коммуникаций]</p>
РО-4	<p>Умение применять в профессиональной деятельности знание основных тем, стилей и направлений в истории дизайна, в истории костюма и искусства, основных понятий и терминологии дизайна костюма, основ дизайн-проектирования, стадий и этапов процесса проектирования</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. История и теория дизайна 2. История моды и стиля 3. История мировой культуры и искусства дизайна 4. Костюмографика 5. Введение в дизайн-проектирование 6. Композиция костюма 	<p>ОК-3 способен к приобретению новых знаний с большой степенью самостоятельности с использованием современных образовательных и информационных технологий;</p> <p>ОК-5 способен анализировать и оценивать социально-экономические и культурные последствия новых явлений в науке, технике и технологии, профессиональной сфере;</p> <p>СЛК-5 способен работать в коллективе, в том числе над междисциплинарными проектами;</p> <p>ПК-2 способен создавать 3D (в соответствии с профилем) проектные решения в условиях, заданных реальными производственными процессами, с учетом и пониманием новых тенденций в области индустрии отрасли и технологических новшеств [производственная компетенция];</p> <p>ПК-4 осуществлять поиск достоверных источников и анализ релевантной дизайнерской, научно-технической информации из отечественного и зарубежного опыта, а также определяющей требования к дизайн-проекту, сбор и оценку информации, необходимой для проведения конкретных проектных работ и исследований [исследовательско-аналитическая компетенция];</p> <p>ПК-7 осуществлять выбор соответствующих исследований,</p>

			концепций, материалов, инструментов и процессов для решения дизайн-проблем и реализации своих проектов, осознавая важность психо- и физиологического воздействия результатов своей проектной деятельности, связанных с ней рисков, на пользователей и принимая во внимание ее возможное воздействие на окружающую среду при осуществлении проектирования [компетенция профессиональной ответственности]
РО-5	Способность понимать и применять традиционные идеи, учитывать и находить подходы реализации актуальных тенденций в области дизайна костюма, современных материалов, конструктивных и технологических новшеств на базе экспериментов	<ol style="list-style-type: none"> 1. Темы и контекстуальные исследования в истории костюма и дизайна 2. Материаловедение и конфекционирование 3. Конструирование швейных изделий 4. Технология швейных изделий 5. Макетирование 6. Оборудование швейных предприятий 7. Конструктивное моделирование одежды 	<p>ИК-1 способен к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выборе путей ее достижения;</p> <p>ИК-5 владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения и переработки информации, навыками работы с компьютером, как средством управления информацией, в том числе в глобальных компьютерных сетях и корпоративных информационных системах;</p> <p>СЛК-4 способен использовать полученные знания, необходимые для здорового образа жизни, охраны природы и рационального использования ресурсов;</p> <p>ПК-5 демонстрировать навыки владения техниками ясной и целенаправленной графической и колористической визуализации проектируемых объектов и систем с использованием визуального анализа как рабочего процесса, вдумчивым, адекватным и творческим применением визуальных элементов в своих работах; демонстрировать навыки мастерства при создании эффективных по информативности визуальных проектно-графических или иных изображений и/или моделей, актуальной словесной и визуальной презентации проекта, а также формирования собственного профессионального портфолио, раскрывающих проектный потенциал для пользователей, аудитории, клиентов или производителей [визуализационно-коммуникативная компетенция];</p> <p>ПК-9 уметь находить свою работу в рамках более широкого контекста искусства, медиа и практического дизайна, в том числе исторического, теоретического, критического, профессионального, культурного, экологического и технологического контекста, независимо оценивать свои собственные работы и работы других с целью улучшения и развития своей собственной практики [компетенция контекстуализации и критической рефлексии]</p>
РО-6	Умение решать основные типы проектных	1. Экспериментальная дизайн-	ОК-5 способен анализировать и оценивать социально-

	<p>задач; проектировать с учетом эргономики, экологии, экономики, психологического воздействия дизайн-решения, основ смежных дисциплин в области дизайна одежды, а также запросов и потребностей пользователей; адекватно оценивать свой труд и результаты своей деятельности с целью улучшения собственной практики</p>	<p>студия 2.Модная иллюстрация 3.САПР одежды 4. Компьютерные технологии в проектировании 5.Профподготовка</p>	<p>экономические и культурные последствия новых явлений в науке, технике и технологии, профессиональной сфере; ИК-4 способен осуществлять деловое общение: публичные выступления, переговоры, проведение совещаний, деловую переписку, электронные коммуникации; ИК-6 способен участвовать в разработке организационных решений; СЛК-4 способен использовать полученные знания, необходимые для здорового образа жизни, охраны природы и рационального использования ресурсов; ПК-3 генерировать, разрабатывать и анализировать идеи, предложения, решения или аргументы в соответствии с требованиями задания на проектирование или инициированные самостоятельным и независимым творчеством, учитывая запросы пользователей, аудитории, клиентов или производителей [компетенция творческого синтеза] ПК-7 осуществлять выбор соответствующих исследований, концепций, материалов, инструментов и процессов для решения дизайн-проблем и реализации своих проектов, осознавая важность психо- и физиологического воздействия результатов своей проектной деятельности, связанных с ней рисков, на пользователей и принимая во внимание ее возможное воздействие на окружающую среду при осуществлении проектирования [компетенция профессиональной ответственности]; ПК-8 демонстрировать готовность к участию в процессе проектирования в междисциплинарной команде на основе конструктивного сотрудничества и диалога, использованию дизайн-терминологии в соответствии с отраслевыми стандартами, ведению деловых переговоров и деловой переписки [компетенция профессиональных коммуникаций]</p>
<p>РО-7</p>	<p>Способность анализировать и оценивать последствия новых явлений в науке, технике и технологии, профессиональной сфере, осознать важность воздействия результатов своей проектной деятельности, связанных с ней рисков, на пользователей, принимая во внимание ее возможное воздействие на окружающую среду при осуществлении проектирования</p>	<p>1.Художественное выполнение проекта в материале 2.Художественное проектирование костюма. 3. Декоративно-прикладное искусство</p>	<p>ОК-6 способен на научной основе оценивать свой труд, оценивать с большой степенью самостоятельности результаты своей деятельности; ИК-4 способен осуществлять деловое общение: публичные выступления, переговоры, проведение совещаний, деловую переписку, электронные коммуникации; ИК-5 владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения и переработки информации, навыками работы с компьютером, как средством управления</p>

			<p>информацией, в том числе в глобальных компьютерных сетях и корпоративных информационных системах;</p> <p>ПК-2 способен создавать 3D (в соответствии с профилем) проектные решения в условиях, заданных реальными производственными процессами, с учетом и пониманием новых тенденций в области индустрии отрасли и технологических новшеств [производственная компетенция];</p> <p>ПК-3 генерировать, разрабатывать и анализировать идеи, предложения, решения или аргументы в соответствии с требованиями задания на проектирование или инициированные самостоятельным и независимым творчеством, учитывая запросы пользователей, аудитории, клиентов или производителей [компетенция творческого синтеза]</p> <p>ПК-4 осуществлять поиск достоверных источников и анализ релевантной дизайнерской, научно-технической информации из отечественного и зарубежного опыта, а также определяющей требования к дизайн-проекту, сбор и оценку информации, необходимой для проведения конкретных проектных работ и исследований [исследовательско-аналитическая компетенция];</p> <p>ПК-8 демонстрировать готовность к участию в процессе проектирования в междисциплинарной команде на основе конструктивного сотрудничества и диалога, использованию дизайн-терминологии в соответствии с отраслевыми стандартами, ведению деловых переговоров и деловой переписки [компетенция профессиональных коммуникаций];</p> <p>ПК-9 уметь находить свою работу в рамках более широкого контекста искусства, медиа и практического дизайна, в том числе исторического, теоретического, критического, профессионального, культурного, экологического и технологического контекста, независимо оценивать свои собственные работы и работы других с целью улучшения и развития своей собственной практики [компетенция контекстуализации и критической рефлексии]</p>
PO-8	Умение и владение практическим навыками реализации замысла в создании новых дизайн-проектов с учетом экономических параметров	1.Управление дизайн проектами 2.Профессиональная организация	<p>ИК-6 способен участвовать в разработке организационных решений;</p> <p>ПК-1 способен демонстрировать навыки вариантной разработки дизайнерских проектов и разделов, подготовки проектной документации, используя теоретические знания, принципы и инструментальные навыки проектирования в</p>

		<p>конкретных практических ситуациях, возникающих в в профессиональной области [проектная компетенция];</p> <p>ПК-4 осуществлять поиск достоверных источников и анализ релевантной дизайнерской, научно-технической информации из отечественного и зарубежного опыта, а также определяющей требования к дизайн-проекту, сбор и оценку информации, необходимой для проведения конкретных проектных работ и исследований [исследовательско-аналитическая компетенция];</p> <p>ПК-5 демонстрировать навыки владения техниками ясной и целенаправленной графической и колористической визуализации проектируемых объектов и систем с использованием визуального анализа как рабочего процесса, вдумчивым, адекватным и творческим применением визуальных элементов в своих работах; демонстрировать навыки мастерства при создании эффективных по информативности визуальных проектно-графических или иных изображений и/или моделей, актуальной словесной и визуальной презентации проекта, а также формирования собственного профессионального портфолио, раскрывающих проектный потенциал для пользователей, аудитории, клиентов или производителей [визуализационно-коммуникативная компетенция];</p> <p>ПК-6 использовать соответствующие стандартные пакеты прикладных программ для задач дизайн-проектирования [CAD-компетенция];</p> <p>ПК-7 осуществлять выбор соответствующих исследований, концепций, материалов, инструментов и процессов для решения дизайн-проблем и реализации своих проектов, осознавая важность психо- и физиологического воздействия результатов своей проектной деятельности, связанных с ней рисков, на пользователей и принимая во внимание ее возможное воздействие на окружающую среду при осуществлении проектирования [компетенция профессиональной ответственности]</p>
--	--	---

И.о. зав.кафедрой «ТЛП», доцент ОшТУ:

Кубакова А.Э.