

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФГБОУ ВО «Алтайский государственный университет»
Институт искусств и дизайна

План утвержден Ученым советом вуза

Протокол № 6 от 30.06.2020

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

по программе магистратуры

54.04.03

54.04.03 Искусство костюма и текстиля

Программа магистратуры: Мода и бизнес

Кафедра: Кафедра истории искусства, костюма и текстиля

Квалификация: <i>магистр</i>
Программа подготовки: <i>прикладная магистратура</i>
Форма обучения: <i>Очно-заочная</i>
Срок получения образования: <i>2г 6м</i>

Год начала подготовки (по учебному плану) 2020

Образовательный стандарт (ФГОС) №253 от 21.03.2016

+	Основной	Виды профессиональной деятельности
+	+	проектная

Индекс	Наименование	Форма контроля				з.е.	Итого акад. часов				Курс 1				Курс 2				Курс 3					
		Экзам	Зачет	т с	КР		Экспе	По	Конта	СР	Сем. 1		Сем. 2		Сем. 3		Сем. 4		Сем. 5		Сем. 6			
											з.е.	Лек	Лаб	Пр	з.е.	Лек	Лаб	Пр	з.е.	Лек	Лаб	Пр	з.е.	Лек
Блок 1. Дисциплины (модули)																								
Базовая часть																								
Б1.Б.1	Методология и технологии научно-исследовательской деятельности	1				3	108	44	37	3	16		28											
Б1.Б.2	Иностранный язык делового и профессионального общения		1			3	108	56	52	3	2		54											
Б1.Б.3	Управление персоналом в компаниях индустрии моды	2				3	108	20	61				3	8		12								
Б1.Б.4	Экономика и бизнес - планирование		2			3	108	20	88				3	4		16								
Б1.Б.5	Цифровые технологии в профессиональной деятельности	1	2			6	216	40	149	3	2		18	3	2		18							
Б1.Б.5.1	Компьютерный дизайн		2			3	108	20	88				3	2		18								
Б1.Б.5.2	Компьютерные технологии в проектировании костюма и текстиля	1				3	108	20	61	3	2		18											
						18	648	180	387	9	20		100	9	14		46							
Вариативная часть																								
Б1.В.1	Правовое регулирование творческой деятельности		1			3	108	16	92	3	10		6											
Б1.В.2	Стилистические и графические приемы в изображении костюма и аксессуаров	3				6	216	42	147				4	2		20	2	4		16				
Б1.В.3	Художественное проектирование костюма и аксессуаров	4				5	180	36	117							5	8		28					
Б1.В.4	Инновационные технологии в проектировании костюма и аксессуаров	2				4	144	28	89				4	4		24								
Б1.В.ДВ.1	Дисциплины по выбору Б1.В.ДВ.1		4			3	108	20	88							3	4		16					
Б1.В.ДВ.1.1	Современные средства визуальной коммуникации		4			3	108	20	88							3	4		16					
Б1.В.ДВ.1.2	Аудиовизуальные технологии		4			3	108	20	88							3	4		16					
Б1.В.ДВ.2	Дисциплины по выбору Б1.В.ДВ.2		2			3	108	20	88				3	8		12								
Б1.В.ДВ.2.1	Брендинг и маркетинг в индустрии моды		2			3	108	20	88				3	8		12								
Б1.В.ДВ.2.2	Технология рекламы		2			3	108	20	88				3	8		12								
Б1.В.ДВ.3	Дисциплины по выбору Б1.В.ДВ.3	3	2			6	216	42	147				2	6		14	4	8		14				
Б1.В.ДВ.3.1	Имиджелогия	3	2			6	216	42	147				2	6		14	4	8		14				
Б1.В.ДВ.3.2	Эстетика	3	2			6	216	42	147				2	6		14	4	8		14				
Б1.В.ДВ.4	Дисциплины по выбору Б1.В.ДВ.4		1			3	108	14	94	3	8		6											
Б1.В.ДВ.4.1	Стратегический менеджмент в сфере бизнеса и искусства		1			3	108	14	94	3	8		6											
Б1.В.ДВ.4.2	Менеджмент и маркетинг в сфере дизайна		1			3	108	14	94	3	8		6											
Б1.В.ДВ.5	Дисциплины по выбору Б1.В.ДВ.5		2			3	108	20	88				3	6		14								
Б1.В.ДВ.5.1	История костюма и развитие индустрии моды		2			3	108	20	88				3	6		14								
Б1.В.ДВ.5.2	История визуальной культуры		2			3	108	20	88				3	6		14								
Б1.В.ДВ.6	Дисциплины по выбору Б1.В.ДВ.6	1				3	108	32	49	3	10		22											
Б1.В.ДВ.6.1	Костюм в истории культуры и современности	1				3	108	20	61	3	10		10											
Б1.В.ДВ.6.2	Костюм в традиционной культуре Алтая	1				3	108	32	49	3	10		22											
						39	1404	270	999	9	28		34	16	26		84	6	12		30	8	12	44
						57	2052	430	1386	18	48		134	25	40		130	6	12		30	8	12	44
Блок 2. Практики, в том числе научно-исследовательская работа (НИР)																								

Компетенции
ОК-1; ОК-1
ОК-3
ОК-4; ОК-2
ОК-5; ОК-3
ОК-2; ОК-6; ПК-7
ОК-2; ОК-6; ПК-7
ОК-2; ОК-6; ПК-7
ОПК-3; ПК-6
ПК-4
ПК-4; ПК-8
ОПК-1; ПК-5; ПК-6; ПК-9
ПК-6; ПК-7
ПК-6; ПК-7
ПК-7
ПК-7
ПК-8
ПК-8
ОПК-2; ПК-7
ОПК-2; ПК-7
ПК-9
ПК-9
ПК-4
ПК-4

