

№ п/п	Название модуля, учебной дисциплины, курсового проекта (курсовой работы)	Экзамены	Зачеты	Количество академических часов				Распределение по курсам и семестрам												Всего зачетных единиц	Код компетенции														
				Всего	Аудиторных	Из них				1 курс			2 курс			3 курс			4 курс																
						Лекции	Лабораторные	Практические	Семинарские	1 семестр, 18 недель			2 семестр, 16 недель			3 семестр, 18 недель			4 семестр, 17 недель			5 семестр, 18 недель			6 семестр, 14 недель			7 семестр, 18 недель			8 семестр, 7 недель				
										Всего часов	Ауд. часов	Зач. единиц	Всего часов	Ауд. часов	Зач. единиц	Всего часов	Ауд. часов	Зач. единиц	Всего часов			Ауд. часов	Зач. единиц	Всего часов	Ауд. часов	Зач. единиц	Всего часов	Ауд. часов	Зач. единиц	Всего часов	Ауд. часов	Зач. единиц	Всего часов	Ауд. часов	Зач. единиц
1.6.3	Современная зарубежная культурология	6		92	54	16													92	54	3											3			
1.7	Модуль "Прикладная культурология"			584	334	114	100	76	44						90	50	3	90	54	3	222	136	6	182	94	6					18	УК-2,5,6 БПК-8-12			
1.7.1	Сценарное мастерство и драматургия культурно-досуговых программ		3	90	50	18	12	20							90	50	3															3			
1.7.2	Режиссура культурно-досуговых программ		4	90	54	24	20	10						90	54	3																3			
1.7.3	Теория и история социально-культурной деятельности		5	102	64	34			30												102	64	3									3			
1.7.4	Социокультурное проектирование		5	120	72	10	56	6													120	72	3									3			
1.7.5	Технологии социально-культурной деятельности		6	90	40	14		26																90	40	3						3			
1.7.6	Индустрия досуга		6	92	54	14	12	14	14															92	54	3						3			
1.8	Модуль "Безопасность жизнедеятельности человека"			102	68	58			10						102	68	3														3	БПК-13			
1.8.1	Безопасность жизнедеятельности человека		2	102	68	58			10						102	68	3															3			
2.	Компонент учреждения высшего образования			4746	2332	738	816	514	264	498	256	15	462	224	15	534	254	15	572	300	18	558	298	17	590	276	17	1052	514	32	480	204	15	144	
2.1	Социально-гуманитарный модуль-2			216	102	78			24						72	34	2	72	34	2	72	34	2								6				
2.1.1	Основы права / Права человека		3	72	34	26			8						72	34	2															2	УК-13/ УК-14		
2.1.2	Великая Отечественная война советского народа (в контексте Второй мировой войны)		4	72	34	26			8						72	34	2															2	УК-15		

2.1.3	Логика / Эстетика		5	72	34	26		8																			72	34	2													2	УК-16/ УК-17												
2.2	Модуль "Информационная культура"			270	138	46	36	48	8	180	98	6	90	40	3																												9	СК-1 УК-2,5											
2.2.1	Введение в специальность		1	90	54	24		30		90	54	3																																		3									
2.2.2	Основы информационных технологий	1		90	44	14	22		8	90	44	3																																			3								
2.2.3	Информационная культура специалиста		2	90	40	8	14	18					90	40	3																																	3							
2.3	Модуль "Информационные технологии управления в сфере культуры"			220	84	12	56	16																																								7	СК-2,3 УК-1						
2.3.1	Технологии создания баз данных сферы культуры		5	90	42	6	28	8																				90	42	3																			3						
2.3.2	Информационные технологии управления социокультурными проектами	6		90	42	6	28	8																																											3				
2.3.3	Курсовая работа ¹			40																																															1				
2.4	Модуль "Мультимедийные технологии в культуре"			270	126	20	94		12							90	42	3	180	84	6																												9						
2.4.1	Технологии компьютерной графики		3,4	180	84	12	60		12						90	42	3	90	42	3																															6	СК-4			
2.4.2	Технологии видеомонтажа	4		90	42	8	34									90	42	3																																				3	СК-5
2.5	Модуль "История искусств"			360	144	104		40	180	72	6	180	72	6																																				12	СК-6 УК-1				
2.5.1	Театральное искусство		1	90	36	26		10	90	36	3																																									3			
2.5.2	Изобразительное искусство		1	90	36	26		10	90	36	3																																										3		
2.5.3	Музыкальное искусство		2	90	36	26		10				90	36	3																																							3		
2.5.4	Экранное искусство		2	90	36	26		10				90	36	3																																								3	

СОГЛАСОВАНО

Начальник Главного управления профессионального образования
Министерства образования Республики Беларусь

_____ С.А.Касперович
« ____ » _____ 2021 г.

СОГЛАСОВАНО

Проректор по научно-методической работе
Государственного учреждения образования
«Республиканский институт высшей школы»

_____ И.В.Титович
« ____ » _____ 2021 г.

2.9.2	Связи с общественностью в сфере культуры		7	90	54	16	4	34											90	54	3				3				
2.9.3	Брендинг		7	90	40	14	16	10											90	40	3				3				
2.9.4	Курсовая работа ²			40															40		1				1				
2.10	Модуль "Теоретические основы информационных технологий"			360	220	60	60	78	22	138	86	3	102	62	3	120	72	3								9			
2.10.1	Системный анализ и моделирование информационных процессов	1		138	86	20	18	26	22	138	86	3														3	СК-15		
2.10.2	Прикладная математика	2		102	62	18	20	24					102	62	3											3	СК-16		
2.10.3	Алгоритмы обработки данных		3	120	72	22	22	28								120	72	3								3	СК-17		
2.11	Модуль "Веб-дизайн и проектирование информационных ресурсов и систем"			340	154	32	74	48											90	34	3	130	50	4	120	70	3	10	
2.11.1	Основы фронтэнд разработки		5	90	34	6	20	8											90	34	3						3	СК-18	
2.11.2	Проектирование информационных ресурсов и систем	7	6	210	120	26	54	40														90	50	3	120	70	3	6	СК-19
2.11.3	Курсовой проект по учебной дисциплине "Проектирование информационных ресурсов и систем"			40																		40		1			1	СК-19 УК-1	
2.12	Модуль "Компьютерная верстка и дизайн полиграфической продукции"			228	92	16	44	16	16							92	34	3	136	58	4						7		
2.12.1	Технологии компьютерной верстки		3	92	34	8	18		8							92	34	3									3	СК-20	
2.12.2	Дизайн полиграфической продукции	4		96	58	8	26	16	8										96	58	3						3	СК-21	
2.12.3	Курсовой проект по учебной дисциплине "Дизайн полиграфической продукции"			40															40								1	СК-21 УК-1	

№ п/п	Название модуля, учебной дисциплины, курсового проекта (курсовой работы)	Экзамены	Зачеты	Количество академических часов				Распределение по курсам и семестрам																Всего зачетных единиц	Код компетенции										
				Всего	Аудиторных	Из них				1 курс			2 курс			3 курс			4 курс																
						Лекции	Лабораторные	Практические	Семинарские	1 семестр, 18 недель			2 семестр, 16 недель			3 семестр, 18 недель			4 семестр, 17 недель			5 семестр, 18 недель				6 семестр, 14 недель			7 семестр, 18 недель			8 семестр, 7 недель			
										Всего часов	Ауд. часов	Зач. единиц	Всего часов	Ауд. часов	Зач. единиц	Всего часов	Ауд. часов	Зач. единиц	Всего часов	Ауд. часов	Зач. единиц	Всего часов	Ауд. часов			Зач. единиц	Всего часов	Ауд. часов	Зач. единиц	Всего часов	Ауд. часов	Зач. единиц			
2.13	"3D моделирование и анимация"			188	136	12	108	16								92	74	3	96	62	3									6					
2.13.1	3D моделирование и текстурирование	4		92	74	6	52	16								92	74	3												3	СК-22				
2.13.2	Технологии 3D анимации		5	96	62	6	56												96	62	3									3	СК-23				
2.14	"Технологии цифрового искусства"			430	192	34	122	30	6																340	158	10	90	34	3	13				
2.14.1	Моушн-дизайн	7		120	72	12	50	10																	120	72	3			3	СК-24				
2.14.2	Информационные технологии художественного проектирования	7		90	44	8	22	8	6																90	44	3			3	СК-25				
2.14.3	Курсовой проект по учебной дисциплине "Информационные технологии художественного проектирования"			40																					40		1			1	СК-25, УК-1				
2.14.4	Технологии динамической графики		7	90	42	6	36																		90	42	3			3	СК-26				
2.14.5	Медиакультура специалиста	8		90	34	8	14	12																			90	34	3	3	СК-27				
2.15	"Дисциплины по выбору студента"			720	330	72	158	60	40										90	54	3	90	44	3	270	130	9	270	102	9	24				
2.15.1	Языки и системы программирования / Аналитическая обработка источников информации		5	90	54	10	20	18	6										90	54	3									3	СК-28/ СК-1				

2.15.2	Мультимедийная техника и системное программное обеспечение / Компьютерная техника	6	90	44	20	10	4	10										90	44	3				3	СК-29/ СК-30
2.15.3	Разработка мобильных приложений / Визуальное программирование	7	90	34	6	28												90	34	3				3	СК-31/ СК-32
2.15.4	Технологии разработки игр / Геймификация в социокультурной деятельности	7	90	54	8	34	12											90	54	3				3	СК-33/ СК-34
2.15.5	Технологии создания айденитики бренда / Графический дизайн	7	90	42	8	24	4	6										90	42	3				3	СК-35/ СК-36
2.15.6	Технологии социального медиамаркетинга и интернет-рекламы / Медиа технологии СКД	8	90	34	8	10	8	8													90	34	3	3	СК-37/ СК-38
2.15.7	Музыкальная информатика / Компьютерная аранжировка	8	90	34	6	16	8	4													90	34	3	3	СК-39/ СК-40
2.15.8	Анализ данных и визуализация в культуре / Мультимедиа в социокультурном проектировании	8	90	34	6	16	6	6													90	34	3	3	СК-41/ СК-42
3.	Факультативные дисциплины																								
3.1	Основы управления интеллектуальной собственностью ³	/7	/72	/34	/28			/6													/72	/34			СК-43
3.2	Коррупция и ее общественная опасность	/6	/72	/34	/28			/6										/72	/34						СК-44
3.3	Физическая культура		/64	/64														/36	/36	/28	/28				

СОГЛАСОВАНО

Начальник Главного управления профессионального образования
Министерства образования Республики Беларусь

С.А.Касперович

« _____ » _____ 2021 г.

СОГЛАСОВАНО

Проректор по научно-методической работе
Государственного учреждения образования
«Республиканский институт высшей школы»

И.В.Титович

« _____ » _____ 2021 г.

УК-7	Обладать гуманистическим мировоззрением, качествами гражданственности и патриотизма	1.1.1, 1.1.2, 1.5, 1.6
УК-8	Обладать современной культурой мышления, использовать основы философских знаний в профессиональной деятельности	1.1.4, 1.6
УК-9	Выявлять факторы и механизмы исторического развития, определять общественное значение исторических событий	1.1.1, 1.5
УК-10	Анализировать социально-значимые явления, события и процессы, использовать социологическую и экономическую информацию, проявлять предпринимательскую инициативу	1.1.3
УК-11	Владеть основными категориями политологии и идеологии, понимать специфику формирования и функционирования политической системы и особенности идеологии белорусского государства	1.1.2
УК-12	Анализировать литературные произведения, ориентироваться в мировом и отечественном литературных процессах и сопоставлять их с парадигмой развития других видов искусств	1.3
УК-13	Ориентироваться в действующем законодательстве Республики Беларусь и работать с различными источниками права	2.1.1
УК-14	Применять знания основных категорий, понятий, терминов, положений, норм о правах и свободах человека и гражданина, критически оценивать современное состояние механизма соблюдения и защиты прав человека	2.1.1
УК-15	Оценивать сущность основных явлений и исторических процессов, имевших место в период Великой Отечественной войны и Второй мировой войны, бережно относиться к историческому наследию, культурным традициям Республики Беларусь и мира	2.1.2
УК-16	Формулировать и излагать собственные критические суждения, анализировать логику рассуждений и высказываний своих и собеседника	2.1.3
УК-17	Выявлять, анализировать и применять в практической деятельности эстетические ценности окружающей действительности, межчеловеческих отношений и духовного, художественного творчества людей	2.1.3
УК-18	Использовать занятия физической культурой и спортом для повышения двигательной активности, сохранения собственного здоровья, пропаганды здорового образа жизни, формирования навыков здоровьесбережения	4.1
БПК-1	Применять на практике основные теории обучения и воспитания, современные педагогические системы, понимать их роль и место в образовательном процессе	1.4
БПК-2	Определять и применять в профессиональной деятельности современные методы, формы, средства и технологии обучения и воспитания	1.4
БПК-3	Учитывать в педагогической деятельности особенности возрастного физиологического и психологического развития человека на основе системных знаний о жизненных этапах его развития в биологическом, социальном и психологическом аспектах	1.4
БПК-4	Осуществлять педагогическую деятельность в сфере художественного образования, создавать и применять современные образовательные технологии и педагогические инновации в целях личностного, духовно-нравственного, художественно-эстетического и профессионального развития обучающихся	1.4
БПК-5	Анализировать историко-культурный процесс, понимать закономерности формирования культурно-творческих характеристик личности, образа мысли и деятельности человека, живущего в исторически конкретном обществе	1.5, 1.6
БПК-6	Анализировать этнокультурную специфику традиционной культуры Беларуси, этнических процессов в Беларуси и в современном мире	1.5, 1.6
БПК-7	Оценивать социальные и иные последствия научного и технологического развития, влияние техногенных и информационных процессов на изменения в сфере творчества, культуры, коммуникации и других областях деятельности	1.5, 1.6
БПК-8	Применять знания закономерностей развития социально-культурной деятельности в профессиональной сфере	1.7
БПК-9	Организовывать социально-культурную деятельность разных категорий населения	1.7
БПК-10	Осуществлять сценарно-режиссерские разработки и постановку культурно-досуговых программ в организациях социально-культурной сферы	1.7
БПК-11	Использовать навыки социально-культурного проектирования в организациях социально-культурной сферы	1.7
БПК-12	Планировать и организовывать инновационную и художественно-творческую деятельность в сфере индустрии досуга	1.7
БПК-13	Применять основные методы защиты населения от негативных факторов антропогенного, техногенного, естественного происхождения, принципы рационального природопользования и энергосбережения, обеспечивать здоровые и безопасные условия труда	1.8
СК-1	Осуществлять информационный поиск в различных документных потоках и основных информационно-поисковых системах, проводить аналитико-синтетическую обработку информации, документально оформлять результаты информационного поиска	2.2, 2.15.1
СК-2	Владеть технологиями проектирования и разработки баз данных социокультурной сферы	2.3
СК-3	Использовать программное обеспечение для сопровождения и управления социокультурными проектами	2.3
СК-4	Хранить и обрабатывать графическую информацию, создавать графический продукт, направленный на повышение имиджа организаций социокультурной сферы	2.4.1

Код компетенции	Наименование компетенции	Код модуля, учебной дисциплины
СК-5	Создавать, хранить и обрабатывать видеoinформацию	2.4.2
СК-6	Понимать и анализировать динамику развития видов искусства и их взаимосвязи в историческом контексте	2.5
СК-7	Обладать знанием концептуально-теоретических основ менеджмента как области научных знаний, использовать технологии менеджмента в деятельности организаций социокультурной сферы	2.6
СК-8	Реализовывать маркетинговые коммуникации в организациях социокультурной сферы с использованием знаний основных концепций и школ маркетинга	2.7
СК-9	Применять экономические законы в решении задач, направленных на развитие организаций социокультурной сферы	2.8.1
СК-10	Разрабатывать инновационные проекты в социокультурной сфере	2.8.2
СК-11	Применять технологии финансового менеджмента для обеспечения деятельности организаций социокультурной сферы	2.8.3
СК-12	Использовать рекламные, PR- и маркетинговые технологии при реализации рекламных кампаний в организациях социокультурной сферы	2.9
СК-13	Создавать эффективную коммуникационную инфраструктуру организации, обеспечивать внутреннюю и внешнюю коммуникацию, устанавливать связи с деловыми партнерами, расширять социальное взаимодействие с общественностью, в том числе с государственными учреждениями, общественными организациями, коммерческими структурами, средствами массовой информации, обмениваться опытом с организациями социокультурной сферы	2.9
СК-14	Осуществлять мероприятия, направленные на повышение имиджа организаций социокультурной сферы, применять знания о маркетинговых, семиотических и коммуникационно-психологических законах брендинга, навыки эффективного позиционирования бренда, товара, услуги, организации	2.9
СК-15	Применять основные методы и способы моделирования информационных процессов в сфере культуры и искусства на основе системного анализа	2.10.1
СК-16	Применять основные методы математического и алгоритмического моделирования при анализе и решении задач профессиональной деятельности	2.10.2
СК-17	Создавать и реализовывать алгоритмы обработки данных сферы культуры и искусств	2.10.3
СК-18	Использовать технологии фронтэнд разработки при создании веб-ресурсов социокультурной сферы	2.11.1
СК-19	Проектировать и разрабатывать информационные ресурсы и системы для организаций социокультурной сферы	2.11.2, 2.11.3
СК-20	Использовать компьютерные технологии для верстки полиграфической продукции	2.12.1
СК-21	Применять основные технологии создания и оформления полиграфической продукции	2.12.2, 2.12.3
СК-22	Использовать технологии 3D моделирования в цифровой реконструкции культурного наследия	2.13.1
СК-23	Использовать технологии 3D анимации при создании продукта сферы культуры и искусств	2.13.2
СК-24	Создавать медиапроекты для организации и проведения социокультурных мероприятий с использованием анимационной графики	2.14.1
СК-25	Использовать мультимедиа технологии для создания художественного проекта	2.14.2, 2.14.3
СК-26	Использовать технологии динамической графики для создания культурного продукта	2.14.4
СК-27	Разрабатывать медиапродукты разной направленности для социокультурной сферы и разных возрастных категорий	2.14.5
СК-28	Использовать языки программирования для создания информационных продуктов сферы культуры	2.15.1
СК-29	Применять мультимедийное обеспечение для организации деятельности в социокультурной сфере	2.15.2
СК-30	Использовать компьютерную технику в организации рабочего пространства специалиста социокультурной сферы	2.15.2
СК-31	Разрабатывать мобильные приложения для социокультурной сферы	2.15.3
СК-32	Использовать визуальное программирование в создании приложений для социокультурной сферы	2.15.3
СК-33	Создавать компьютерные игры	2.15.4
СК-34	Использовать геймтехнологии при создании информационного продукта социокультурной сферы	2.15.4
СК-35	Создавать айдентику бренда	2.15.5
СК-36	Разрабатывать средства визуальной коммуникации	2.15.5
СК-37	Применять технологии медиамаркетинга в интернет-рекламе социокультурных проектов	2.15.6
СК-38	Использовать медиатехнологии в продвижении социокультурных проектов	2.15.6
СК-39	Использовать текстовые и нотные редакторы, технические приемы обработки музыкальных данных	2.15.7

СК-40	Использовать музыкальные компьютерные технологии для создания стилистики музыкального произведения	2.15.7
СК-41	Осуществлять анализ и визуализацию данных в социокультурной сфере	2.15.8
СК-42	Использовать мультимедиа технологии в создании социокультурного проекта	2.15.8
СК-43	Разбираться в структуре и объектах интеллектуальной собственности, отечественном законодательстве в области охраны интеллектуальной собственности, особенностях зарубежного законодательства в этой области, формах передачи (торговли) объектов интеллектуальной собственности	3.1
СК-44	Давать моральную и правовую оценку проявлениям коррупции, другим нарушениям законодательства	3.2

Разработан в качестве примера реализации образовательного стандарта по специальности 1-21 04 01 «Культурология (по направлениям)».

¹ Курсовая работа выполняется по одной из учебных дисциплин модуля «Информационные технологии управления в сфере культуры».

² Курсовая работа выполняется по одной из учебных дисциплин модуля «Реклама и связи с общественностью в сфере культуры».

³ При составлении учебного плана учреждения высшего образования по специальности (направлению специальности, специализации) учебная дисциплина «Основы управления интеллектуальной собственностью» планируется в качестве дисциплины компонента учреждения высшего образования.

СОГЛАСОВАНО

Начальник отдела учреждений образования
Министерства культуры Республики Беларусь

_____ Е.Г.Коваленя
« ____ » _____ 2021 г.

Председатель УМО по образованию
в области культуры и искусств

_____ Н.В.Карчевская
« ____ » _____ 2021 г.

Председатель НМС по культурологии и социально-
культурной деятельности

_____ А.М.Стельмах
« ____ » _____ 2021 г.

Рекомендован к утверждению Президиумом Совета УМО
по образованию в области культуры и искусств

Протокол № ____ от _____ 2021 г.

СОГЛАСОВАНО

Начальник Главного управления профессионального образования
Министерства образования Республики Беларусь

_____ С.А.Касперович
« ____ » _____ 2021 г.

Проректор по научно-методической работе
Государственного учреждения образования
«Республиканский институт высшей школы»

_____ И.В.Титович
« ____ » _____ 2021 г.

Эксперт-нормоконтролер

_____ Ю.М.Лавринович
« ____ » _____ 2021 г.

