## МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

УТВЕРЖ**ДАТО**Первый заместитель

Министра образования (Республици Беларусь

**Старовойтова** 

# ПРИМЕРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН

### Специальность

6-05-0314-03 Социально-культурный менеджмент и коммуникации Профилизация: Мультимедийные технологии и цифровые коммуникации Квалификация: Специалист по управлению и коммуникациям

Степень: Бакалавр Срок обучения 4 года

]	. Гr	oa¢	ик	об	pa	зов	ат	ль	но	го	пр	οц	eco	ca						,																																II	. c	Во	ДН	ы	ед	ан	нь	ıe r	ло (	<u>бю</u>	ДЖ	ету	у в	рем	1ef	ни (	в не	еде.	лях	<u>()</u>
	ŀ	сен	тяб	брь	•	0	ктя	ıбр	ь		H	ко	бр	Ь	1	де	ка	бр	Ь		Я	HE	sap	Ъ		ф	евј	aJ	ть			M	ap	r		a	пp	ел	ь			Ma	ай			И	ЮН	Ь			И	ЮЛ	Ь		:	аві	гус	ст							КИ	Ie I	:Т					_
	K y	1 8	15	5 22	2	6	1	3	20		3	10	17	24	1 1		8	15	22		5	1	12	19		2	9		16		2	9	16	23	3	6	1.	3 2	0.0		4 1	11	18	25	1	8	3 1	5 2	22		6	13	20		3	10	17	24	4	обучение	сессии		Z		е практики	проектирование	1	<b>K</b> 1				
	р с ы	7 1	1 21	1 2	09		2 1	9		10	9	16	23	30	7	1	4	21		12		1 1	8		01		1:	5 2	22	02		15	22	29	9 <u>3(</u>		2 1	9 2	0	4	0 1	17	24	31	7	1	4 2	1 2	1	06		19		07		16	23	31	1	ческое оо	Экзаменапионные	in the contract of the contrac	е практики		Іроизводственные			н аттестация	.	101		
					10	)				02 11										04 01					01 02					01 03					0.	1			0										!	0 <u>5</u> 07				02 08						Теоретическое	Экзамен	Z III Z	Учебные	1	Произвс	Дипломное		Итоговая	Каникупы		Bcero	
-	1	+	+-	+	+	+	+-	-	18				-	ـ	+	+	4			_	╀	+	:	:	=	=	+	4		_	$oxed{\!$			╀-	C	4	4	_	-		6	_		_	L	:	4	:	:	:	=	=	=	=	=	=	=	1=	<b>─</b>	34	<u> </u>	_	1_	$\perp$	$\Box$		4		10	0	52	_
1	II	_	$\perp$	$\perp$	1	1	1	_	18					Ļ	1	$\perp$	4			_	:	1	:	:	=	=	ļ	$\perp$		Ш			_	$\perp$	┶	↓	$\perp$	$\perp$	_	_	7					:		:	:	:	=	=	=	=	=	=	=	=	_	35	7						4		10	0	52	
	II	$\perp$	$\perp$	_	+	1	<u> </u>	4	18					╄	$\perp$	$\bot$	$\downarrow$			_	<u> </u>	$\downarrow$	:	:	=	=	Ļ	$\bot$			_			1	_	X	<u> </u>	( )	X L	1	4					<u> </u> :	:   :	:	:	:	=	=	-	三	=	=	=	=	_	32	7			$\perp$	3		$\perp$		10	0	52	
L	V [		.]	1		1	1_		18						1_	_					:	1	:	:	=	=	X	1	X	X	X	X	L.,			17	L				:	/	1	/	/	1/	/   /	//	//				<u> </u>		L		<u> </u>	<u> </u>	Ŀ	25	4	_	-		5	4	$\bot$	3	2		43	
														,																																													1	26	2:	5	1		8	4	$\perp$	3	32	2	199	<del>)</del>
		• (	Эбо	зна	чеі	:ки				тес	pe	гич	есн	кое	об	уч	ені	ие				0		- y	чеб	на	я п	рак	сти	ка			71					/		диі	пло	ЭMН	юе	пр	oei	кти	ipo	ван	ние		=		ка	ни	кул	ы																
								:	_	экз	ам	ена	ци	оні	ная	се	ccı	RN			Γ	X	_	- пј	poi	13B	одс	тв	енн	ая	пр	акт	гин	a			Γ,	//  -	<u> </u>	то	гов	зая	ат	тес	таі	ция	I																									

	: — экзамена	цион	ная	сесси	Я		x]-	пр	оизво	эдств	енная	пра	кти	ka		//	<u></u>	итог	овая	атте	стаг	ция														
											III.	Пл	ано	бра	30В	ател	ьно	го п	роце	ecca		.,														
				ак	Ко адем	личе ичес			ов									Pacr	реде	лен	ие г	по ку	рсам	ис	емес	тра	M									
,								них	,			1 ку	-					2 ку				\ <u> </u>		3 ку	THE R. P. LEWIS CO., Law, etc., Low, etc., L				· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	-	ку	-			ниц	ии
Nº	Название модуля,										емест неде			емес неде			емес неде		4 се 17 г			5 ce	емест неде		6 ce	емес неде			семе 8 нед	стр, тепь			емес <sup>.</sup> недеј		един	Генц
п/п	учебной дисциплины, курсового проекта (курсовой работы)	Экзамены	Зачеты	Всего	Аудиторных	Лекции	Лабораторные	Практические	Семинарские	Всего часов		Зач. единиц	Всего часов		Зач. единиц		Π				Зач. единиц		Ауд. часов	Зач. единиц	Всего часов		H		Ауд. часов			Всего часов	Ауд. часов	Зач. единиц	Всего зачетных единиц	Код компетенции
1.	Государственный компонент			3050	1606	618	130	394	464	708	364	21	468	252	15	560	282	16	670	374	21	552	280	16	92	54	3				1				92	
1.1	Социально- гуманитарный модуль-1			324	162	96			66																											
1.1.1	История белорусской государственности	1		108	54	36			18	108	54	3																							3	УК-4,7
1.1.2	Современная политэкономия	3		108	54	32			22							108	54	3																	3	УК-9
1.1.3	Философия	4		108	54	28			26										108	54	3										1				3	УК-8
1.2	Лингвистический модуль			390	184			184																											1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	УК-5
1.2.1	Белорусский язык (профессиональная лексика)		1	90	34			34		90	34	3																							3	УK-10
1.2.2	Иностранный язык (общее владение)	2	1	192	80			80		96	40	3	96	40	3																				5	УК-3
1.2.3	Иностранный язык (спецлексика)	4		108	70			70											108	70	3									-					3	УК-3
1.3	Модуль «Информационная культура»			270	138	46	36	48	8																											УК-2,5 БПК-1,2
1.3.1	Введение в специальность		1	90	54	24		30		90	54	3																							3	
1.3.2	технологий	1		90	44	14	22		8	90	44	3			-				. *																3	
1.3.3	Информационная культура специалиста		2	90	40	8	14	18					90	40	3						,														3	
1.4	Модуль «Мультимедийные технологии»			270	126	20	94		12																								·			БПК-3,4
1.4.1	Технологии компьютерной графики	4	3	180	84	12	60		12							90	42	3	90	42	3														6	
1.4.2	Технологии видеомонтажа		5	90	42	8	34															90	42	3											3	
1.5	Культурологический модуль			548	296	158			138														-													УК- 1,4 БПК-5-8
	Теория культуры	1		134						134	84		00	5.4	_											-	-	-			$\overline{}$				3	
1.5.2	История культуры Этнокультурология	2	3	90 100	54	30 38			24 12			$\vdash \vdash$	90	54		100	50	3			Н			+		+	-	-		+	+				3	
	Курсовая работа <sup>1</sup>			40						7.						40		1													$\perp$				1	
1.5.5	Современная зарубежная культурология	4		92	54	16			38		-								92	54	3														3	
1.5.6	Современные социально- культурные коммуникации	5		92	54	30			24													92	54	3											3	No.

				ак	Ко адемі	личе			)B	•				-	4			Pacı	реде	елен	ие	по ку	рсам	ис	емес	трам	И						_ `	ì	
							Из в	них				1 ку	рс			<del></del>		2 ку	рс				***	3 ку	рс					4 к	урс			иц	ì
No	Название модуля, учебной дисциплины,										мест неде.		2 ce				емес неде		4 се 17 г				емест неде.			емес неде			емест неде		1	емес неде.	1 /	нийе	aL.
п/п	курсового проекта (курсовой работы)	Экзамены	Зачеты	Bcero	Аудиторных	Лекции	Лабораторные	Практические	Семинарские	Всего часов	Ауд. часов	Зач. единиц	Всего часов		Зач. единиц		Ауд. часов	Зач. единиц	Всего часов	Ауд. часов	Зач. единиц		Ауд. часов	Зач. единиц	Всего часов	Ауд. часов	Į		Ауд. часов	Зач. единиц	Всего часов	Ауд. часов	Зач. единиц	Всего зачетных единиц	Код компете
1.6	История и теория коммуникаций	1		100	54	34			20	100	54	3																						3	УК-1 БПК-
1.7	Модуль «Менеджмент в социально- культурной сфере»			430	216	102			114																										8,9 УК-1, БПК-10
1.7.1	Основы менеджмента	2		90	50	24			26				90	50	3																			3	
1.7.2	Менеджмент в сфере культуры	3		120	72	40			32	_						120	72	3																3	
1.7.3	Репутационный менеджмент		4	90	54	24			30										90	54	3										·			3	
1.7.4	Медиаменеджмент		5	90	40	14			26													90	40	3										3	
1.7.5	Курсовая работа2			40																		40		1										1	
1.8	Модуль «Маркетинговые коммуникации»			212	122	54		56	12						-																				БПК-11
1.8.1	Основы маркетинга		4	92	50	30		20											92	50	3													3	
1.8.2	Маркетинг в социально- культурной сфере	5		120	72	24		36	12													120	72	3			_							3	
1.9	Модуль «Организация социально-культурной деятельности»			404	240	76		92	72													·							_						УК- 2,5,6 БПК- 12-15
1.9.1	Теория и история социально-культурной деятельности	3		102	64	34			30							102	64	3																3	
1.9.2	Сценарно-режиссерские технологии социально- культурной деятельности		4	90	50	18		20	12										90	50	3													3	
1.9.3	Социокультурное проектирование	5		120	72	10		46	16													120	72	3										3	
1.9.4	Культурно-досуговая индустрия		6	92	54	14		26	14						-										92	54	3							3	
1.10	Безопасность		2	102	68	32		14	22				102	68	3																			3	БПК-16
2.	Компонент учреждения образования			4226	2072	722	586	472	292	318	158	9	444	212	14	482	252	14	298	138	9	490	254	15	692	338	20	1012	514	31	490	206	16	128	
2.1	Социально- гуманитарный модуль-2			216	108	84	۵		24																									7	
2.1.1	Политология		д.2	72	36	28			8				72	36	2																			2	УК-11 УК-12/
2.1.2	Основы права / Социология		д.3	72	36	28			8							72	36	2										<u> </u>	-					2	УК-12/ УК-13
2.1.3	Великая Отечественная война советского народа (в контексте Второй мировой войны)		д.4	72	36	28			8										72	36	2													2	УК-14
2.2	Модуль «Белорусская и мировая литература»			188	102	70			32	_																									СК-1
2.2.1	Белорусская литература	2	-	90	42	30			12				90	42	3																			3	
2.2.2		3		98	<b>T</b>	40			20		ļ					98	60	3																3	УК-1,5,6
2.3	Психолого- педагогический модуль			<b>!</b>	144	<u> </u>			32							100		1								1									CK-2-5
2.3.1	Общая психология Социальная и возрастная	3	4	100 90	50	32			10							100	50	3	90	44	3				ļ		-		1				<del> </del>	3	
	психология Педагогика	5	⊥։	100		40			10			-						_		-		100	50	3										3	
2.4	Модуль «История			1	144	1			40																										УК-1 СК-6
2.4.1	искусств» Театральное искусство		1	90	36	26		-	10	90	36	3														1								3	
2.4.2	Изобразительное искусство		1	90		26			l	90	36	3																						3	
	Музыкальное искусство		2	90 90	36 36	26 26			10 10				90 90	36 36	3						H					-								3	
	Экранное искусство		2	90	36	26			10				90	36	3											1_			1						

### СОГЛАСОВАНО

Начальник Главного управления профессионального образования Министерства образования Республики Беларусь

С.А.Касперович

2023 г.

БЕЛАР ОВАНО

провеждения образования обра

лие учебного плана по специальности 6-05-0314-03 «Социально-культурный менеджмент и коммуникации». Регистрационный №\_
6-05-03-013/пр.

					Кол	тичес	TRA	<del></del>										,		-	<del> </del>	<del></del>							6-0	5-6	3-0	013/	np.		
1				ака	деми		их ч	acor	3											лен	ие п	ю ку	рсам		емест	грам	<b>0.340</b> - 1.135	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·						_	
	Наврания можиля						Из	них		1 ce	1 местт	ку ),	pc 2 ce	мес	TD.	3 ce	емес	2 к стр.	урс   4 се	мес	TD.	5 c	емес		курс 6 с	емест	ro.	7 c	емест		урс 8 с	емест	D.	единиц	ипии
№ п/п	Название модуля, учебной дисциплины, курсового проекта (курсовой работы)	19			HbIX		рные	ские	ские	18 н	едел	Ь	16 н	еде	ель	18	нед	ель	17	неде	ль	18	неде.	ль	14	неде.	ль	18	неде.	ль	7	недел	ь	етных ед	компетенции
		Экзамены	Зачеты	Всего	Аудиторных	Лекции	Лабораторные	Практические	Семинарские	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	Всего зачетных	Код
2.5	Модуль «Информацинные технологии в управлении и коммуникациях»			220	84	12	56	16																											УК- 1,2 СК- 7
2.5.1	Технологии создания баз данных в управлении и коммуникациях		5	90	42	6	28	8														90	42	3										3	
	Информационные технологии проектного менеджмента	6		90	42	6	28	8																	90	42	3							3	
2.5.3	Курсовая работа <sup>4</sup> Модуль			40				-				_		_							ļ				40		1							1	
2.6	«Экономика и финансирование сферы культуры»			312	192	72		88	32																										СК- 8-10
2.6.1	Экономика в сфере культуры	6		120	70	20		40	10		4														120	70	-3							3	
2.6.2	Технологии финансового менеджмента	7		102	62	28		28	6																			102	62	3				3	
2.6.3	Антикризисный менеджмент	8		90	60	24		20	16		T																				90	60	3	3	
2.7	Модуль «Реклама и связи с общественностью в сфере культуры»			340	164	46		88	30																										УК-1 СК- 11-13
2.7.1	Теория и практика рекламных коммуникаций	6		120	70	16		30	24																120	70	3							3	
2.7.2	Связи с общественностью в социально-культурной сфере		7	90	54	16		38															,					90	54	3	,			3	
	Брендинг		7	90	40	14		20	6			1																90	40	3				3	
2.7.4	Курсовая работа <sup>5</sup> Модуль			40			_				$\dashv$	_		_														40		1		L		1	1
2.8	«Основы моделирования информационных процессов»	,		360	220	60	60	78	22												,		,		i							. ,			УК-2
2.8.1	Прикладная математика	1		138	86	20	18	26	22	138	86	3																						3	CK-14
2.8.2	Системный анализ и моделирование информационных процессов	2		102	62	18	20	24					102	62	3	;																		3	CK-15
2.8.3	Алгоритмы обработки данных		3	120	72	22	22	28								120	72	3																3	CK-16
2.9	Модуль «Веб-дизайн и проектирование информационных ресурсов и систем»			340	154	32	74	48								,															,				УК-2
2.9.1	Основы фронтенд разработки		5	90	34	6	20	8														90	34	3										3	СК-17
2.9.2	Проектирование информационных ресурсов и систем	7	6	210	120	26	54	40																	90	50	3	120	70	3				6	СК-18
2.9.3	Курсовой проект <sup>6</sup>			40																					40		1							1	УК-1 СК-18
2.10	Модуль «Компьютерная верстка и дизайн полиграфической продукции»			228	92	16	44	16	16				,						*															,	УК-2
2.10.1	Технологии компьютерной верстки		3	92	34	8	18		8			+				92	34	3																3	CK-19
2.10.2	компьютерной верстки Дизайн полиграфической продукции	4		96	58	8	26	16	8										96	58	3														CK-20
	Курсовой проект <sup>7</sup>			40															40		1													1	УК-1 СК-20
2.11	Модуль «ЗD моделирование и анимация»			312	190	20	142	28																											УК-2
2.11.1	3D моделирование и текстурирование	5		120	74	6	52	16			1											120	74	3										3	CK-21
	Технологии 3D анимации		6	102	62	7 7 7	56				1	1													102	62	3							3	CK-22
2.11.3	Технологии разработки игр	7		90	54	.8	34	12	11 X										ļ									90	54	3				3	СК-23
	Модуль «Технологии цифрового искусства»				270																	-												is.	УК-2
2.12.1	Графический дизайн	L	6	90	44	10	24	4	6																90	44	3					·		3	CK-24

				a'	Ко	оличе			R								Pac	:пред	елен:	—— ие по	—— о куј	эсам	и сє	еместр	 рам						• · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			
1		1 1	1		П	T	Из н		<del></del>			1 кур	 /pc		<del></del>		2	курс		<del></del> 7	<u> </u>		3 :	курс		<del></del>	_		4 r	сурс		<del></del> ,	1	
1	Название модуля,	1	1 1	1		1				1 c	емест	тр,	2 ce	емест			местр,	, 4 c	семест	стр,	5 ce	емест			емест	.p,	7 c	емес			семест	.πp,	(HK)	1
No	учебной дисциплины,	, 1	1	1	1	4 1		1	1		недел						едель		неде.			недел			недел			неде		B.	недел	* '	хел	(CT.
п/п	курсового проекта (курсовой работы)	Экзамены	Зачеты	Всего	Аудиторных	Лекции	Лабораторные	Практические	Семинарские	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	Всего зачетных едину	Код компет
2.12.2	Моушн-дизайн	7		120	72	12	50	10															1				120	72	3				3	СК-25
2.12.3	Мультимедийные технологии художественного проектирования	7		90	44	8	22	8	6																		90	44	3				3	CK-26
2.12.4	Таунологии линаминаской		7	90	42	6	36																				90	42	3				3	CK-27
2.12.5	Dunyari noo		7	90	34	6	28										_										90	34	3				3	CK-28
2.12.6	Медиакультура специалиста	8		90	34	8	14	12											1								7			90	34	-	3	CK-29
	Курсовой проект <sup>8</sup>		<b></b>	40	1-22	<b></b>	1-1	+	1	<u> </u>	<del></del> '	1	<u> </u>	<del>  </del>	1	لــــا		<del></del>	<u></u>		1	44			<b></b>	1	<b>_</b>		<del>    '</del>	40		1	1	УК-1
2.13	Дисциплины по выбору <sup>9</sup> Языки и системы			450	208	44	36	76	52	H	<del>                                     </del>	$\biguplus$	<del></del>	-	1-1			-	+'	+	—	+-+	+		<del></del> '	+	<b> </b>	-	+	—		1	<del></del>	
2.13.1	программирования / Цифровые коммуникации		5	90	54	10	20	18	6												90	54	3										3	СК-30/ БПК-2
2.13.2	Мультимедийная техника и системное программное обеспечение/Современная внешняя политика Республики Беларусь/ Стресс-менеджмент		7	90	42	10		16	16																		90	42	3				3	CK-31/ CK-32/ CK-33
2.13.3	Технологии интернетрекламы социокультурных проектов / Грантовый менеджмент всфере культуры /Социологические исследования в сфере социокультурной деятельности		8	90	34	6		18	10																					90	34	3	3	CK-34/ CK-35/ CK-36
2.13.4	Корпоративныая культура организации / Бизнес этика / Анализ данных и визуализация в культуре		8	90	44	12		18	14																					90	44	3		CK-37/ CK-38/ CK-39
2.13.5	Музыкальная информатика / Компьютерная аранжировка		8	90	34	6	16	6	6																					90	34	3	3	CK-40/ CK-41
2.14	Фантин такини				"			'												1														
2.14.1	Основы управления <sup>10</sup> интеллектуальной собственностью		/7	/72	/34	/28			/6		:																/72	/34	.					CK-42
2.14.2	Коррупция и ее 2 общественная опасность		/6	/72	/34	/28			/6															/72	/34							1		CK-43
2.14.3	опасность 3 Физическая культура		<del>    r</del>	/64	/64		<del>                                      </del>	/64	+	<del> </del>	<del></del>	+		+	+		$\vdash$	1	+	+	/36	5 /36	.H	/28	/28	+	-	$\vdash$	+-	+-	+	+	+	1
2.15	Дополнительные виды обучения																																	
	1 Физическая культура		/1-6	/340				/324			/72			/64		/72			3 /68			6 /36		/28	/28				$\prod$			'		УК-15
Колич	ичество часов учебных заняти ичество часов учебных заняти			7276	3678	1340	716	866	756	] _	5 <b>522</b> 29	30	T	2 <b>464</b> 29			<b>534 30</b> 30	968	30			30 30	31		392 28	23	1012	2 <b>514</b> 29	31	490	206 29	16	220	
недел Колич	лю чество курсовых проектов			4		<b>_</b>	+	<del> </del>	1	-			<b>—</b>			$\vdash$		-	1		+-		+		1		_			-	1		+-	1
	чество курсовых работ			4													1	1_				1		<del></del>	1					<b> </b>				
Колич	чество экзаменов			35					$\Box'$		5			5			5		5			-5			3			5			2			
I/O TITE	тчество зачетов		,	37	1 "	4 '	1 '		1 "	1	5	•	4	- 5	,	1	5	l l		,	1	5			1	P	ď	~		A	2	,	A .	1

IV.	Учебные пр	эактики		V. Пров	зводственны	е практики		VI. Дипло	мное прое	ктирование	VII. Итоговая аттестация
Название практики	Семестр	Недель	Зачетных единиц	Название практики	Семестр	Недель	Зачетных единиц	Семестр	Недель	Зачетных единиц	1. Государственные экзамены.
		1	1	Технологическая	6	3	6			- Canning	2. Защита дипломной работы.
Ознакомительная	2	. 1	1	Преддипломная	8	5	7	8	4	6	

Код компетенции	VIII. Матрица компетенций  Наименование компетенции	Код модуля, учебной
		дисциплины 1.5, 1.6, 1.7, 2.3,
УК-1	Владеть основами исследовательской деятельности, осуществлять поиск, анализ и синтез информации	2.5, 2.7, 2.9.3, 2.10.3, 2.12.7

### СОГЛАСОВАНО

СОГЛАСОВАНО

ТРОСТОВНО ПО Научно-методической работе

ТОТИВНЕННОГО УЧРЕЖДЕНИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

ТОТИВНЕННОГО ИНВ.Титович

2023 г.

Public Crimagement shared implementations described and content independent money considerations. In 11.1.1.2.1.2.1.2.1.2.1.2.1.2.1.2.1.2.1.	-4" Код -4" компетенции	Наименование компетенции	Код модуля, учебной дисциплины
PC-1 Deputies in the processing of processing and processing speed was recognized in exception of the processing and processin	УК-2	Решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационно-коммуникационных технологий	1.3, 1.9, 2.4, 2.5, 2.8, 2.9, 2.10,
Fee 3. Larry cronocleus a consequent real and experimental and control and an activation of the control and activation of the	УК-3	Осуществлять коммуникации на иностранном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия	
97.4. Причитать пишеватель ( automopounity a sensorment a production and producti		Работать в команде, толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные, культурные и иные различия	
Officials in conformation assumingosata in generator recyclappersonation experience represents a recording to assume the common of the common			
sergenerate an accessed, organization configuration services a spream encryptomy or special properties in accessed and properties of a special properties in a special properties of a special properties in a special properties of a special properties in a special properties of a special propert	УК-6		1.9, 2.3
No. 68	УК-7	исторических изменений, определять социально-политическое значение исторических событий (личностей, артефактов и символов) для современной белорусской государственности, в совершенстве использовать выявленные закономерности в процессе формирования гражданской	1.1.1
1.1.2	УК-8	познавательной, социально-практической и коммуникативной деятельности, использовать основы философских знаний в профессиональной	1.1.3
VK.10         Hexacusaman consonate insurance responses requested account for the process of	УК-9	факторов возникновения и направлений развития современных социально-экономических систем, их способности удовлетворять потребности людей, выявлять факторы и механизмы политических и социально-экономических процессов, использовать инструменты экономического анализа	1.1.2
Vic.11 Vic.12 Vic.12 Vic.13 Vic.13 Vic.13 Vic.13 Vic.13 Vic.14 Vic.15 Vic.15 Vic.15 Vic.15 Vic.15 Vic.16 Vic.16 Vic.16 Vic.16 Vic.16 Vic.17 Vi	УК-10		1.2.1
Yes			
No.13	УК-11	использовать основы политологических знаний для формирования культуры осознанного и рационального политического выбора, утверждения	2.1.1
Process	УК-12	нормативных правовых актов, анализа их содержания и применения в непосредственной профессиональной деятельности	2.1.2
1.2.1.3	УК-13	упреждать или минимизировать последствия кризисных явлений в различных сферах жизнедеятельности	2.1.2
NY-15   Метопановата сродства физической судатура и спорта дая сохращения и троентовата зарожна, профильтизация объематора (1,2,131)   Применти - петановати будатей профировация сустаровата на всех узатах создавата и судател (1,2,131)   Применти - петановати прафическую пофировация (1,2,131)   Применти - петановати прафическую правическов производения узатурно-творческого харантеристи, сторчая (1,5,131)   Применти - прафическую правического (1,2,131)   Применти - правическую судатурный (правическую правическую производения узатурно-творческого харантеристи, сторчая (1,5,131)   Применти - правическую судатурный (правическую правическую производения узатурно-творческого производения узатурно-творческого производения узатурно-творческого производения узатурно-творческого производения узатурно-творческого производения (1,5,131)   Применти - правическую группуру (правическую правическую производения узатурно-творческого производения (1,5,131)   Применти - правическую правическую правического производения правического производения (1,5,131)   Применти - правическую и интериа (1,5,	УК-14	Великой Отечественной войны, сохранять и приумножать историческую память о роли Советского Союза и его народов в Победе над германским нацизмом, транслировать новым поколениям историческую правду и нормы поведения, ценности и традиции, выработанные белорусским народом	2.1.3
БНК.1         Полиматы день и выдам будущей профессов         1.3           БНК.2         Применти театионоримые и мобильных церфовых сутровства на всех этапах создания медиапростата (или) медиапродухта         1.2, 2,13.1           БНК.3         Применти на обрабитывать прафисскую сифоромацию.         1.4           БНК.4         Создамать, хранить и обрабитывать выпосняющей процесс.         1.4           БНК.4         Создамать, хранить и обрабитывать выпосняющей процесс.         1.4           БНК.6         Создамать, хранить и обрабитывать выпосняющей процесс.         1.5           БНК.6         Создамать, хранить и обрабитывать применей процесс.         1.5           БНК.6         Создамать, хранить и обрабитывать применей процессов в Везаруси и в современном мире.         1.5           БНК.6         Описывать социальные и иниверсовствения установления применей процессов в Везаруси и в современном мире.         1.5           БНК.6         Описывать социальные и иниверсовствения установления предествены корменей процессов в Везаруси и в современном мире.         1.5           БНК.7         Описывать социальные и иниверсовственных предественных предественных предественых предественных пред	VK-15		2 15 1
БПК-2   Применти с говароварист в собъемые дифовом устройства на всех участа создания жаландоская в (или) медеждолужта (применты в собращения) (применты с собращения) (применты с собращения) (применты в собращения) (при			
БПК   БПК   Социальть, краилит и обрабливать профессорок информацию сизывать трифический продукт, направленный па пожышение иннирах организаций   1.4			
ВПК-8 соционалурной офера.  БПК-6 соционалурной офера.  БПК-6 Авализировать историю участурной архоности объектор объек			
БПК-4   Создавать, хранить в обрабатавать винеминформацион   1.4	БПК-3		1.4.
БПК-5  Маканизировать историлос-ражурный процесс, поятнаять закономерности формировация к удилурно-переческих характеристи. этемности, образа 1.5  БПК-6  Ликасии и деятельные и направления получатурных предуставления получатов и суставления и суставления и суставления и суставления и суставления и суставления и суст	БПК-4		1.4
БПК-6  БПК-7  Оделения подпольные и извет постастивной управлениямий уклугура Белеруски и в современном мире  1.5  БПК-7  Оделения подпольные и извет постастивной управлениямий уклугура Белеруски и подпольных и изветствующих приментых сверениямий уклугура Белеруски, управлениямий уклугура Белеруски, управлениямий у приментых сверениямий уклугура Белеруски, управлениямий у предведениямий уклугура Белеруски, управлениямий у предведениямий уклугура Белеруски, управлениямий у предведениямий уклугура Белеруского в подпольных управлениямий у предведениямий уклугура Белеруски, управлениямий у предведениямий уклугура Белеруского в подпольных управлениямий у предведениямий уклугура Белеруского в подпольных управлениямий у предведениями уклугура Сереруского в подпольных управлениямий у предведениями уклугура Сереруского в подпольных управлениямий у предведениями уклугура Сереруского в управлениямий уклугура предведениями уклугура Сереруского в управлениямий у предведениями уклугура Сереруского в управлениямий уклугура Сереруского в предведениями уклугура Сереруского в управлениямий различных управлениямий уклугура предведениями уклугура Сереруского в управлениямий различных управлениямий различных управлениямий различных управлениямий уклугура предведениями у предведениями уклугура Сереруского в управлениямий различных управлениямий разл	EUIC 5		1.5
БПК-7   Оценивать социальные и иные последтия вириного и технологического развития, анимине техностенных и информационных процессов на 1.5			
БПК-8  Применты соверженняетехностие социохудатурия собрастия деятельности культуророгого   1.5, 1.6	БПК-6		1.5
БПК-8   Применти с поредента участуры, комунивация и других сопыстих, деятельности культуровогт   1.5, 1.6	БПК-7		1.5
БПК-9   Свобацию оперировать фактологическим материалом, отражающим специфику процессов коммуникации в редальницию различение культурно-исторические дади   1.7			
БПК-9  БПК-9  Применть защим возывитуальное предменения задачноственности предменения задачноственности организаций долого применть защим возывитуальтурной сферы с использованием задачности организаций долого применты задачности организаций в организациих социолультурной сферы с использованием задачности организаций в цикол дажности долого предменения задачности организации в организациих социолультурной сферы долого предменения задачности предменения задачности предменения задачности предменения задачности организации в организации в организациих социолультурной сферы долого произволять списации в долого предменения задачности организации социолульного разамники доставати человения поряжения задачности организации задачности задачности организации социолульную песифоры доставачности предменения задачности организации осциолульную песифоры задачности образавати, образавати образавати человения задачности образавати, образавати образавати человения задачности образавати задачности образавати, образавати образавати человения на оспоразавати образавати человения на основнения задачности от отвежения задачности от песифорительного образавати человения на ос	Ы1К-8		1.5, 1.6
БПК-11 БПК-12 БПК-13 БПК-13 БПК-13 Организовывать социальтовые коммуникации в организациях социокультурной сферы с использованием зназний основных концепций и школ маркегнигия БПК-13 Организовывать социально-культуритую деятельность для разных категорий писсения (предеставлять сценарно-режиссерские разработия и постановку культурно-досутовых программ в организациях социокультурной сферы 1.9 БПК-13 Плавировать и организовывать инновационную и куложественно-творческую деятельность в сфере илдустрии досута (предеставлять деятельность деятельность в сфере илдустрии досута (предеставлять на предеставлять или опационную и куложественно-творческую деятельность в сфере илдустрии досута (применты сосионым структым выдов испуста и генативных факторов антуропстенного, техноговием процессах и сопоставлять их с парадитмой давижити других видов искусств и перетосберсковия, обеспечивать засровым пруда (применты сосионым структым и генативных факторов антуропстенного, техноговично троические системы, понимать их с парадитмой давижити других видов искусств и применты в применты в применты на применты в пироменты и применты и применты на применты на применты на применты на применты на предессам сображающей (пременты и применты на предеставленного ображающей (пременты и пременты на предеставленного ображающей (пременты и пременты и пременты на пременты и пременты и пременты на пременты и пременты пременты и пременты по ображающей и постологического должного и системых деятих соброжающей и постологического и психологического должного и пременты честам стемы и пременты и пременты и пременты на пременты на пременты и пременты и пременты ображающей и постологического и племоватили пременты и пременты и пременты и пременты ображающей и пременты ображающей и пременты и пременты и пременты ображающей и пременты ображающ		эпохи, применять теории и методы коммуникации для решения научно-практических проблем и управленческих задач	
БПК-13 Организованать социально-культурную деятельность для разпых категорий паселения БПК-13 Осуществиять сценарно-режиссерские разработки и постановку дуклучно-досутовых программ в организациях социокультурной сферы 1.9 БПК-15 Использовать павыких социально-удолурного проектирования организациях социокультурной сферы 1.9 БПК-15 Плавировать и организованать инвоващием проектирования организациях социокультурной сферы Прависать сосновные метола маштел населения от нетативных докторов агропотовного, техногоенного, сетественного происхождения, принципы рационального природопользования и энергосбережения, организация докторов агропотовного, техногоенного, сетественного происхождения, принципы рационального природопользования и энергосбережения, организация докторов агропотовного, техногоенного, сетественного происхождения, принципы ранизовального природопользования и энергосбережения, обеспечивать доровом и отечественном процесках в сопоставлять их с парадигмой дожного природопользования и энергосбережения, обеспечивать доровом и отечественном процесках в сопоставлять их с парадигмой дожного природопользования и принцепа происхождения, принципы дожного предоставлять их с парадигмой дожного образовательном процесках в сопоставлять их с парадигмой дожного предоставлять их с парадигмой дожного произкого принцепа принцепа произкос предоставлять их с парадигмой дожного образовательном происхоста и принцепа произкос предоставлять их с парадигмой дожного предоставлять их с парадигмой дожного предоставлять произкого предоставлять произкого предоставлять произкого предоставлять произкого предоставления и перадогого предоставлять произкого предоставления и предоставления и предоставления и упрадаления и предоставления предоставлять произкого предоставления и упрадаления и предоставления предоставления предоставления и предоставления предоставления предоставления и предоставления и упрадаления и предоставления и предоставления и предоставления и предоставления и предоставления и упрадаления и предоставления и предоставления		социокультурной сферы	
БПК-13   Осуществиять сценарино-режиссерские разработих и постановку культурно-лосуговых програмы в организациях социокультурной сферы   1.9	Ы1К-11		1.8
БПК-14   Испольовать навыми социально-худатурного проектирования в оргинизациях социально-худатурного сферм   1.9			
БПК-15   Планировать и организовывать инковационную и художественно-творческую деятельность в сфере и досута   1.9			
БПК-16			
СК-1		Применять основные методы защиты населения от негативных факторов антропогенного, техногенного, естественного происхождения, принципы	
СК-2	СК-1	Анализировать литературные произведения, ориентироваться в мировом и отечественном литературных процессах и сопоставлять их с парадигмой	2.2
СК-3 Определять и применять в профессиональной деятельности созременные методы, формы, средства и технологии обучения и воспитания 2.3  СК-4 Учинывать в педагогической деятельности особенности возрастного физиологического и психологического развития человека на основе системных знаний о жизненных этапах его резвития в биологическом, сощальном и психологического и психологического и психологического и профессиональног технологии и педагогические инповащив в целях личностного, духовно-правственно-о-устического и профессионального развития обучающихся  СК-6 Понимать и анализировать динамику развития видов искусства и их взаимосвязи в историческом контексте 2.4  СК-7 Валасть технологиями проектармования и разработки баз данных социокультурной сферы, использовать программное обеспечение для 2.5  СК-8 Применять эснономические законы в решении задач, направаленных социокультурной сферы, использовать программное обеспечение для 2.6  СК-9 Разрабатывать инновационные проекты в социокультурной сфере 2.6  СК-10 Применять технологии финансового менеджмента для обеспечения деятельности организаций социокультурной сферы 2.6  СК-11 Использовать рекламные, Рк- и маркентию вые технологии при реализации рекламных кампаний в организациих социокультурной сферы 2.7  Создавать эффективную коммуникационную инфраструктуру организации, обеспечивать внутреннкою и внешнюю коммуникацию, устанавливать собщественными упракланизациями, коммерческими структурами, сресспечания априленного и внешнюю коммуникацию, устанавливать собщественными упракланизациями, коммерческими структурами, сресспечани по общественностью, в том числе с государственными учреждениями, общественными упракланизациями, коммерческими структурами, сресспезами массовой информации, обмениваться опламу огранизациями, общественными учреждениями, общественнн	СК-2	Применять на практике основные теории обучения и воспитания, современные педагогические системы, понимать их роль и место в	2.3
СК-4  Vistrabats в педагогической деятельности особенности возрастного физиологического и пеихологическом аспектах   Ск-5  Ск-6  Поизмать педагогическую деятельность в сфере художественного образования, создавать и применять современные образовательные образоватия обучающихся   СК-6  Поизмать и навлизировать динамику развития в измарательность в сфере художественного, художественного, художественного и профессионального развития обучающихся   СК-6  Поизмать и навлизировать динамику развития видов искусства и их взаимосвязи в историческом контексте   С.4  Ск-7	CK-3		2.3
СК-5 технологии и педагогические инновации в шелях личностного, духовно-вравственного, художественно-эстетического и профессионального  СК-6 Понимать и анализировать динамику развития видов искусства и их взаимосвязи в историческом контексте  СК-7 Владеть технологиями проектирования и разработки баз данных социокультурной сферы, использовать программное обеспечение для  сопровождения и управления социокультурной сферы, использовать программное обеспечение для  сопровождения и управления социокультурной сферы  СК-8 Применять экономические законы в решении задач, направленных на развитие организаций социокультурной сферы  СК-10 Применять технологии финансового менеджмента для обеспечения деятельности организаций социокультурной сферы  СК-11 Использовать рекламные, РR- и маркетинговые технологии при реализации рекламных кампаний в организациях социокультурной сферы  СК-12 СК-13 селовамии партнерами, расширять социальное взаимодействие с общетельности, в том числе с государственными учреждениями, общественными организациями, коммерческими структурами, средствами массовой информации, обмениваться опытом с организациями  СК-13 семнотических и коммуникационно-психологических законах брендилита, навыки эффективного позиционирования бренда, товара, услуги,  СК-15 Применять основные методы системного анализа при моделировании информационных процессов в социокультурной сфере  СК-16 Судавать и реализовывать апторитмы обработки данных сферы культуры и искусств  СК-15 Применять основные методы математического и алгоритмического моделирования при анализе и решении профессиональных задач  СК-16 Судавать и реализовывать апторитмы обработки данных сферь культуры и искусств  СК-17 Применять основные методы математического и системы для при наилизе и решении профессиональных задач  СК-18 Проектировать и разрабатывать информационные ресурсы и системы для пранизаций социокультурной сферы  СК-19 Использовать технологии для верстки полиграфической продукции  СК-20 Использовать технологии 3D моделирования в цифоров реконструкции культ		Учитывать в педагогической деятельности особенности возрастного физиологического и психологического развития человека на основе	2.3
СК-6 Понимать и анализировать динамику развития видов искусства и их взаимосвязи в историческом контексте  СК-7 Владеть технологиями проектирования и разработки баз данных социокультурной сферы, использовать программное обеспечение для  СК-8 Применять экономические законы в решении задач, направленных на развитие организаций социокультурной сферы  СК-9 Разрабатывать инновационные проекты в социокультурной сфере  СК-10 Применять экономические законы в решении задач, направленных на развитие организаций социокультурной сферы  СК-11 Использовать рекламные, Рк - и маркетинговые технологии при реализации рекламных кампаний в организациях социокультурной сферы  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 устанавливать общественными организациями, коммерческими структурами, средствами массовой информации, обмениваться опытом с организациями  СК-13 Ск-13 Ск-14 Применять основные методы системного анализа при моделировании информационных процессов в социокультурной сфере  СК-15 Применять основные методы системного анализа при моделировании информационных процессов в социокультурной сфере  СК-16 Создавать и реализовывать алгоритмы обработки данных сферы культуры и искусств  СК-17 Использовать теклюогии фронтенд разработки при создания неб-ресуссов сощиокультурной сферы  СК-18 Проектировать и реализовывать алгоритмы обработки данных сферь культуры и искусств  СК-19 Использовать технологии для верстки полиграфической продукции  СК-21 Использовать технологии 3D моделирования и продукта в сфере культурной сферы  СК-21 Использовать технологии 3D моделирования продукта в сфере культуры и искусств  СК-22 Использовать технологии 3D моделирования продукта в сфере культуры и искусств	CK-5	технологии и педагогические инновации в целях личностного, духовно-нравственного, художественно-эстетического и профессионального	2.3
СК-7  сопровождения и управления социокультурными проектами  СК-8  Применять экономические законы в решении задач, направленных на развитие организаций социокультурной сферы  СК-9  Разрабатывать инновационные проекты в социокультурной сфере  СК-10  Применять технологии финансового менеджмента для обеспечения деятельности организаций социокультурной сферы  СК-11  Использовать рекламные, РR- и маркетинговые технологии при реализации рекламных кампаний в организациях социокультурной сферы  СОздавать эффективную коммуникационную инфраструктуру организации, обеспечивать внутреннюю и внешнюю коммуникацию, устанавливать общественными партнерами, расширять социальное взаимодействие с общественностью, в том числе с государственными учреждениями, общественными организациями общественными организациями общественными организациями социокультурной сферы, применять знания о маркетинговых, семнотических и коммуникацион-психологических законах брендинга, навыки эффективного позиционирования бренда, товара, услуги, 2.7  СК-13  СК-14  Применять основные методы системного анализа при моделировании информационных процессов в социокультурной сфере  СК-15  Применять основные методы математического и алгоритмического моделирования при анализе и решении профессиональных задач  СК-16  СОздавать и реализовывать алгоритмы обработки данных сферы культуры и искусств  СК-17  Использовать технологии формтенд разрабатотки три создании веб-ресурсов социокультурной сферы  СК-18  Проектировать и разрабатывать информационные ресурсы и системы для организаций социокультурной сферы  СК-19  Использовать кенлологии для верстки полиграфической продукции  СК-21  Использовать технологии оздания в иффовой реконструкции культурног наследия  Использовать технологии 3D моделирования в цифровой реконструкции культурног наследия  СК-22  Использовать технологии 3D моделирования в цифровой реконструкции культурног наследия  2.11.12	СК-6	Понимать и анализировать динамику развития видов искусства и их взаимосвязи в историческом контексте	2.4
СК-8 Применять экономические законы в решении задач, направленным сироктами  СК-9 Разрабатывать инновационные проекты в социокультурной сфере  СК-10 Применять технологии финансового менеджмента для обеспечения деятельности организаций социокультурной сферы  СК-11 Использовать рекламные, РR- и маркетинговые технологии при реализации рекламных кампаний в организациях социокультурной сферы  СОздавать эффективную коммуникационную инфраструктуру организации, обеспечивать внутреннюю и внешнюю коммуникацию, устанавливать общественными организациями, коммерческими структурами, средствами массовой информации, обмениваться опытом с организациями  СК-12 Осуществлять мероприятия, направленные на повышение имиджа организаций социокультурной сферы, применять знания о маркетинговых, семкотических и коммуникационно-психологических законах брендинга, навыки эффективного позиционирования бренда, товара, услуги,  СК-13 Применять основные методы системного анализа при моделировании информационных процессов в социокультурной сфере  СК-15 Применять основные методы катематического и алгоритмического моделирования при анализе и решении профессиональных задач  СК-16 Создавать и реализовывать алгоритмы обработки данных сферы культуры и искусств  СК-18 Проектировать к разрабатывать информационные ресурсов социокультурной сферы  СК-18 Проектировать к реализовывать алгоритмы обработки при создании веб-ресурсов социокультурной сферы  СК-18 Проектировать к реализовывать алгоритмы обработки при создании веб-ресурсов социокультурной сферы  СК-19 Использовать технологии создания и оформления полиграфической продукции  СК-20 Применять основные технологии создания в ифоровой реконструкции культурного наследия  СК-21 Использовать технологии 3D моделирования в цифровой реконструкции культуры и искусств  2.11.1  СК-22 Использовать технологии 3D моделирования в цфоров реконструкции культуры и искусств	CK-7		2.5
СК-9         Разрабатывать инновационные проекты в социокультурной сфере         2.6           СК-10         Применять технологии финансового менеджмента для обеспечения деятельности организаций социокультурной сферы         2.6           СК-11         Использовать рекламные, PR- и маркетинговые технологии при реализации, обеспечивать внутреннюю и внешнюю коммуникацию, устанавливать создавать эффективную коммуникационную инфраструктуру организации, обеспечивать внутреннюю и внешнюю коммуникацию, устанавливать социальное взаимодействие с общественностью, в том числе с государственными учреждениями, общественными организациями, коммерческими структурами, средствами массовой информации, обмениваться опытом с организациями общественными организациями социокультурной сферы         2.7           СК-12         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, 2.7         2.7           СК-13         Применять основные методы системного анализа при моделировании информационных процессов в социокультурной сфере         2.8.1           СК-15         Применять основные методы математического и апторитмического моделирования при анализе и решении профессиональных задач         2.8.2           СК-16         Создавать и реализовывать апторитмы обработки данных сферы культуры и искусств         2.8.3           СК-17         Использовать технологии фронтенд разработки при создания веб-ресурсов социокультурной сферы         2.9.1           СК-18			
СК-10         Применять технологии финансового менеджмента для обеспечения деятельности организаций социокультурной сферы         2.6           СК-11         Использовать рекламные, PR- и маркетинговые технологии при реализации рекламных кампаний в организациях социокультурной сферы         2.7           СК-12         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         2.7           СК-12         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         2.7           СК-13         Применять основные методы системного анализа при моделировании информационных процессов в социокультурной сфере         2.8.1           СК-15         Применять основные методы математического и алгоритмического моделирования при анализе и решении профессиональных задач         2.8.2           СК-16         Создавать и реализовывать алгоритмы обработки данных сферы культуры и искусств         2.8.3           СК-17         Использовать технологии фронтенд разработки при создании веб-ресурсов социокультурной сферы         2.9.1           СК-18         Проектировать и разрабатывать информационные ресурсок продукции<			
СК-11         Использовать рекламные, PR- и маркетинговые технологии при реализации рекламных кампаний в организациях социокультурной сферы         2.7           СК-12         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 социокультурной сферы         2.7           СК-12         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         2.7           СК-13         Применять основные методы системного анализа при моделировании информационных процессов в социокультурной сфере         2.8.1           СК-15         Применять основные методы математического и алгоритмического моделирования при анализе и решении профессиональных задач         2.8.2           СК-16         Создавать и реализовывать алгоритмы обработки данных сферы культуры и искусств         2.8.3           СК-17         Использовать технологии фронтенд разработки при создании веб-ресурсов социокультурной сферы         2.9.1           СК-18         Проектировать и разрабатывать информационные ресурсы и системы для организаций социокультурной сферы         2.9.2, 29.3           СК-19         Использовать технологии дро моделирования и оформления полиграфической продукции         2.10.1			
СК-12 СК-13 Применять основные методы системного анализа при моделировании информационных процессов в социокультурной сфере 2.8.1  СК-15 Применять основные методы системного анализа при моделировании при анализе и решении профессиональных задач 2.8.2  СК-16 Создавать и реализовывать алгоритмы обработки при создании веб-ресурсов социокультурной сферы 2.9.1  СК-17 Использовать технологии формационные ресурсы и системы для организаций социокультурной сферы 2.9.1  СК-19 Применять основные методы системного анализа при моделировании информационных процессов в социокультурной сфере 2.8.1  СК-16 Создавать и реализовывать алгоритмы обработки при создании веб-ресурсов социокультурной сферы 2.9.1  СК-17 Использовать технологии фронтенд разработки при создании веб-ресурсов социокультурной сферы 2.9.1  СК-19 Применять основные технологии формационные ресурсы и системы для организаций социокультурной сферы 2.9.2  СК-19 Использовать технологии формационные ресурсы и системы для организаций социокультурной сферы 2.9.2  СК-20 Применять основные технологии организационные ресурси и системы для организаций социокультурной сферы 2.9.2  СК-21 Использовать технологии оздания и оформления полиграфической продукции 2.10.1  СК-22 Использовать технологии 3D моделирования в цифровой реконструкции культурного наследия 2.11.1			
CK-12       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       2.7         CK-13       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       2.7         CK-14       Применять основные методы системного анализа при моделировании информационных процессов в социокультурной сфере       2.8.1         CK-15       Применять основные методы математического и алгоритмического моделирования при анализе и решении профессиональных задач       2.8.2         CK-16       Создавать и реализовывать алгоритмы обработки данных сферы культуры и искусств       2.8.3         CK-17       Использовать технологии фронтенд разработки три создании веб-ресурсов социокультурной сферы       2.9.1         CK-18       Проектировать и разрабатывать информационные ресурсы и системы для организаций социокультурной сферы       2.9.2, 2.9.3         CK-19       Использовать компьютерные технологии для верстки полиграфической продукции       2.10.1         CK-20       Применять основные технологии 3D моделирования в цифровой реконструкции культурного наследия       2.11.1         CK-22       Использовать технологии 3D анимации при создании продукта в сфере культуры и искусств <td>CK-II</td> <td></td> <td>2.1</td>	CK-II		2.1
СК-13 семиотических и коммуникационно-психологических законах брендинга, навыки эффективного позиционирования бренда, товара, услуги, организации  СК-14 Применять основные методы системного анализа при моделировании информационных процессов в социокультурной сфере  СК-15 Применять основные методы математического и алгоритмического моделирования при анализе и решении профессиональных задач  СК-16 Создавать и реализовывать алгоритмы обработки данных сферы культуры и искусств  СК-17 Использовать технологии фронтенд разработки при создании веб-ресурсов социокультурной сферы  СК-18 Проектировать и разрабатывать информационные ресурсы и системы для организаций социокультурной сферы  СК-19 Использовать компьютерные технологии для верстки полиграфической продукции  СК-20 Применять основные технологии создания и оформления полиграфической продукции  СК-21 Использовать технологии 3D моделирования в цифровой реконструкции культурного наследия  СК-22 Использовать технологии 3D анимации при создании продукта в сфере культуры и искусств  2.11.2	CK-12	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	2.7
СК-15       Применять основные методы математического и алгоритмического моделирования при анализе и решении профессиональных задач       2.8.2         СК-16       Создавать и реализовывать алгоритмы обработки данных сферы культуры и искусств       2.8.3         СК-17       Использовать технологии фронтенд разработки при создании веб-ресурсов социокультурной сферы       2.9.1         СК-18       Проектировать и разрабатывать информационные ресурсы и системы для организаций социокультурной сферы       2.9.2, 2.9.3         СК-19       Использовать компьютерные технологии для верстки полиграфической продукции       2.10.1         СК-20       Применять основные технологии создания и оформления полиграфической продукции       2.10.2, 2.10.3         СК-21       Использовать технологии 3D моделирования в цифровой реконструкции культурного наследия       2.11.1         СК-22       Использовать технологии 3D анимации при создании продукта в сфере культуры и искусств       2.11.2		семиотических и коммуникационно-психологических законах брендинга, навыки эффективного позиционирования бренда, товара, услуги, организации	
CK-16         Создавать и реализовывать алгоритмы обработки данных сферы культуры и искусств         2.8.3           CK-17         Использовать технологии фронтенд разработки при создании веб-ресурсов социокультурной сферы         2.9.1           CK-18         Проектировать и разрабатывать информационные ресурсы и системы для организаций социокультурной сферы         2.9.2, 2.9.3           CK-19         Использовать компьютерные технологии для верстки полиграфической продукции         2.10.1           CK-20         Применять основные технологии создания и оформления полиграфической продукции         2.10.2, 2.10.3           CK-21         Использовать технологии 3D моделирования в цифровой реконструкции культурного наследия         2.11.1           CK-22         Использовать технологии 3D анимации при создании продукта в сфере культуры и искусств         2.11.2			
CK-17       Использовать технологии фронтенд разработки при создании веб-ресурсов социокультурной сферы       2.9.1         CK-18       Проектировать и разрабатывать информационные ресурсы и системы для организаций социокультурной сферы       2.9.2, 2.9.3         CK-19       Использовать компьютерные технологии для верстки полиграфической продукции       2.10.1         CK-20       Применять основные технологии создания и оформления полиграфической продукции       2.10.2, 2.10.3         CK-21       Использовать технологии 3D моделирования в цифровой реконструкции культурного наследия       2.11.1         CK-22       Использовать технологии 3D анимации при создании продукта в сфере культуры и искусств       2.11.2			
СК-18         Проектировать и разрабатывать информационные ресурсы и системы для организаций социокультурной сферы         2.9.2, 2.9.3           СК-19         Использовать компьютерные технологии для верстки полиграфической продукции         2.10.1           СК-20         Применять основные технологии создания и оформления полиграфической продукции         2.10.2, 2.10.3           СК-21         Использовать технологии 3D моделирования в цифровой реконструкции культурного наследия         2.11.1           СК-22         Использовать технологии 3D анимации при создании продукта в сфере культуры и искусств         2.11.2			
СК-19         Использовать компьютерные технологии для верстки полиграфической продукции         2.10.1           СК-20         Применять основные технологии создания и оформления полиграфической продукции         2.10.2, 2.10.3           СК-21         Использовать технологии 3D моделирования в цифровой реконструкции культурного наследия         2.11.1           СК-22         Использовать технологии 3D анимации при создании продукта в сфере культуры и искусств         2.11.2			
СК-20         Применять основные технологии создания и оформления полиграфической продукции         2.10.2, 2.10.3           СК-21         Использовать технологии 3D моделирования в цифровой реконструкции культурного наследия         2.11.1           СК-22         Использовать технологии 3D анимации при создании продукта в сфере культуры и искусств         2.11.2			
СК-21         Использовать технологии 3D моделирования в цифровой реконструкции культурного наследия         2.11.1           СК-22         Использовать технологии 3D анимации при создании продукта в сфере культуры и искусств         2.11.2			
СК-22 Использовать технологии 3D анимации при создании продукта в сфере культуры и искусств 2.11.2			
THE RESIDENCE BURNINGS OF THE PROPERTY OF THE	CK-23	Создавать компьютерные игры для социокультурной сферы	2.11.2

Код компетенции	Наименование компетенции	Код модуля, учебной дисциплины
CK-24	Разрабатывать средства визуальной коммуникации	2.12.1
CK-25	Создавать медиапроекты для организации и проведения социокультурных мероприятий с использованием анимационной графики	2.12.2
CK-26	Использовать мультимедиатехнологии для создания художественного проекта	2.12.3
СК-27	Использовать технологии динамической графики для создания культурного продукта	2.12.4
СК-28	Использовать визуальное программирование в создании приложений для социокультурной сферы	2.12.5
CK-29	Разрабатывать медиапродукты разной направленности для социокультурной сферы и разных возрастных категорий	2.12.6
CK-30	Использовать языки программирования для создания информационных продуктов сферы культуры	2.13.1
CK-31	Применять мультимедийное обеспечение для организации деятельности в социокультурной сфере	2.13.2
CK-32	Выявлять и понимать особенности сотрудничества Республики Беларусь с зарубежными странами и международными организациями	2.13.2
СК-33	Применять знания психодиагностики для управления стрессом	2.13.2
CK-34	Применять технологии интернет-рекламы для позиционирования и продвижения социокультурных проектов	2.13.3
CK-35	Использовать в профессиональной деятельности технологии фандрайзинга, включая краудфандинг, поиск спонсоров, получение грантов	2.13.3
CK-36	Проводить исследования в сфере социально-культурной деятельности на основе социологических методов	2.13.3
CK-37	Реализовывать на практике основные функции управления персоналом на основе современных зарубежных и отечественных подходов корпоративного и кадрового менеджмента	2.13.4
CK-38	Иметь целостное представление об этическом поведении для управления организацией	2.13.4
CK-39	Осуществлять анализ и визуализацию данных в социокультурной сфере	2.13.4
CK-40	Использовать текстовые и нотные редакторы, технические приемы обработки музыкальных данных	2.13.5
CK-41	Использовать музыкальные компьютерные технологии для создания стилистики музыкального произведения	2.13.5
CK-42	Применять нормы национального и международного законодательства в области интеллектуальной собственности в процессе создания и реализации прав на объекты интеллектуальной собственности	2.14.1
CK-43	Давать моральную и правовую оценку проявлениям коррупции, другим нарушениям законодательства	2.14.2

Разработан в качестве примера реализации образовательного стандарта по специальности 6-05-0314-03 «Социально-культурный менеджмент и коммуникации».

# 2022 г. Предстатель УМ по образованию в об

Начальник отдела учреждений образования

Министерства культуры Республики Беларусь

СОГЛАСОВАНО

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

Протокол № 3 от 21. 11. 2022 г.

СОГЛАСОВАНО

Начальник Главного управления профессионального образования Министерства образования Республики Беларусь

С.А.Касперович « 26 » 21 2023 г.

Проректор по научно-методической работе Греу притиски образования учество при институт высшей школы»

> \_\_ И.В.Титович \_\_\_2023 г.

жон тролер можентролер

Ю.М.Лавринович 2023 г.

Информация об изменениях размещается на сайтах:

http://www.edustandart.by

http://www.nihe.bsu.by

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Курсовая работа выполняется по одной из учебных дисциплин «Теория культуры», «История культуры», «Этнокультурология».

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Курсовая работа выполняется по одной из учебных дисциплин модуля «Менеджмент в социально-культурной сфере».

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup>Учебная дисциплина «Безопасность жизнедеятельности человека» включает вопросы защиты населения и объектов от чрезвычайных ситуаций, радиационной безопасности, основ экологии, основ энергосбережения, охраны труда.

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup>Курсовая работа выполняется по одной из учебных дисциплин модуля «Информацинные технологии в управлении и коммуникациях».

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup>Курсовая работа выполняется по одной из учебных дисциплин модуля «Реклама и связи с общественностью в сфере культуры».

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup>Курсовой проект выполняется по одной из учебных дисциплин модуля «Веб-дизайн и проектирование информационных ресурсов и систем».

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup>Курсовой проект выполняется по одной из учебных дисциплин модуля «Компьютерная верстка и дизайн полиграфической продукции».

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup>Курсовой проект выполняется по одной из учебных дисциплин модуля «Технологии цифрового искусства».

<sup>9</sup> Приведен примерный перечень учебных дисциплин по выбору студента.

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup>При составлении примерного учебного плана учреждения образования по специальности учебная дисциплина «Основы управления интеллектуальной собственностью» планируется в качестве дисциплины компонента учреждения образования.