

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 20.06.2025 09:48:36  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Художественный образ в фэшн-иллюстрации

|                                                                       |                                    |
|-----------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| Уровень образования                                                   | бакалавриат                        |
| Направление подготовки                                                | 50.03.02 Изящные искусства         |
| Направленность (профиль)                                              | Искусство иллюстрации и комикс-арт |
| Срок освоения<br>образовательной программы<br>по очной форме обучения | 4 года                             |
| Форма обучения                                                        | очная                              |

Учебная дисциплина «Фэшн-иллюстрация» изучается в шестом семестре.  
Курсовая работа – не предусмотрена

1.1. Форма промежуточной аттестации: зачет

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Фэшн-иллюстрация» относится к факультативной части

Блока I

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения дисциплины «Фэшн-иллюстрация» являются:

- формирование компетенции студентов в области применения модной иллюстрации, как средства презентации графического искусства в области создания рекламы костюма и аксессуаров, а также получение студентами знаний о:

- современных технологиях представления инновационных и профессиональных идей для модной иллюстрации в современной модной индустрии;

- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Результатом обучения по дисциплине «Модная иллюстрация» является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения дисциплины.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

1.4.

| Код и наименование компетенции                          | Код и наименование индикатора достижения компетенции       | Планируемые результаты обучения по дисциплине                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ПК-2<br>Способен отображать явления и образы окружающей | ИД-ПК-2.1<br>Способен ориентироваться в авторских техниках | - Осуществляет организацию проектной деятельности в области фэшн-иллюстрации с целью создания актуального визуального продукта, отражающего специфику |

| Код и наименование компетенции                                                                                                                                                  | Код и наименование индикатора достижения компетенции                                                   | Планируемые результаты обучения по дисциплине                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| действительности выразительными средствами изобразительного искусства и свободно владеть ими; проявлять креативность композиционного мышления                                   | создания художественно-графического произведения                                                       | предметной области.<br>- Способен к творческому самовыражению при создании оригинальных и уникальных изделий                                                                                        |
| ПК-4<br>Способен владеть традиционными современными способами решения творческих задач, применять принципы компьютерного проектирования художественно-графического произведения | ИД-ПК-4.3<br>Применение компьютерных технологий для решения проектных художественно-дизайнерских задач | - Осуществляет презентацию художественного замысла костюмного фэшн-текста на высоком художественном уровне средствами графики и компьютерной графики, используя специфику их выразительных средств. |

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

|                           |   |      |    |      |
|---------------------------|---|------|----|------|
| по очной форме обучения – | 2 | з.е. | 72 | час. |
|---------------------------|---|------|----|------|