

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 27.06.2024 17:56:39  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Цифровой рисунок

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	54.03.03 Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)	Диджитал-арт и компьютерные технологии в современном искусстве
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина «Цифровая графика» изучается в 4 семестре.

Форма промежуточной аттестации:

4 семестр - экзамен

Место учебной дисциплины в структуре ОПОП:

Учебная дисциплина «Цифровая графика» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, элективная дисциплина.

Изучение дисциплины опирается на результаты освоения образовательной программы предыдущего уровня. Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам и практикам:

- «Рисунок»
- «Растровая и векторная графика»

Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при выполнении выпускной квалификационной работы.

Целями изучения дисциплины Цифровая графика являются:

– формирование навыков в области цифрового 2d искусства при использовании приемов академической изобразительной школы и их применение в дальнейшей профессиональной деятельности;

– изучение техник и технологических особенностей графических редакторов применительно к области цифрового изобразительного искусства.

– формирование технологического применения современного цифрового инструментария в области академического рисунка и живописи.

– изучение области применения современных направлений в цифровом изобразительном искусстве.

– формирование у обучающихся компетенции, установленной образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенции и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-1 Способен применять в профессиональной деятельности знания в области изобразительного искусства, основ композиции, понимания перспективы и пластики форм	ИД-ПК-1.1 Изображение плоскостных и объёмно-пространственных объектов и абстрактных форм для создания сложных композиционных решений графических, художественных, цифровых работ
ПК-2 Способен стилизовать изображения, находить способы передачи авторской задумки через графический язык	ИД-ПК-2.1 Выбор способа стилизации изображения в соответствии с авторской задумкой и/или проектными задачами
ПК-4 Способен реализовывать творческие работы с помощью цифровых технологий и профессионального программного обеспечения	ИД-ПК-4.1 Использование графических редакторов для создания элементов растровой графики, а также видоизменения и комбинирования растровых объектов при создании творческих работ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	4	з.е.	128	час.
---------------------------	---	------	-----	------