

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 20.06.2025 10:43:28  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Искусство в виртуальной реальности

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

Учебная дисциплина (модуль) «Искусство в виртуальной реальности» изучается в восьмом семестре.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен(а)

1.1. Форма промежуточной аттестации  
экзамен

1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина Искусство в виртуальной реальности относится к элективным дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целью/целями изучения дисциплины (модуля) «Искусство в виртуальной реальности» являются:

– получение навыков области проектирования и разработки контента для виртуальной реальности и работы с современным оборудованием;

– формирование у обучающихся компетенции(-й), установленной(-ых) образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине (модулю);

Результатом обучения по дисциплине (модулю) является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и (или) опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения дисциплины (модуля).

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-4 Способен реализовывать творческие работы с помощью цифровых технологий и профессионального программного обеспечения	ИД-ПК-4.3 Использование профессиональных программ для создания в цифровом формате трехмерных единичных объектов или группы объектов в пространстве для реализации творческих проектов
ПК-7	ИД-ПК-7.3 Создание цифровых объектов для проекции в пространстве, виртуальной и дополненной реальности

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Способен применять навыки программирования при реализации творческих проектов	

Общая трудоёмкость учебной дисциплины (модуля) по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	4	<b>з.е.</b>	128	<b>час.</b>
---------------------------	---	-------------	-----	-------------