

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.06.2025 10:32:08
Уникальный программный ключ:
8df27ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Основы векторной графики

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	54.03.02. Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы
Направленность (профиль)	Декоративный текстиль и авторский костюм
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина «Основы векторной графики» изучается в пятом семестре.
Курсовая работа – не предусмотрена.

1.1. Форма промежуточной аттестации:

зачет с оценкой

1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Основы векторной графики» к факультативным дисциплинам.

Целями изучения дисциплины «Основы векторной графики» являются:

- развитие у обучающегося проектной культуры дизайнера;
- определение проектной деятельности как многофакторной системы, результирующей накопленный проектный опыт;
- практическое освоение ведущих методов проектирования в графическом дизайне;
- формирование проектного мышления как фундамента успеха и эффективности в профессии;
- формирование навыков научно-теоретического подхода к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в дальнейшей профессиональной деятельности;
- формирование у обучающихся компетенций, установленных 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 компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-3 Способен использовать традиционные и инновационные	ИД-ПК-3.1 Определение необходимых традиционных и инновационных методов и техник исполнения проекта и

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
методы и техники исполнения в авторских арт-объектах/проектах/коллекциях в области фотоискусства и мультимедиа дизайна	их возможных сочетаний для передачи авторской идеи в области фотоискусства и мультимедиа дизайна
	ИД-ПК-3.2 Современная интерпретация традиционных техник выполнения проекта в области фотоискусства и мультимедиа дизайна ИД-ПК-3.3 Применение инновационных техник и технологий при создании авторских проектов в области фотоискусства и мультимедиа дизайна

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

по очной форме обучения –	3	з.е.	96	час.
---------------------------	---	------	----	------