

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.06.2025 10:37:00
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)	Фотоискусство и мультимедиа дизайн
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года 6 месяцев
Форма(-ы) обучения	Очно-заочная

Учебная дисциплина «Цифровой рисунок» изучается в седьмом семестре.
Курсовая работа – не предусмотрена.

1.1. Форма промежуточной аттестации:

зачет

1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Цифровой рисунок» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Целями изучения дисциплины «Цифровой рисунок» являются:

- формирование компетенции для профессиональной деятельности в области ручного проектирования декоративных текстильных полотен;
- формирование навыков создания промышленного образца, авторской коллекции с использованием новых прогрессивных технологий в области арт-проектирования текстильного дизайн-объекта с учетом экологической безопасности и экономической эффективности;
- формирование навыков разработки проектов тканей с учетом механико-технологических, эстетических и экономических параметров;
- 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
--------------------------------	--

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-3 Способен использовать традиционные и инновационные методы и техники исполнения в авторских арт-объектах/проектах/коллекциях в области фотоискусства и мультимедиа дизайна ПК-4 Способен применять академические знания в области изобразительного искусства в сфере фотоискусства и мультимедиа дизайна	ИД-ПК-3.1 Определение необходимых традиционных и инновационных методов и техник исполнения проекта и их возможных сочетаний для передачи авторской идеи в области фотоискусства и мультимедиа дизайна
	ИД-ПК-4.2 Использование сложных колористических решений в работе, организация цветовых сочетаний в заданной форме ИД-ПК-4.3 Применение основных законов формообразования и создания объема при реализации творческого проекта

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

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