

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

### Концепт-арт персонажей

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 «Концепт-арт персонажей» изучается четвёртом семестре.

#### 1.1. Форма промежуточной аттестации:

4 семестр экзамен

#### 1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Концепт-арт персонажей» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, к элективным дисциплинам Б1.В.ДЭ.4.1.

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

- Композиция;
- Рисунок;
- Живопись;
- Пластическая анатомия и морфология;
- Растровая и векторная графика.

Результаты обучения по учебной дисциплине, используются при изучении следующих дисциплин:

- Выполнение арт-проектов;
- Компьютерная графика и анимация;
- Модная иллюстрация.

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

Целями изучения дисциплины «Концепт-арт персонажей» являются:

- изучение процесса создания персонажа на основе анализа целевой аудитории и задач, которые возлагаются на героя,
- изучение способов придания персонажу уникальных черт,
- изучение различных техник и приемов, которые помогут им создавать уникальные и запоминающиеся образы,
- навыки написания брифа и работы с ним,
- исследовательская работа перед началом проектирования персонажа,
- развитие навыков работы с аналогами, с референсами, с мудбордом,

- развитие навыков в создании персонажей,
- изучение использования скетчинга, как инструмента для воплощения своих идей,
- формирования 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, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:**

1.3.

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-2 Способен собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства и свободно владеть ими; проявлять креативность композиционного мышления.	ИД-ПК-2.1 Выбор способа стилизации изображения в соответствии с авторской задумкой и/или проектными задачами.
ПК-3 Способен анализировать и определять требования к проекту, обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе.	ИД-ПК-3.1 Изучение информации, необходимой для работы над проектом, применение актуальных дизайнерских и творческих решений задач по проектированию объектов с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.
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.
-------------------------	---	------	-----	------