|  |  |
| --- | --- |
| **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**  **УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | |
| **Рисунок** | |
| Уровень образования | бакалавриат |
| Направление подготовки | 09.03.02 Информационные системы и технологии |
| Направленность (профиль) | Информационные технологии в дизайне |
| Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения | 4 года |
| Форма обучения | очная |

Учебная дисциплина **«**Рисунок» изучается в третьем семестре.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены.

Форма промежуточной аттестации:

третий семестр – зачет с оценкой.

Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

* + - 1. Учебная дисциплина **«**Рисунок» относится к части программы, формируемой участниками образовательных отношений.
      2. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения дисциплины **«**Рисунок» являются:

* формирование представления о предмете и методах профессионального рисунка, его месте среди других художественных дисциплин в творческом познании действительности;
* формирование представления и понимания основных теоретических и методологических положений рисунка, необходимых в творческой проектной работе;
* освоение основных методов, средств и приемов рисунка;
* развитие навыков постоянной рисовальной практики;
* применение на практике средств и приемов рисунка;
* формирование навыков научно-теоретического подхода к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в дальнейшей профессиональной деятельности;
* 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 обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

## Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Таблица 1

| **Код и наименование компетенции** | **Код и наименование индикатора**  **достижения компетенции** | **Планируемые результаты обучения**  **по дисциплине** |
| --- | --- | --- |
| ПК-2  Способен проектировать информационные мультимедийные ресурсы | ИД-ПК-2.1  Знание принципов построения архитектуры информационных мультимедийных ресурсов | * Применяет логико-методологический инструментарий для критической оценки современных концепций произведений искусства в области рисунка и живописи с целью создания мультимедийных ресурсов и программных интерфейсов для них. |
| ИД-ПК-2.2  Владение программными средствами и платформами для разработки мультимедийных ресурсов |
| ИД-ПК-2.3  Применение методов и средств проектирования мультимедийных ресурсов и программных интерфейсов для них |
| ПК-3:  Способен разрабатывать технические спецификаций и инструкции на создаваемые мультимедийные ресурсы | ИД-ПК-3.1  Знание стандартов и нормативных документов регулирующих разработку мультимедийных приложений | - Критически и самостоятельно осуществляет анализ рисунков и живописных произведений на предмет художественных решений на основе предварительной проработки эскизов объекта, визуальной информации о нем;  -Рассматривает рисунок либо живописное произведение в качестве объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации при разработке мультимедийного продукта |
|  | ИД-ПК-3.2  Выбор средств реализации требований к мультимедийным ресурсам и приложениям |
|  | ИД-ПК-3.3  Разработка технических спецификаций и инструкций к разрабатываемым мультимедийным продуктам |

## Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

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