

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 21.09.2023 18:01:36
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Изобразительное искусство в 3D-графике

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки/Специальность	50.03.02 Изящные искусства
Направленность (профиль)/Специализация	Изобразительное искусство и арт-дизайн
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина (модуль) «Изобразительное искусство в 3D-графике» изучается в четвертом семестре.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен(а)

1.1. Форма промежуточной аттестации:

Зачет

1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина (модуль) «Изобразительное искусство в 3D-графике» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений (майнор).

Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целью/целями изучения дисциплины (модуля) «Изобразительное искусство в 3D-графике» являются:

- изучение методов трехмерной графики в сфере изобразительного искусства, их современного состояния, а также тенденций развития;
- формирование навыков современных и новейших методов и принципов трехмерной графики, практического их использования в сфере изобразительного искусства, а также в дальнейшей профессиональной деятельности;
- 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
ДК-1 Способен использовать современное программное обеспечение для разработки и реализации творческих проектов	ИД- ДК-1.1 Оформление собранной на предпроектном этапе информации в инфографическом виде
	ИД- ДК-1.2 Понимание особенностей, преимуществ и недостатков работы в специализированных программах на этапах формирования и реализации идеи авторского творческого проекта
	ИД- ДК-1.3 Выполнение поисковых эскизов, обработки творческого источника, итогового проекта в растровых и векторных графических редакторах
	ИД- ДК-1.4 Выполнение трехмерных виртуальных моделей по поисковым эскизам в рамках итогового проекта, или по его результатам, методами Poly-modeling и NURBS-modeling

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

по очной форме обучения –	3	з.е.	108	час.
---------------------------	---	-------------	-----	-------------