

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 21.09.2023 18:01:46
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Цифровая графика

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

Учебная дисциплина «Цифровая графика» изучается в *седьмом и восьмом семестрах*.

1.1. Форма промежуточной аттестации

Курсовая работа—предусмотрена в 8 семестре.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Цифровая графика» относится к обязательной части образовательной программы.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине «Цифровая графика»

- изучение принципов формирования проектной задачи, поиск и анализ специализированной текстовой и изобразительной информации;
- изучение и освоение навыков создания концепции на основе проектной задачи и собранного материала;
- изучение и освоение принципов визуализации творческой идеи в различных графических техниках;
- формирование навыков использования графических программ для создания рабочей и итоговой презентации проекта;
- изучение и освоение навыков работы с формообразованием, цветом, фактурой и материалом, необходимыми в процессе работы над проектной идеей;
- формирование у обучающихся компетенции, установленной образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Результатом обучения по дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения дисциплины.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

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.	Владеет техникой реализации проектного решения в различных графических техниках с применением компьютерных программ. Умеет грамотно обосновать предложенную проектное решение, вписать его в соответствующую архитектурную и пространственную среду с учетом функциональности и восприятия человеком.
ПК-4 Способен владеть традиционными и современными способами решения творческих задач, применять принципы компьютерного проектирования художественно-графического произведения	ИД-ПК-4.3 Применение компьютерных технологий для решения различных проектных художественно-дизайнерских задач

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	7	з.е.	252	час.
---------------------------	---	------	-----	------