

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 22.09.2023 16:06:09  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Основы векторной графики

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	54.03.03 Искусство костюма и текстиля
Профиль	Фотоискусство мультимедиа дизайн
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма обучения	очная

Учебная дисциплина «Основы векторной графики» изучается на 3 семестре.  
Курсовая работа не предусмотрена.

#### 1.1. Форма промежуточной аттестации

зачет

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

Учебная дисциплина Б1.В.3 относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

#### 1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целями изучения дисциплины «Основы векторной графики» являются:

- изучение векторной графики, ее визуальных возможностей;
- формирование навыков работы с векторной графикой;
- формирование у обучающихся компетенции(-й), установленной(-ых) 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(й) и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-3 Способен использовать традиционные и инновационные методы и техники исполнения в авторских арт-объектах/проектах/коллекциях в области фотоискусства и мультимедиа дизайна	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	– Умение использовать векторную графику в фотопроектах. – Знание основных свойств и возможностей векторной графики. – Способность создавать векторные графические работы с подбором
	ПК-3.2;	

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
	Современная интерпретация традиционных техник выполнения проекта в области фотоискусства и мультимедиа дизайна ПК-3.3 Применение инновационных техник и технологий при создании авторских проектов в области фотоискусства и мультимедиа дизайна	<i>цветовых решений и подготовкой их к печати.</i>

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

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