

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 22.09.2023 16:12:55
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Видеомэппинг

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 обучения	очная

Учебная дисциплина «Видеомэппинг» изучается в седьмом семестре.
Курсовая работа – не предусмотрена

1.1. Форма промежуточной аттестации:

Седьмой семестр – зачет

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина Видеомэппинг относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам и практикам:

- Моушн-дизайн;
- Графический дизайн;
- Трехмерная графика и цифровая скульптура;

Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при прохождении производственной практики и (или) выполнении выпускной квалификационной работы.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины Видеомэппинг являются:

- освоение практических навыков создания цифрового проекта для проекции в предметной среде;
- формирование представлений о перспективах использования видеомэппинга в искусстве и рекламе;
- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Результатом обучения по дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и (или) 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-6 Способен разрабатывать объекты графического дизайна	ИД-ПК-6.2 Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-7 Способен применять навыки программирования при реализации творческих проектов	ИД-ПК-7.3 Создание цифровых объектов для проекции в пространстве, виртуальной и дополненной реальности
ПК-8 Способен применять собственные идеи в разных жанрах и формах современного искусства	ИД-ПК-8.2 Представление авторских цифровых работ в реальном мире с учётом особенностей окружающей среды и возможностью интерактивного взаимодействия

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

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