|  |
| --- |
| **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ****УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |
| **Компьютерная верстка** |
| Уровень образования  | бакалавриат |
| Направление подготовки | 54.03.03 | Искусство костюма и текстиля |
| Профиль | Фотоискусство и диджитал графика  |
| Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения | 4 года |
| Форма обучения | очная |

* + - 1. Учебная дисциплина «Компьютерная верстка» изучается на 7 семестре.
			2. Курсовая работа не предусмотрена.

## Форма промежуточной аттестации

* + - 1. зачет

## Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

## Учебная дисциплина «Компьютерная верстка» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

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

* + - 1. Целями изучения дисциплины «Компьютерная верстка» являются:
			* изучение компьютерной верстки, ее визуальных возможностей;
			* формирование навыков работы с компьютерной версткой;
* формирование у обучающихся компетенции(-й), установленной(-ых) образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине;
	+ - 1. 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-2Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку экспериментальных творческих проектов в области фотоискусства и диджитал графики | ПК-2.3Прогнозирование ожидаемого результата внедрения экспериментального творческого проекта в области фотоискусства и диджитал графики | * Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку экспериментальных творческих проектов при помощи компьютерной верстки в области фотоискусства и диджитал графики
* Способен прогнозировать ожидаемый результат внедрения экспериментального творческого проекта сделанного при помощи компьютерной верстки в области фотоискусства и диджитал графики
 |
| ПК-4Способен применять в профессиональной деятельности академические знания в области изобразительного искусства | ПК-4.1; Понимание пропорций в объеме и пространстве, пластической анатомии человеческого тела | * Умение применять основные законы формообразования и создания объема при реализации творческого проекта с использованием компьютерной верстки.
* Знание основных классических свойств и возможностей верстки.
* Способность создавать фотопроекты при помощи компьютерной верстки с подбором сложных цветовых решений и подготовкой их к печати.
 |
| ПК-4.2; Использование сложных колористических решений в работе, организация цветовых сочетаний в заданной форме |
| ПК-4.3Применение основных законов формообразования и создания объема при реализации творческого проекта |

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

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