|  |
| --- |
| **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ*****УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ*** |
|  **Креативное компьютерное проектирование** |
| Уровень образования  | специалитет |
| Направление подготовки/Специальность | 54.05.02  | Живопись |
| Направленность (профиль)/Специализация | Художник живописец (монументальная живопись) |
| Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения | 6 лет |
| Форма обучения | очная |

# 1. Общие сведения

* + - 1. Учебная дисциплина «Креативное компьютерное проектирование» изучается в седьмом, восьмом, девятом семестрах. Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены
	1. Форма промежуточной аттестации:
* в седьмом семестре- зачет;
* в восьмом семестре - зачет;
* в девятом семестре - зачет с оценкой
	1. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП
		+ 1. Учебная дисциплина «Креативное компьютерное проектирование» относится к обязательной части. Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам:
			2. - основы графического дизайна;
			3. - основные проблемы современного искусства;
			4. - цифровой рисунок;
			5. - информационные и коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
			6. Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при прохождении производственной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

## **2. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине**

Целями изучения дисциплины «Креативное компьютерное проектирование» являются:

- изучение принципов работы обработки графических материалов средствами современных информационных технологий;

- изучение технических характеристик и области применения технических средств;

- иметь навыки применения средств вычислительной техники для решения профессиональных задач;

- ознакомиться со стандартным программным обеспечением профессиональной деятельности;

- получить практические навыки использования компьютерной графики для - проектирования рисунков, орнамента, формы и элементов.

- научиться описывать постановку и решение задач прикладных исследований;

- научиться методами решения прикладных задач;

- иметь представление о функциональных возможностях и основных областях применения вычислительной техники;

- уметь применять средства компьютерной графики для решения специальной композиции.

- формирование навыков работы в редакторах специального назначения;

- формирование у обучающихся компетенции, установленной 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 и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

## 3.Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

| **Код и наименование компетенции** | **Код и наименование индикатора****достижения компетенции** | **Планируемые результаты обучения по дисциплине**  |
| --- | --- | --- |
| ОПК-1Способен собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства и свободно владеть ими; проявлять креативность композиционного мышления | ИД-ОПК-1.1Анализ образов художественного произведения и креативное мышление при его написании | -Обладает способностью применять основные методы и средства проектирования в профессиональной деятельности с использованием информационных технологий,способностью реализовывать и корректировать технологический процесс с применением технических и программных средств, материалов и других ресурсов, обеспечивать функционирование первичных производственных участков |
|
|
|
| ПК-6способен владеть ручными и электронными способами проектирования | ИД-ПК-6.3Применение компьютерных технологий для решения различных проектных художественных задач | - Различает современные методы получения и обработки изображений.- Выявляет особенности использования технологии разработки объектов профессиональной деятельности в области дизайна.- Использует на практике необходимые средства дизайна.- Осуществляет оценку методов передачи, хранения и переработки информации и выбирает оптимальные при решении конкретной задачи.-Демонстрирует навыки настройки технических средств дизайна. |

**3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/МОДУЛЯ**

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

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Очная форма обучения | **7** | **з.е.** | **252** | **час.** |