

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 27.06.2024 17:56:39
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Нейросети в искусстве

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(-ы) обучения	очная

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Учебная дисциплина «Нейросети в искусстве» изучается в 6 семестре по очной форме обучения.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен.

1.2. Форма промежуточной аттестации:

6 семестр - зачет

1.3. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Нейросети в искусстве» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

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

- Живопись;
- Композиция;
- Учебная практика. Ознакомительная практика;

Результаты обучения по учебной дисциплине, используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Производственная практика. Преддипломная практика.

Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при выполнении выпускной квалификационной работы.

2. ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Целями освоения дисциплины «Нейросети в искусстве» являются:

- знакомство с основами нейросетевых технологий
- применение нейросетей в художественной практике
- развитие творческих навыков с использованием нейросетей
- критическое осмысление роли нейросетей в искусстве
- практическое освоение инструментов и технологий
- интердисциплинарное сотрудничество и обмен знаниями
- подготовка студентов к созданию коллекций и дизайну одежды через визуализацию и детализацию модельных рисунков

– 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.

2.1. Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-3 Способен учитывать специфику своей профессиональной деятельности с точки зрения позиционирования себя как автора в современном мире	ИД-ПК-3.1 Использование знаний по теории и истории искусства и дизайна для определения траектории творческого развития	<ul style="list-style-type: none"> – Учитывает специфику своей профессиональной деятельности. – Анализирует и применяет знания по теории и истории искусства и дизайна для определения траектории творческого развития. – Позиционирует себя как автора в современном мире, осознавая влияние нейросетевых технологий на искусство. – Реализует творческие работы с помощью цифровых технологий.
ПК-4 Способен реализовывать творческие работы с помощью цифровых технологий и профессионального программного обеспечения	ИД-ПК-4.1 Использование графических редакторов для создания элементов растровой графики, а также видоизменения и комбинирования растровых объектов при создании творческих работ	<ul style="list-style-type: none"> – Использует графические редакторы для создания элементов растровой графики, а также видоизменения и комбинирования растровых объектов при создании творческих работ. – Применяет профессиональное программное обеспечение для разработки и тренировки нейросетей в художественной практике.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	2	з.е.	72	час.
---------------------------	---	------	----	------