

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 25.06.2024 10:27:47
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab824

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Изобразительное искусство в 2D-графике (майнор)

Уровень образования	бакалавриат	
Направление подготовки	29.03.01	Технология изделий легкой промышленности
Направленность (профиль)	Технологии цифрового производства изделий из кожи	
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года	
Форма(-ы) обучения	очная	

Учебная дисциплина «Изобразительное искусство в 2D-графике» изучается в седьмом семестре. Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены.

1.1. Форма промежуточной аттестации: зачет

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Изобразительное искусство в 2D-графике» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений (майноры).

Изучение дисциплины опирается на результаты освоения образовательной программы предыдущего уровня.

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

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Изобразительное искусство в 2D-графике» являются:

- изучение принципов создания растровых и векторных изображений;
- использование растровых и векторных редакторов, а также их комбинирование для создания авторских проектов цифрового искусства;
- 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.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ДПК-32 Способен разрабатывать творческие проекты с учётом особенностей работы в 2D и 3D-графике	ИД-ДПК-32.1 Оформление собранной на предпроектном этапе информации в инфографическом виде
	ИД-ДПК-32.2 Использование особенностей, преимуществ, устранение недостатков работы в специализированных программах

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	на этапах формирования и реализации идеи авторского творческого проекта ИД-ДПК-32.3 Выполнение поисковых эскизов, обработки творческого источника, итогового проекта в растровых и векторных графических редакторах

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	3	з.е.	96	час.
---------------------------	---	-------------	----	-------------