

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 25.06.2024 17:37:11  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Фэшн-иллюстрация

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	50.03.02 Изящные искусства
Направленность (профиль)	Искусство иллюстрации и комикс-арт
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма обучения	очная

Учебная дисциплина «Фэшн-иллюстрация» изучается в шестом семестре.  
Курсовая работа – не предусмотрена

1.1. Форма промежуточной аттестации: зачет

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Фэшн-иллюстрация» относится к факультативной части Блока I

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения дисциплины «Фэшн-иллюстрация» являются:

- формирование компетенции студентов в области применения модной иллюстрации, как средства презентации графического искусства в области создания рекламы костюма и аксессуаров, а также получение студентами знаний о:

- современных технологиях представления инновационных и профессиональных идей для модной иллюстрации в современной модной индустрии;

- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Результатом обучения по дисциплине «Модная иллюстрация» является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения дисциплины.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

1.4.

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-2 Способен отображать явления и образы окружающей действительности	ИД-ПК-2.1 Способен ориентироваться в авторских техниках создания художественно-графического произведения

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
выразительными средствами изобразительного искусства и свободно владеть ими; проявлять креативность композиционного мышления	
ПК-4 Способен владеть традиционными современными способами решения творческих задач, применять принципы компьютерного проектирования художественно-графического произведения	ИД-ПК-4.3 Применение компьютерных технологий для решения проектных художественно-дизайнерских задач

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

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