

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.06.2025 10:37:00
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Цифровая верстка

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	54.03.03 Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)	Фотоискусство и мультимедиа дизайн
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года 6 месяцев
Форма(-ы) обучения	Очно-заочная

Учебная дисциплина «Цифровая верстка» изучается в седьмом семестре.
Курсовая работа – не предусмотрена.

1.1. Форма промежуточной аттестации:

зачет

1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Цифровая верстка» относится к обязательной части программы.
Целями изучения дисциплины «Цифровая верстка» являются:

- обучение использованию компьютерных технологий, как инструмента художественного проектирования в сценографии.
- выявление сущности и содержания основных понятий и категорий трехмерной графики, а также ее роли в современном цифровом дизайне;
- освоение приемов моделирования трёхмерных изображений;
- изучение современных информационных технологий;
- изучение информационных систем проектного назначения;
- освоение методов применения информационных технологий в современном дизайн-проектировании
- формирование навыков научно-теоретического подхода к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в дальнейшей профессиональной деятельности;
- формирование у обучающихся компетенций, установленных 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 компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
--------------------------------	--

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-1 Способен проводить предпроектные исследования в области фотоискусства и мультимедиа дизайна	ИД-ПК-1.1
	Осуществление предпроектного поиска в области фотоискусства и мультимедиа дизайна
	ИД-ПК-1.2 Анализ предполагаемых результатов предпроектного поиска в области фотоискусства и мультимедиа дизайна
	ИД-ПК-1.3 Определение возможных путей использования результатов предпроектных исследований в области фотоискусства и мультимедиа дизайна

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

по очной форме обучения –	4	з.е.	64	час.
---------------------------	---	-------------	----	-------------