

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 25.06.2024 17:28:12
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

**АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ МОДУЛЯ
ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО**

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки/ Специальность	50.03.02 Изыщные искусства
Направленность (профиль)/ Специализация	Арт-бизнес и экспертиза
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 г.
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина «Цифровое искусство» изучается в пятом семестре
Курсовая работа – не предусмотрен(а)

1. Форма промежуточной аттестации

зачет

2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина Цифровое искусство относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целью/целями изучения дисциплины Теория и история кинематографа являются:

- Знакомство с базовыми знаниями истории кинематографа;
- Характеристикой основных вех развития киноискусства;
- Обучение основам анализа произведений аудиовизуального искусства;
- Формирование навыков культурно-исторического мышления.

Задачами дисциплины выступают:

- обучение навыкам научно-теоретического подхода к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в будущей профессиональной деятельности;
- знакомство с художественной проблематикой и научной искусствоведческой литературой;
- изучение закономерностей и тенденций ведущих процессов развития киноискусства, специфики и классификации видов и жанров;
- формирование навыков формальных и содержательных приемов анализа произведений искусства.

Результатом обучения по дисциплине (модулю) является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и (или) опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения дисциплины (модуля).

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-1 Способен сформулировать концепцию культурного мероприятия и организовать оформление выставочно-экспозиционного пространства	ИД-ПК-1.1 Определение основных процессов в художественной культуре и дизайне и идентификация их закономерностей в культурно-историческом соотношении традиций и новаций
	ИД-ПК-1.2 Разработка концепции культурного мероприятия или выставочного пространства, а также участие в организации и оформлении реализуемого проекта
	ИД-ПК-1.5 Создание экскурсионных, лекционных и прочих программ, а также статей и других материалов, сопутствующих продвижению проекта
ПК-2 Способен организовать работу коллектива в арт-институции, вести документационное обеспечение и деятельность по продвижению и поддержанию арт-проекта	ИД-ПК-2.1 Определение и анализ тенденций в сфере искусства и дизайна, оказывающих непосредственное влияние на современную арт-индустрию

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

по очной форме обучения –	5	з.е.	160	час.
---------------------------	---	------	-----	------