

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 28.06.2024 12:20:33  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Диджитал арт

Уровень образования	специалитет
Направление подготовки/Специальность	54.05.02 Живопись
Направленность (профиль)/Специализация	Художник живописец (станковая живопись)
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	6 лет
Форма обучения	очная

#### 1. Общие сведения

Учебная дисциплина «Диджитал-арт» изучается в девятом семестре. Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены

1.2 Форма промежуточной аттестации: зачет

1.3 Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Диджитал-арт» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.. Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам:

- основы графического дизайна;
- цифровой графика;
- информационные и коммуникационные технологии в профессиональной деятельности;
- основы композиции;
- основы фотосъемки;
- основы графического дизайна

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

#### 2. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Диджитал-арт» являются:

- ознакомление с рабочей программой дисциплины и получаемыми в результате ее прохождения компетенциями;
- изучение специальной отечественной и зарубежной литературы и другой научной информации в области информационных систем;
- приобретение практических навыков работы в редакторах специального назначения;
- получить практические навыки использования компьютерной графики для проектирования рисунков, орнамента, формы и элементов произведений;
- иметь представление о функциональных возможностях и основных областях применения вычислительной техники;

- уметь применять средства компьютерной графики для решения специальной композиции;
- формирование навыков работы в редакторах специального назначения;
- 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.

### 3. Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-2 Способен владеть основными профессиональными навыками живописца-станковиста и уметь работать в различных материалах и техниках станковой живописи	ИД-ПК-2.2 Использование авторских техник создания художественного изображения и объекта
ПК-3 Способен к проектной работе в архитектурно-пространственной среде	ИД-ПК-3.1 Выполнение поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики
ПК-6 Способен владеть ручными и электронными способами проектирования	ИД-ПК-6.1 Отслеживание тенденций в искусстве, дизайне, фотографии и других областях, оказывающих влияние на мировую проектно-художественную индустрию

### 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/МОДУЛЯ

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

Очная форма обучения	3	з.е.	96	час.
----------------------	---	------	----	------