

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 27.06.2024 17:56:39  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Растровая и векторная графика

Уровень образования	Бакалавриат
Направление подготовки/Специальность	54.03.03 Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)/Специализация	Диджитал-арт и компьютерные технологии в современном искусстве
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина «Растровая и векторная графика» изучается в *третьем семестре*.  
Курсовая работа/Курсовой проект – предусмотрен(а)/не предусмотрен(а)

#### 1.1. Форма промежуточной аттестации

экзамен

#### 1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Растровая и векторная графика» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

#### 1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целями изучения дисциплины «Растровая и векторная графика» 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
ПК-4	ИД-ПК-4.1 Использование графических редакторов для создания элементов растровой графики, а также видоизменения и комбинирования растровых объектов при создании творческих работ
	ИД-ПК-4.2 Использование графических редакторов для создания элементов векторной графики, а также трассировки растровых объектов при создании творческих работ

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

по очной форме обучения –	4	<b>з.е.</b>	128	<b>час.</b>
---------------------------	---	-------------	-----	-------------