

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

### Живописное изображение

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

Учебная дисциплина «Живописное изображение» изучается в первом, втором, третьем и четвёртом семестрах.

#### 1.1. Форма промежуточной аттестации - экзамен

*Курсовая работа* – не предусмотрена.

#### 1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Живописное изображение» относится к обязательной части.

#### 1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине «Живописное изображение»

- изучение исторического наследия в области традиций мировой культуры цвета;
- формирование опыта цветового мышления;
- изучение живописных техник и технологий для развития мастерства руки и оптики глаза;
- умение ясно выражать свой творческий замысел;
- формирование у обучающихся компетенции, установленной образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

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

#### Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-1 Способен применять в художественно-творческой деятельности знания в области изобразительного искусства, основ композиции, понимания перспективы	ИД-ПК-1.1 Изучение особенностей видов, жанров, стилей графики, изобразительного и декоративно-прикладного искусства

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-3 Способен изучать информацию, необходимую для работы над проектом, профессионально обосновывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе	ИД-ПК-3.1 Изучение информации, необходимой для работы над проектом, применение актуальных дизайнерских и творческих решений задач по проектированию объектов с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
ПК-5 Способен к проведению научных исследований и разработок проектов в области изобразительного искусства и дизайна, анализировать и прогнозировать дизайн-тренды в графическом дизайне и оформлять результаты исследований	ИД-ПК-5.1 Отслеживание тенденций в искусстве, дизайне, фотографии и других областях, оказывающих влияние на мировую графическую индустрию

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	17	з.е.	544	час.
---------------------------	----	------	-----	------