

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.06.2025 10:43:28
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Цифровая графика

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

Учебная дисциплина «Цифровая графика» изучается в 4 семестре.

Форма промежуточной аттестации:

4 семестр - экзамен

Место учебной дисциплины в структуре ОПОП:

Учебная дисциплина «Цифровая графика» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Изучение дисциплины опирается на результаты освоения образовательной программы предыдущего уровня. Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам и практикам:

- «Рисунок и графика»
- «Живописное изображение»

Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при выполнении выпускной квалификационной работы.

Целями изучения дисциплины Цифровая графика являются:

- формирование навыков в области цифрового 2d искусства при использовании приемов академической изобразительной школы и их применение в дальнейшей профессиональной деятельности;
- изучение техник и технологических особенностей графических редакторов применительно к области цифрового изобразительного искусства.
- формирование технологического применения современного цифрового инструментария в области академического рисунка и живописи.
- изучение области применения современных направлений в цифровом изобразительном искусстве.
- 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, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-2 Способен отображать явления и образы окружающей действительности выразительными средствами изобразительного искусства и свободно владеть ими; проявлять креативность композиционного мышления	ИД-ПК-2.3 Разработка проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению художественно-дизайнерской задачи
ПК-4 Способен владеть традиционными и современными способами решения творческих задач, применять принципы компьютерного проектирования художественно-графического произведения	ИД-ПК-4.3 Применение компьютерных технологий для решения проектных художественно-дизайнерских задач

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	4	з.е.	128	час.
---------------------------	---	------	-----	------