

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 25.06.2024 17:32:17  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Компьютерная графика

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	50.03.02    Изыящные искусства
Направленность (профиль)	Ивент-дизайн
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина «Компьютерная графика» изучается в третьем семестре.  
Курсовая работа – не предусмотрена.

#### 1.1. Форма промежуточной аттестации:

зачет

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

Учебная дисциплина «Компьютерная графика» относится к обязательной части программы.

Целями изучения дисциплины «Компьютерная графика» являются:

- обучение использованию компьютерных технологий, как инструмента художественного проектирования в сценографии.
- выявление сущности и содержания основных понятий и категорий трехмерной графики, а также ее роли в современном цифровом дизайне;
- освоение приемов моделирования трёхмерных изображений;
- изучение современных информационных технологий;
- изучение информационных систем проектного назначения;
- освоение методов применения информационных технологий в современном дизайн-проектировании
- формирование навыков научно-теоретического подхода к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в дальнейшей профессиональной деятельности;
- формирование у обучающихся компетенций, установленных 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 компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

#### Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
--------------------------------	--

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-2 Способен осуществлять концептуальную и художественно-технологическую разработку творческих проектов в области ивент-дизайна	ИД-ПК-2.1 Разработка концептуальной идеи творческого проекта; создание креативного образа и стиля в экспериментальном творческом проекте в области ивент-дизайна
ПК-3 Способен использовать традиционные и инновационные методы и техники проектирования и исполнения в авторских арт-объектах/проектах/коллекциях в области ивент-дизайна	ИД-ПК-3.3 Применение инновационных техник и технологий при создании авторских проектов в области ивент-дизайна

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

по очной форме обучения –	2	з.е.	64	час.
---------------------------	---	------	----	------