

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.06.2025 10:06:20
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Скетчинг и фэшн иллюстрация

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

Учебная дисциплина «Скетчинг и фэшн иллюстрация» изучается в четвертом семестре.

Курсовая работа– не предусмотрена.

1.1. Форма промежуточной аттестации:

экзамен

1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Скетчинг и фэшн иллюстрация» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Целями изучения дисциплины «Скетчинг и фэшн иллюстрация» являются:

- формирование компетенции для профессиональной деятельности в области ручного проектирования декоративных текстильных полотен;
- формирование навыков создания промышленного образца, авторской коллекции с использованием новых прогрессивных технологий в области арт-проектирования дизайн-объекта с учетом экологической безопасности и экономической эффективности;
- формирование навыков разработки проектов с учетом механико-технологических, эстетических и экономических параметров;
- 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-4 Способен применять академические знания в области изобразительного искусства в сфере фотоискусства и мультимедиа дизайна	ИД-ПК-4.1 Соблюдение необходимых пропорций в объеме и пространстве, пластической анатомии человеческого тела
	ИД-ПК-4.3 Применение основных законов формообразования и создания объема при реализации творческого проекта

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

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