

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

### Компьютерная графика

|                                                                 |                               |
|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| 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 «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 трёхмерной 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<br>Способен осуществлять концептуальную и художественно-технологическую разработку творческих проектов в области ивент-дизайна<br>ПК-3<br>Способен использовать традиционные и инновационные методы и техники проектирования и исполнения в авторских арт-объектах/проектах/коллекциях в области ивент-дизайна | ИД-ПК-2.1<br>Разработка концептуальной идеи творческого проекта; создание креативного образа и стиля в экспериментальном творческом проекте в области ивент-дизайна |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | ИД-ПК-3.3<br>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 | <b>з.е.</b> | 64 | <b>час.</b> |
|---------------------------|---|-------------|----|-------------|