

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 27.06.2024 17:56:39
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Основы программирования

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 «Основы программирования» изучается в третьем семестре.
Курсовая работа – не предусмотрена

1.1. Форма промежуточной аттестации

Третий семестр - экзамен

1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина (модуль) «Основы программирования» относится к части программы, формируемой участниками образовательных отношений.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целями изучения дисциплины «Основы программирования» являются:

- Владение базовыми инструментами создания сайтов;
- Освоение принципов веб-проектирования;
- Владение техникой разработки виртуальной композиции;
- Знакомство с методами обработки графического материала (целиком и отдельных фрагментов) на цифровых устройствах;
- Анализ технического задания и условий выполнения, поиск нужных решений, включая творческий поиск и подбор алгоритма выполнения;
- Основы проектной деятельности;
- Формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине;

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

2. Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам и практикам:

3. - Экономическая культура и финансовая грамотность
4. - Основы правоведения и профилактика противоправных деяний
5. - Теория и практика творческого саморазвития и проектной деятельности

6. - Информационные и коммуникационные технологии в профессиональной деятельности
7. - Растровая и векторная графика
- 8.

Результаты обучения по учебной дисциплине «Основы программирования», используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Организационно-проектная и научная деятельность
- Культура взаимодействия в творческом коллективе
- Компьютерная графика и анимация
- Выполнение арт-проектов
- Трехмерная графика и цифровая скульптура
- Интеллектуальная собственность и авторское право
- Визуальная семиотика фирменного стиля
- Модная иллюстрация
- Презентация проекта
- Видеомэппинг
- Видеоарт
- Рекламные ролики
- Производственная практика

Результаты освоения учебной дисциплины «Основы программирования» в дальнейшем будут использованы при прохождении производственной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-7 Способен применять навыки программирования при реализации творческих проектов	ИД-ПК-7.1 Создание концепции графического дизайна и визуального дизайна элементов web-страниц
	ИД-ПК-7.2 Применение программных средств и современных платформ для разработки скриптов, web-старниц и web-сайтов

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

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