

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 25.06.2024 17:34:15  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Цифровой рисунок

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	50.03.02    Изящные искусства
Направленность (профиль)	Изобразительное искусство и арт-дизайн
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 лет
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина «Цифровая графика» изучается в 8 семестре.

Форма промежуточной аттестации:

8 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:

- «Академический рисунок»
- «Академическая живопись»

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 собирать, анализировать, интерпретировать и фиксировать 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 в изобразительном искусстве и дизайне, применять принципы компьютерного проектирования художественных произведений и изделий дизайна	ИД-ПК-4.3 Применение компьютерных технологий для решения различных проектных художественно-дизайнерских задач

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

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