

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 11.06.2025 14:36:48
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

**АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
Изобразительное искусство в 3D-графике
Майнор Компьютерная арт-графика

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	29.03.01 Технология изделий легкой промышленности
Направленность (профиль)	Технологии цифрового производства изделий из кожи
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина **Изобразительное искусство в 3D-графике** изучается в 7 семестре по очной форме обучения.

1.1. Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен.

1.2. Форма промежуточной аттестации:
седьмой семестр - зачет

1.3. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП
Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина **Изобразительное искусство в 3D-графике** относится к части, формируемой участниками образовательных отношений (майнорам гибких образовательных программ).

Изучение дисциплины опирается на результаты освоения образовательной программы предыдущего уровня.

Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при выполнении выпускной квалификационной работы.

2. ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Целями освоения дисциплины **Изобразительное искусство в 3D-графике** являются:

- изучение становления и развития специальной графики, актуальной в области аксессуаров костюма, изучение соответствующего инструментария для выполнения таких рисунков;
- формирование навыков выполнения технических изображений в карандаше и классической гуашевой технике в ортогональных проекциях и локальной изометрии;
- овладение способами сочетания художественных образов и графических средств их раскрытия;
- формирование навыков художественно-графического и колористического решения;
- применение подходов 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 дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и (или) опытом деятельности, характеризующими процесс

формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения дисциплины.

2.1. Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ДПК_1 Способен использовать современное программное обеспечение для разработки и реализации творческих проектов	ИД-ДПК-1.1 Оформление собранной на предпроектном этапе информации в инфографическом виде	– создает образцы украшений по авторскому проекту из различных материалов с применением традиционных и современных технологий
	ИД-ДПК-1.2 Понимание особенностей, преимуществ и недостатков работы в специализированных программах на этапах формирования и реализации идеи авторского творческого проекта	– создает технические изображения ювелирных украшений, аксессуаров костюма и иных предметов мелкой пластики в ортогональных проекциях и локальной изометрии.
	ИД-ДПК-1.3 Выполнение поисковых эскизов, обработки творческого источника, итогового проекта в растровых и векторных графических редакторах	– определяет необходимое количество ракурсов, необходимых для передачи максимума информации по форме и конструкции объекта. – отражает на техническом рисунке ювелирное украшение, аксессуары костюма и иные предметы мелкой пластики, элементы конструкций и соединительные элементы.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	3	з.е.	108	час.
---------------------------	---	------	-----	------