

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

Искусственный интеллект в изобразительном искусстве и дизайне

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	50.03.02 Изыщные искусства
Направленность (профиль)	Изобразительное искусство и арт-дизайн
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма обучения	Очная

Учебная дисциплина «Искусственный интеллект в изобразительном искусстве и дизайне» изучается в восьмом семестре.

Курсовая работа/курсовой проект – не предусмотрены.

1.1. Форма промежуточной аттестации:

восьмой семестр - зачет

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Искусственный интеллект в изобразительном искусстве и дизайне» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Искусственный интеллект в изобразительном искусстве и дизайне» являются:

- изучение спектра возможностей нейросетей и основных тенденции развития и внедрения искусственного интеллекта в мировой экономике и в России,
- освоение методов и возможностей использования искусственного интеллекта в креативных индустриях,
- развитие навыков работы с интерфейсами различных нейросетей и принципы генерации изображений в DALL-E, Midjourney, Leonardo, Kandinsky, Stable Diffusion,
- проведение исследований, анализа и сравнений различных нейросетевых инструментов для стимулирования креативных идей,
- внедрение в проектирование фундаментальных принципов создания изображений нейросетью: от формата до промпта,
- знание основ авторского права на продукты, созданные с помощью искусственного интеллекта,
- развитие навыков оперативного лидерства в контексте дизайна и использования возможностей нейросети для поддержки креативного процесса,
- использование нейросети для создания инновационных дизайн продуктов,
- формирование у обучающихся компетенции, установленной образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

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-3 Способен анализировать и определять требования к проекту, обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе	ИД-ПК-3.1 Изучение информации, необходимой для работы над проектом, применение актуальных дизайнерских и творческих решений задач по проектированию объектов с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	3	з.е.	96	час.
---------------------------	---	------	----	------