

Аннотация

Дисциплина «Искусство Древнего мира и его цифровизация» входит в образовательную программу высшего образования – программу бакалавриата по направлению подготовки 51.03.01 «Культурология», направленности «Цифровая культура и цифровое искусство». Дисциплина реализуется кафедрой «№62».

Дисциплина нацелена на формирование у выпускника следующих компетенций:

ПК-1 «Готов к проектной работе в различных сферах социокультурной деятельности, способен разрабатывать социокультурные проекты с учетом конкретных заданных параметров».

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с ознакомлением обучающихся с памятниками архитектуры и искусства, изучением сюжетных аспектов на основе произведений живописи, графики, скульптуры и архитектуры; основными знаниями по истории изобразительного искусства в процессе стилистического развития всех его видов и жанров; знакомство с методами творческого анализа произведений искусства различных эпох и с принципами формирования художественных стилей в мировой культуре от древнейших времен до наших дней.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, лабораторные работы, самостоятельная работа обучающегося.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости, промежуточная аттестация в дифференцированном зачете.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 часа.

Язык обучения по дисциплине «русский»