

Аннотация

Дисциплина «Основы композиции и возможности ее цифровизации» 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-3 «Готовность использовать знание основных методов искусственного интеллекта в последующей профессиональной деятельности»

ПК-4 «Способен разрабатывать техническую документацию на продукцию в сфере информационных технологий, управления технической информацией, которая изложена в соответствии с возможностями и потребностями в сфере цифровой культуры и цифрового искусства»

ПК-5 «Способен выполнять работы по созданию (модификации) и сопровождению информационных ресурсов, создавать объекты визуальной информации, в том числе в сфере цифровой культуры и цифрового искусства»

ПК-6 «Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике»

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с сущностью понятия «композиция» и основными видами композиции, законами и ее свойствами; законами визуального восприятия и принципами (правила, приемы и средства) организации композиции; сущностью понятия «образная выразительность», средства ее достижения с помощью различных изобразительных средств и приемов при создании произведений изобразительного искусства и дизайна.

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 форме дифференцированного зачета.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов.

Язык обучения по дисциплине «русский».