

АННОТАЦИЯ

учебной программы дисциплины

СВЕТ И ЦВЕТ В ЖИВОПИСИ

1. **Цели дисциплины:** повышение общего уровня цветовой культуры магистрантов; развитие целостного представления о влиянии различных источников света на цвет объектов живописной композиции; совершенствование передачи обусловленного цвета в живописной композиции.

2. **Место дисциплины в структуре ОПОП.** Учебная дисциплина «Свет и цвет в живописи» входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений дисциплин по выбору. Дисциплина является вспомогательной и сопутствующей для успешного освоения дисциплин «Живопись и живописная композиция», практики «Преддипломная» и изучается на 1 курсе во 2 семестре.

3. Планируемые результаты изучения по дисциплине (модулю) «Свет и цвет в живописи»

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций обучающегося

Коды компетенции	Результаты освоения ОПОП, содержание компетенций	Индикаторы достижения компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, структура и характеристика компетенции
ПК-1	Владеет теоретическими основами и практическими навыками работы в изобразительном искусстве (по видам), дизайне и компьютерной графике	ПК-М 1.1. Знает теоретические основы изобразительного искусства; способен компетентно представлять теоретические знания предметной области ПК-М 1.2. Знает художественные материалы, технику и технологию работы ими; владеет навыками работы художественными материалами ПК-М 1.3. Обладает умениями и навыками практической работы в области изобразительного искусства, ДПИ, дизайне, в графических компьютерных программах.	Знать: теоретические основы живописи; особенности техники и технологии живописных материалов Уметь: выполнять творческие живописные композиции в разных живописных техниках; грамотно применять методы и приемы работы живописного изображения; компетентно представлять теоретические знания предметной области Владеть: навыками практической работы в области живописи
ПК-2	Готов к самостоятельной художественно-творческой деятельности в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства, дизайна и компьютерной графики	ПК-М 2.1. Разбирается в основных видах художественного творчества, знает технологические особенности и материаловедение изобразительного искусства. ПК-М 2.2. Может работать в основных видах изобразительного искусства, ДПИ, дизайна и в компьютерных графических программах, хорошо пользуется основными положениями теории и практики художественного творчества. ПК-М 2.3. Владеет практическими	Знать: особенности художественно-творческой деятельности. Уметь: разрабатывать и реализовывать отдельные этапы процесса создания живописной композиции; проектировать собственную траекторию художественно-творческой деятельности; Владеть: художественно-выразительными средствами для воплощения в материале творческой идеи; навыками самостоятельного выполнения

		<p>умениями и навыками в основных видах изобразительного искусства, ДПИ, дизайна и компьютерной графики, имеет приоритетные направления в самостоятельной творческой работе</p>	<p>учебных живописных работ; расширением своих профессиональных навыков в различных направлениях для реализации творческих идей</p>
--	--	---	---

4. **Общая трудоемкость дисциплины:** 216 часа, (6 зачётных единиц).
5. **Разработчик:** Боташева Н.П., к.п.н., доцент.