

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.

При изучении дисциплины решаются задачи:

- изучить влияние света на цвет живописной композиции;
- изучить необходимый понятийный аппарат дисциплины;
- изучить правила построения живописной светотени при различных источниках освещения;
- сформировать умение видеть и передавать общую освещенность живописной композиции;
- развить образное мышление и зрительное восприятие.

2. Место дисциплины в структуре ОП.

Учебная дисциплина «Свет и цвет в живописи» (Б1.В.ДВ.03.01) 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

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО/ОПВО	Индикаторы достижения сформированности компетенций
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.
ПК-2	Готов к самостоятельной художественно-творческой деятельности в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства, дизайна и компьютерной графике	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 умениями и навыками в основных видах изобразительного искусства, ДПИ, дизайна и компьютерной графики, имеет приоритетные направления в самостоятельной творческой работе
--	--

4. **Общая трудоемкость дисциплины** 6 з.е., 216 академических часов.

Форма контроля: зачет 2 семестр.

5. **Разработчик:** Боташева Н.П., к.п.н., доцент.