

**Аннотация дисциплины
Б1.В.11 «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ»**

Объем трудоемкости: 4 з. ед. (144 часов, из них: 72 часа аудиторной нагрузки: лабораторных работ – 72 ч.; 0,5 часа – ИКР; 44,8 часа – самостоятельной работы; 26,7ч. – экзамен).

1.1 Цель освоения дисциплины «Компьютерная графика» – овладение прочными знаниями в области компьютерных технологий в дизайне, формирование у студентов способности решать творческие профессиональные задачи с применением инструментария компьютерного моделирования в графических редакторах. Навыки компьютерного моделирования представляют важный элемент профессионального мастерства дизайнера.

1.2 Задачи дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне»: получение необходимых для дальнейшего профессионального роста знаний, умений и навыков. К ним относятся:

- формировать представление об основах компьютерной графики;
- изучить основные термины и понятия в работе с программным обеспечением;
- изучить типологии программного обеспечения;
- изучить базовые алгоритмы работы в графических редакторах;
- освоить инструментарий векторного графического редактора Corel Draw!;
- освоить инструментарий растрового графического редактора Adobe Photoshop!;
- развитие навыков применения компьютерных технологий»
- развить способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике
- развить способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий

1.3 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина « Компьютерные технологии в дизайне » входит в вариативную часть Б1 основной образовательной программы подготовки бакалавров по направлению 54.03.01 Дизайн. Курс «Компьютерные технологии в дизайне» изучается студентами на первом курсе ОПОП ВО (1-2 семестр) и готовит обучающегося к углублённому восприятию и решению практических задач дизайнерской практики, а также позволяет решить задачу взаимодействия с проектными дисциплинами.

Результаты обучения (знания, умения, опыт, компетенции)

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся *общепрофессиональных и профессиональных* компетенций (ОПК-7, ПК-6)

№ п.п.	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или её части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны		
			<i>Знает:</i>	<i>Умеет:</i>	<i>Владеет:</i>
1.	ОПК-7	способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	<i>Знать:</i> способы осуществления поиска, хранения, обработки и анализа информации из различных источников и баз данных, представления ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.	<i>Уметь:</i> методически последовательно осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий во всех направлениях учебной и профессиональной деятельности.	<i>Владеть:</i> способностью профессионально и эффективно осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.
2.	ПК-6	способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на	<i>Знать:</i> современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.	<i>Уметь:</i> грамотно и профессионально применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-	<i>Владеть:</i> способами и методами применения современных технологий в дизайн-проекте в рамках обучения данному предмету и в

		практике		проекта на практике.	профессиональной практике.
--	--	----------	--	----------------------	-------------------------------

Основные разделы дисциплины:

1. Введение в программу CorelDraw. Рабочее окно CorelDraw
2. Создание графики в CorelDraw
3. Работа с объектами: улучшение навыков.
4. Контурные: создание и обработка.
5. Работа с цветом.
6. Оформление текста.
7. Операции с растровым изображением в растровом редакторе
8. Инструментальные возможности Adobe Photoshop.
9. Практические работы по конфигурированию изображения и моделирования формы в «Adobe Photoshop».
10. Практические работы по конфигурированию изображения и моделирования формы в «Adobe Photoshop».

Основная литература:

1. Ахтямова С.С. Программа CorelDRAW. Основные понятия и принципы работы: учебное пособие. Казань: КНИТУ, 2014. [Электронный ресурс]. URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=427713>.
2. Макарова Т.В. Adobe Photoshop: учебное пособие. Омск: ОмГТУ, 2015. [Электронный ресурс]. URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=443143>.

Изучение дисциплины заканчивается аттестацией в форме экзамена.