

## Аннотация к рабочей программе дисциплины

### «Б1.О.14.07 КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

(код и наименование дисциплины)

**Объем трудоемкости:** 5 зачетных единиц (180 часов)

**Цель дисциплины:** формирование у студентов профессиональных компетенций в сфере компьютерной графики и возможности использования полученных знаний в профессиональной деятельности.

#### Задачи дисциплины:

- развитие навыков целенаправленной комплектации системного блока, в соответствии с задачами дизайн-проектирования;
- приобретение умений и навыков работы на компьютере в графических редакторах Corel DRAW, Adobe Photoshop и Illustrator;
- изучение процессов обработки и редактирования изображений;
- развитие художественных способностей, образного мышления, творческого воображения, зрительной памяти.

#### Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» относится к обязательной части Блока 1 "Дисциплины (модули)" учебного плана, принадлежит к художественно-творческому модулю.

Освоению дисциплины «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» предшествует изучение дисциплин обязательной части Блока 1 "Дисциплины (модули)": Б1.О.14.04 – «КОМПОЗИЦИЯ». Курс предполагает, в том числе, развитие навыков композиционного мышления в создании цифрового изображения.

Базовые знания, осваиваемые при изучении «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» являются предшествующими прохождению дисциплин Б1.О.14.06 «ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ИСКУССТВО И ДИЗАЙН СРЕДЫ» и Б1.О.15.03 «ТЕХНОЛОГИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОГО ИСКУССТВА», где также применяются компьютерные технологии.

#### Требования к уровню освоения дисциплины

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование индикатора*	Результаты обучения по дисциплине (знает, умеет, владеет (навыки и/или опыт деятельности))
<b>ОПК-9 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</b>	
ОПК-9.1 Осуществляет выбор необходимых информационно-коммуникационных технологий и приемов для создания проектов в изобразительной деятельности	<i>Знает:</i> базовые информационно-коммуникационные технологии и приемы для создания проектов в изобразительной деятельности
	<i>Умеет:</i> осуществлять выбор необходимых информационно-коммуникационных технологий и приемов для создания проектов в изобразительной деятельности
	<i>Владеет:</i> способностью осуществлять выбор необходимых информационно-коммуникационных технологий для создания проектов в изобразительной деятельности
<b>ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-макет (эскиз) объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, подготавливать графические материалы для осуществления</b>	

Код и наименование индикатора*	Результаты обучения по дисциплине ( <i>знает, умеет, владеет (навыки и/или опыт деятельности)</i> )
<b>культурно-просветительской деятельности</b>	
ПК-6.1 Понимает основы организации визуальной информации на изобразительной плоскости и в объемно-пространственной среде; профессиональную терминологию, необходимую для работы над графическими, живописными эскизами и эскизами объектов декоративно-прикладного искусства	<i>Знает:</i> принципы организации визуальной информации на изобразительной плоскости в графических редакторах
	<i>Умеет:</i> обосновывать собственное решение организации визуальной информации на изобразительной плоскости в графических редакторах
	<i>Владеет:</i> способами раз- работки графических эскизов в компьютерной программной среде (растровые и векторные графические редакторы)
ПК-6.2 Использует способы разработки графических, живописных эскизов и эскизов объектов декоративно-прикладного искусства; способы подготовки графических, живописных и декоративно-прикладных материалов для осуществления культурно-просветительской деятельности	<i>Знает:</i> профессиональную терминологию, необходимую для работы с графическими эскизами растровых и векторных графических редакторах; компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	<i>Умеет:</i> использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	<i>Владеет:</i> способами подготовки графических материалов в компьютерной программной среде (растровые и векторные графические редакторы) для осуществления культурно-просветительской деятельности

### Содержание дисциплины:

Распределение видов учебной работы и их трудоемкости по разделам дисциплины.

№	Наименование разделов (тем)	Количество часов				
		Всего	Аудиторная работа			Внеаудиторная работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1.	Основы компьютерной графики	22			10	12
2.	Современные программные средства работы с изображениями	24			12	12
3.	Векторный редактор CorelDRAW/ Adobe Illustrator	25,8			12	13,8
4.	Растровый редактор Adobe Photoshop	36			14	22
5.	Композиционная организация печатного листа и допечатная подготовка файлов, созданных в векторных и растровых графических редакторах	36			14	22
	<b>ИТОГО по разделам дисциплины</b>	<b>143,8</b>			<b>62</b>	<b>81,8</b>
	Контроль самостоятельной работы (КСР)					
	Промежуточная аттестация (ИКР)	0,5				
	Подготовка к текущему контролю	35,7				
	Общая трудоемкость по дисциплине	180				

**Курсовые работы:** Не предусмотрена

**Форма проведения аттестации по дисциплине:** зачет (3 сем.) / экзамен (4 сем.)

Автор доцент Т.В. Белая