

Аннотация к рабочей программе дисциплины **Б1.О.15.05 КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

(код и наименование дисциплины)

Объем трудоемкости: 3 зачетных единиц (108 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.15.03 – «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.18.05 «ДЕКОРАТИВНО-ПРИКЛАДНОЕ ИСКУССТВО И ДИЗАЙН СРЕДЫ» и Б1.О.16.03 «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))
ОПК-9. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	
ОПК-9.1 Осуществляет выбор необходимых информационно-коммуникационных технологий и приемов для создания проектов в изобразительной деятельности	Знает виды информационно-коммуникационных технологий, а так же методы и формы их использования в изобразительной деятельности
	Умеет осуществлять выбор необходимых информационно-коммуникационных технологий для работы с проектами изобразительной деятельности
	Владеет умениями и навыками работы со средствами информационно-коммуникационных технологий для создания проектов в изобразительной деятельности
ОПК-9.5 Знает современные цифровые технологии, возможность их применения для цифровой безопасности, потенциальные риски и способы их нейтрализации	Знает современные цифровые технологии, возможность их применения для цифровой безопасности
	Умеет определять потенциальные риски работы с цифровыми технологиями и способы их нейтрализации для цифровой безопасности
	Владеет умениями и навыками работы с современными цифровыми технологиями
ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-макет (эскиз) объекта визуальной информации, идентификации и	

Код и наименование индикатора*	Результаты обучения по дисциплине (знает, умеет, владеет (навыки и/или опыт деятельности))
коммуникации, подготавливать графические материалы для осуществления культурно-просветительской деятельности	
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	Знает принципы организации визуальной информации на изобразительной плоскости в графических редакторах; профессиональную терминологию, необходимую для работы с графическими эскизами растровых и векторных графических редакторах;
	Умеет обосновывать собственное решение организации визуальной информации на изобразительной плоскости в графических редакторах; использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;
	Владеет способами разработки графических эскизов в компьютерной программной среде (растровые и векторные графические редакторы); способами подготовки графических материалов в компьютерной программной среде (растровые и векторные графические редакторы) для осуществления культурно-просветительской деятельности
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	Знает способы разработки и подготовки графических эскизов для осуществления культурно-просветительской деятельности
	Умеет разрабатывать объекты визуальной информации, идентификации и коммуникации средствами компьютерных технологий
	Владеет умениями и навыками разработки объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации средствами компьютерных технологий для осуществления культурно-просветительской деятельности

Содержание дисциплины:

Распределение видов учебной работы и их трудоемкости по разделам дисциплины.

Вид учебной работы		Всего часов	Курс (часы)
			2
			зимняя сессия
Аудиторные занятия (всего):		8	8
В том числе:			
Занятия лекционного типа		-	-
Занятия семинарского типа (семинары, практические занятия)		-	-
Лабораторные занятия		8	8
Самостоятельная работа (всего)		91	91
В том числе:		-	-
Проработка учебного (теоретического) материала		-	-
Выполнение индивидуальных заданий (подготовка сообщений, презентаций)		10	10
Выполнение расчетно-графических заданий		81	81
Промежуточная аттестация (зачет, экзамен)		0,3	0,3
Контроль		8,7	8,7
Общая трудоемкость	час.	108	108
	зач. ед	3	3

Курсовые работы: Не предусмотрена

Форма проведения аттестации по дисциплине: экзамен (2 курс)

Автор доцент Т.В. Белая