

Аннотация к рабочей программе дисциплины

«Б1.О.15.07 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, код дисциплины Б1.О.15.07.

Вид промежуточной аттестации: экзамен.

Для освоения дисциплины «Компьютерная графика» студенты используют знания, умения, навыки, сформированные на предыдущем уровне образования.

Изучение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «Основы 3-D моделирования», «Системы искусственного интеллекта».

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-8 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	
ОПК-8.1 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, приемов для создания проектов в изобразительной деятельности
	<i>Владеет:</i> способностью осуществлять выбор необходимых информационно-коммуникационных технологий для создания проектов в изобразительной деятельности
ОПК-8.2 Использует современные информационно-коммуникационные технологии для осуществления профессиональной педагогической деятельности в области изобразительного искусства и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	<i>Знает:</i> современные информационно-коммуникационные технологии для осуществления профессиональной деятельности в области изобразительного искусства
	<i>Умеет:</i> использовать информационно-коммуникационные технологии для осуществления профессиональной деятельности в области изобразительного искусства
	<i>Владеет:</i> навыками в современных информационно-коммуникативных технологиях и может использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Код и наименование индикатора*	Результаты обучения по дисциплине (<i>знает, умеет, владеет (навыки и/или опыт деятельности)</i>)
ОПК-8.5 Знать современные цифровые технологии, возможность их применения для цифровой безопасности, потенциальные риски и способы их нейтрализации	<i>Знает:</i> современные цифровые технологии, возможность их применения для цифровой безопасности, потенциальные риски и способы их нейтрализации
	<i>Умеет:</i> использовать современные цифровые технологии, возможность их применения для цифровой безопасности
	<i>Владеет:</i> современными цифровыми технологиями для их применения в цифровой безопасности
ПК-6 Способен разрабатывать дизайн-макет (эскиз) объекта визуальной информации, идентификации и 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	<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 разработки 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 редакторов; 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

Результаты обучения по дисциплине достигаются в рамках осуществления всех видов контактной и самостоятельной работы обучающихся в соответствии с утвержденным учебным планом.

Индикаторы достижения компетенций считаются сформированными при достижении соответствующих им результатов обучения.

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций: ОПК-8.1, ОПК-8.2, ОПК-8.5 ПК-6.1, ПК-6.2.

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	СРС
1	2	3	4	5	6	7
1.	Основы компьютерной графики	2			-	2
2.	Современные программные средства работы с изображениями	2			-	2
3.	Векторный редактор CorelDRAW/ Adobe Illustrator	50			40	10

4.	Растровый редактор Adobe Photoshop	27			20	7
	<i>ИТОГО по разделам дисциплины</i>	81	-	-	60	21
	Промежуточная аттестация (ИКР)	0,3				
	Подготовка к текущему контролю	26,7				
	Общая трудоемкость по дисциплине	108				

Курсовые работы: не предусмотрены

Форма проведения аттестации по дисциплине: экзамен 4 сем.

Автор: Белая Т.В., заведующий кафедрой декоративно-прикладного искусства и дизайна, доцент.