Аннотация к рабочей программе дисциплины **Б1.О.09** «Основы графического и веб-дизайна»

Объем трудоемкости:

2 зачетные единицы (72 часа)

Цель дисциплины:

Цели изучения дисциплины определены государственным образовательным стандартом высшего образования и соотнесены с общими целями ООП ВО по направлению подготовки «Прикладная математика и информатика», в рамках которой преподается дисциплина.

Целью освоения учебной дисциплины «Основы графического и веб-дизайна» является формирование у студентов профессиональных компетенций в области компьютерной графики и веб-дизайна.

Задачи дисциплины: приобретение навыков работы на компьютере в графическом редакторе Corel DRAW, рисование логотипов, изучение процессов обработки и редактирования изображений, работа со шрифтами, развитие художественно-образного мышления, творческого воображения.

Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы графического и веб-дизайна» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 "Дисциплины (модули)" учебного плана.

Требования к уровню освоения дисциплины

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

Результаты обучения по дисциплине (знает, умеет, владеет (навыки и/или опыт деятельности))								
енных информационных технологий и								
использовать их для решения задач профессиональной деятельности ОПК-9.1 Осуществляет выбор необходимых Знает: базовые информационно-коммуникационные								
овые информационно-коммуникационные и приемы для создания визуальных систем в еятельности								
осуществлять выбор необходимых нно-коммуникационных технологий и создания визуальных систем в проектной и								
способностью осуществлять выбор х информационно-коммуникационных для создания визуальных систем в еятельности								
в) объекта визуальной информации,								
ические материалы для осуществления								
ципы организации визуальной								
в графических редакторах								
сновывать решение выбора организации информации								
способами разработки визуальной в компьютерной программе Corel DRAW								
ессиональную терминологию для работы с и системами в проектной деятельности пользовать специальные компьютерные для визуализации графических систем в								
]								

Код и наименование индикатора*	Результаты обучения по дисциплине (знает, умеет, владеет (навыки и/или опыт деятельности))
	Владеет: способами подготовки графических систем

Структура дисциплины

Распределение видов учебной работы и их трудоемкости по разделам дисциплины. Разделы

(темы) дисциплины, изучаемые в 3 семестре (очная форма)

	Наименование разделов (тем)	Количество часов				
No		Всего	Аудиторная работа			Внеауди- торная работа
			Л	П3	ЛР	CPC
1	2	3	4	5	6	7
1.	Основы компьютерной графики	20	6	-	6	8
2.	Современные программные средства работы с изображениями	26	6	1	6	14
3.	Векторный редактор CorelDRAW/ Adobe Illustrator		6	-	6	13,8
	ИТОГО по разделам дисциплины	71.8	18	1	18	35,8
	Промежуточная аттестация (ИКР)	0,2			·	
	Подготовка к текущему контролю	-				
	Общая трудоемкость по дисциплине	72				

Примечание: Л – лекции, ПЗ – практические занятия / семинары, ЛР – лабораторные занятия, СРС – самостоятельная работа студента

Курсовые работы: не предусмотрены.

Форма проведения аттестации по дисциплине: зачёт.

Автор: Морозкина Е.А. зав.каф ДПИ и дизайна ХГФ КубГУ, к.пед.н., доцент