

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ Компьютерная графика в графическом дизайне по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль «Дизайн графический»

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цели освоения дисциплины:

Целью дисциплины «Компьютерная графика в графическом дизайне» является: познакомить студентов с основами компьютерной графики и цифрового проектирования в дизайне, а также методами компьютерного редактирования, обработки и преобразования векторных и растровых изображений.

Задачи освоения дисциплины:

- формирование систематизированного представления о ведущих технологиях компьютерной графики и дизайна;
- получение практических навыков работы с системным программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн-проектирования;
- получение практической подготовки в области создания, редактирования и представления элементов компьютерной графики и дизайна;
- формирование представления о тенденциях развития области компьютерного дизайна.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина Б1.В.ДВ.1 «Компьютерная графика в графическом дизайне» относится к дисциплинам по выбору вариативной части блока Б1 ОПОП. В соответствии с учебным планом, данная дисциплина подлежит изучению в 4 и 5 семестрах.

Входными знаниями, умениями и компетенциями студента, необходимыми для изучения данной дисциплины являются знания, умения и компетенции освоенные в рамках изучения следующих дисциплин (модулей) ОПОП: Информационные технологии в дизайне

Процесс изучения данной дисциплины логически связан с дисциплинами: Проектирование в графическом дизайне, Основы производственного мастерства.

Дисциплина «Компьютерная графика в графическом дизайне» является предшествующей для дисциплин (модулей) ОПОП: Фотографика, Технология полиграфии, Компьютерное обеспечение проектирования, Рекламно-информационное обеспечение проектирования, Преддипломная практика, Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности, Преддипломная практика, Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Код и наименование реализуемой компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
ОПК — 7 Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с	Знать: о современных информационных технологиях в графическом дизайне, возможностях технических и программных средств компьютерной графики; форматы предоставления информации; Уметь: использовать графические пакеты и технологии в процессе разработки проекта; Владеть: технологиями растровой и векторной графики, применяемыми в современном дизайн-проектировании

использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	
ПК — 5 Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	Знать: принципы построения интерфейса графических программ, архитектуру баз данных, базовые алгоритмы создания проектной графики; Уметь: осуществлять визуализацию с применением профессиональных пакетов компьютерной графики, эффективно и в краткие сроки создавать проекты на основе специфических требований технического задания; Владеть: настройками и применять программные средства, используемые для создания векторной и растровой графики
ПК — 6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Знать: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам; принципы оценки качества изображений, программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки векторных изображений, создания графических проектов и их элементов; Уметь: применять современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам; использовать принципы оценки качества изображений; применять программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна; Владеть: программными средствами компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки изображений, создания графических проектов и элементов; подходами и методами необходимыми для реализации дизайн-проекта на практике

4. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единиц (216 (252 с экзаменом) часов

5. Образовательные технологии

В ходе освоения дисциплины при проведении аудиторных занятий используются следующие образовательные технологии: технологии проблемного, развивающего, дифференцированного и активного обучения в рамках проведения практических занятий.

При организации самостоятельной работы используются следующие образовательные технологии: технологии проблемного, развивающего, дифференцированного и активного обучения в рамках проработки учебного материала с использованием ресурсов учебно-методического и информационного обеспечения дисциплины; выполнения упражнений и подготовки к зачету и экзамену.

6. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:
устный опрос, выполнение упражнений

Промежуточная аттестация проводится в форме: зачета, экзамена