

АННОТАЦИЯ рабочей программы по дисциплине

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

по направлению 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя направлениями подготовки),
направленность (профиль): «Изобразительное искусство; технология»

1. Цели дисциплины:

Целью изучения дисциплины является: освоение студентами основ компьютерной графики (растровой и векторной), знание тенденций построения современных графических систем; овладение умениями и навыками, необходимыми для эффективного использования в профессиональной педагогической деятельности технических средств компьютерной графики (монитор, сканер, принтер, графические адаптеры и т.д.).

2. Место дисциплины в структуре ОП:

Дисциплина «Компьютерная графика» (Б1.О.07.04) относится к обязательной части Блока Б1 предметно-методического модуля Б1.О.07 учебного плана и изучается на 3 курсе в 5 семестре.

Учебная дисциплина «Компьютерная графика» знакомит студентов с теорией и практикой профессии и опирается на входные знания, полученные по дисциплинам «Информационные технологии в образовании», «Основы математической обработки данных», «Художественное оформление в образовательном учреждении», «Основы черчения и начертательной геометрии».

Изучение дисциплины «Компьютерная графика» необходимо для успешного освоения дисциплин профессионального цикла «Декоративное рисование», «Основы проектной деятельности», «Основы книжной графики», «Техническая графика», «Технологическая (проектно-технологическая) практика».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины «Компьютерная графика» направлен на формирование следующих компетенций обучающегося:

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО / ОП	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
ОПК-9	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-9.1. Выбирает современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности. ОПК-9.2. Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности.	Знать: основы современных информационных технологий и программные средства для решения задач профессиональной деятельности; базовые понятия компьютерной графики. Уметь: использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности. Владеть: навыками работы в программных средствах, в том числе отечественного производства.

<p>ПК-1</p>	<p>Способен осваивать и использовать теоретические знания и практические умения и навыки в предметной области при решении профессиональных задач</p>	<p>ПК-1.1. Знает структуру, состав и дидактические единицы предметной области (преподаваемого предмета). ПК-1.2. Умеет осуществлять отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО. ПК-1.3. Демонстрирует умение разрабатывать различные формы учебных занятий, применять методы, приемы и технологии обучения, в том числе информационные.</p>	<p>Знать: структуру, состав и дидактические единицы предметной области компьютерной графики. Уметь: осуществлять отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии с требованиями ФГОС ОО. Владеть: различными формами учебных занятий, применять методы, приемы и технологии обучения, в том числе информационные.</p>
<p>ПК-10</p>	<p>Готов к самостоятельной художественно-творческой деятельности</p>	<p>ПК-10.1. Умеет ставить перед собой творческие задачи ПК-10.2. Подбирает изобразительные материалы, адекватно творческой идее ПК-10.3. Определяет и строит траекторию своего творческого развития</p>	<p>Знать: основные прикладные программы, используемые в профессиональной деятельности учителя ИЗО; основы управления цветом (цветовые модели); принципы формирования цифрового изображения; виды шрифтов и основы обработки текста в различных графических редакторах; форматы графических файлов. Уметь: ставить перед собой творческие задачи; определять и строить траекторию своего творческого развития; самостоятельно использовать средства компьютерной графики в будущей профессиональной деятельности; самостоятельно подбирать изобразительные материалы, адекватно творческой идее. Владеть: понятийным аппаратом компьютерной графики; основными принципами работы в графических редакторах Adobe Photoshop и CorelDRAW; методиками разработки проектов средствами компьютерной графики; методами самостоятельного освоения программного обеспечения в области компьютерной графики; навыками самостоятельного решения творческих задач.</p>

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з.е., 72 академических часа.
Форма контроля: Зачет 5 семестр.

5. Разработчик: к.п.н., доц. Богатырева М.Х.