

**АННОТАЦИЯ**  
**рабочей программы учебной дисциплины**  
**КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**  
направления 44.03.05 Педагогическое образование  
(с двумя профилями подготовки)  
профиль – Начальное образование; информатика

**1. Цели освоения дисциплины**

Цель освоения дисциплины (модуля) Компьютерная графика - дать комплексное представление о современных технических и программных средствах компьютерной графики, алгоритмах цветопередачи и сжатия изображений.

**2. Место дисциплины в структуре ОПВО бакалавриата**

Дисциплина «Компьютерная графика» (Б1.В.ДВ.10.01) относится к дисциплинам по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений.

Дисциплина (модуль) изучается на 5 курсе в А(10) семестре.

<b>МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП</b>	
Индекс	Б1.В.ДВ.10.01
<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>	
Учебная дисциплина «Компьютерная графика» является дисциплиной по выбору, опирается на входные знания, полученные в ходе обучения дисциплине «Математика и информатика».	
<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>	
Изучение дисциплины «Компьютерная графика» основой для изучения дисциплин учебного плана, содержание которых связано с углублением профессиональных знаний в указанной предметной области, выполнения курсовой и выпускной квалификационной работ	

**3. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)**  
**Компьютерная графика.**

наименование дисциплины (модуля)

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций обучающегося:

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО/ОПВО	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
<b>УК-1</b>	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Демонстрирует знание особенностей системного и критического мышления, аргументированно формирует собственное суждение и оценку информации, принимает обоснованное решение. УК-1.2. Применяет логические формы и процедуры, способен к рефлексии по поводу собственной и чужой мыслительной деятельности. УК-1.3. Анализирует источники информации с целью выявления их противоречий и поиска достоверных суждений.	<b>Знать:</b> Основное назначение компьютерной графики Способы визуализации и построения изображения графического объекта по его атрибутам Способы организации и структурирования информации в виде графических и параметрических баз данных <b>Уметь:</b> Создавать и редактировать растровые и векторные

			<p>изображения          Строить изображения графического объекта по его атрибутам и прикладной модели          Анализировать с помощью какой графики и в каком редакторе создан и может быть обработан графический объект  <b>Владеть:</b>          Навыками работы в с графическими объектами в пакете MS Office          Навыками работы в Corel DRAW          Навыками работы в AdobePhotoshop          Навыками работы в Blender 3D</p>
<b>ПК-1</b>	Способен осваивать и использовать теоретические знания и практические умения и навыки в предметной области при решении профессиональных задач	<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 ин формационные.</p>	<p><b>Знать:</b>          Основные определения и понятия: графическая информация          Основные методы обработки графической информации          Принципы работы графических редакторов  <b>Уметь:</b>          Работать с графической информацией на компьютере          Организовать хранение графической информации на компьютере          Организовывать графическую информацию в виде пригодном для дальнейшей обработки.  <b>Владеть:</b>          Навыками работы в с графическими объектами в MS Word          Навыками работы с векторной графикой          Навыками работы с растровой графикой          Навыками 3D-моделирования</p>

4. Общая трудоемкость дисциплины 108 часов (3 зачетные единицы).

5. Разработчик: Джанибекова Ф.О., ст.пр.