

**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего профессионального образования  
«Липецкий государственный педагогический университет»**

**Основная образовательная программа**

Направление: 44.03.01 Педагогическое образование

Профиль: Изобразительное искусство

Квалификация: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок обучения: 4 года

Год утверждения: 2014 г.

**Аннотация рабочей программы дисциплины**

Компьютерные технологии в изобразительной деятельности

**1. Цель дисциплины:**

формирование умений решения творческих задач в области современных информационных технологий, а также углубление знаний в области работы с векторной и растровой графикой и получение профессиональных навыков работы с разнообразными графическими пакетами.

**2. Место дисциплины в структуре ООП:**

Дисциплина относится к дисциплинам по выбору вариативной части профессионального цикла ООП.

**3. Требования к результатам освоения дисциплины:**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие компетенций:

Коды	Содержание компетенций
ПК-4	способен использовать возможность образовательной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса средствами преподаваемого учебного предмета
СК-4	готов реализовывать изобразительные навыки в работе над композицией в живописи, графике, скульптуре, декоративно-прикладном искусстве, дизайне

В результате изучения дисциплины студент должен:

**знать:**

- области применения растровой графики, ее место в современном педагогическом и художественном процессе;
- основные принципы и понятия векторной и растровой графики;
- сущность и значение информации в развитии современного информационного общества;
- способы создания документов и трансформации объектов в программах Adobe Illustrator, Adobe Photoshop;
- основы работы в пакетах мультимедиа, графических и WEB-редакторах;

**уметь:**

- создавать документы различных форматов, графически воспроизводить на достаточно высоком техническом и эстетическом уровне объекты различной сложности;
- самостоятельно осваивать комплексные программные пакеты;

**владеть:**

- основными способами создания и редактирования объектов в графических редакторах CorelDraw, Adobe Photoshop;
- навыками решения графических задач средствами компьютерной графики.

**4. Общая трудоемкость дисциплины** составляет 2 зачетные единицы (72 часа).

**5. Семестры:**

Семестр	Трудоемкость								Контроль		
	ЗЕТ	Часов всего	Аудиторная работа	Лекции	Семинары/практика	Лабораторные занятия	Индивидуальные занятия	Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачеты, экзамены*	Курсовые работы
8	2	72	54			52		20		3	

\* 3 – зачет, 0 – зачет с оценкой, Э - экзамен

**6. Основные разделы дисциплины:**

1. Векторная компьютерная графика. Графический редактор Adobe Illustrator.
2. Растровая компьютерная графика. Графический редактор Adobe Photoshop.

Автор-составитель: старший преподаватель кафедры дизайна, технической и компьютерной графики Саблина Надежда Алексеевна