

**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: 2015 г.

Аннотация рабочей программы дисциплины

Компьютерные технологии в изобразительной деятельности

1. Цель дисциплины:

развитие представления о месте, роли и значении компьютерной графики в развитии педагогической науки и в профессиональной деятельности преподавателя в изобразительной деятельности; формирование понимания базовых принципов работы с векторной и растровой графикой.

2. Место дисциплины в структуре ООП:

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

3. Компетенции обучающихся, формируемые в результате освоения дисциплины:

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 освоения дисциплины обучающийся должен:

знать:

- область применения векторной и 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 CorelDraw, Adobe Photoshop;

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	Аудитор ная работа	Лекции	Семинар ы/практика	Лаборат орные	Индивид уальные	Самосто ятельная	Контрол ьные работы	Зачеты, экзамены*	Курсовые е работы
8	2	72	52			52		20		3	

* 3 – зачет, О – 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

7. Автор:

Саблина Н.А., старший преподаватель кафедры дизайна, технической и компьютерной графики