

**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: заочная

Срок обучения: 5 лет

Год утверждения: 2014 г.

**Аннотация рабочей программы дисциплины  
Компьютерная графика**

**1. Цель дисциплины:**

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

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

Дисциплина относится к вариативной части профессионального цикла ООП.

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

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие компетенций:

| Коды | Содержание компетенций   |
|------|--|
| ОК-3 | способен использовать естественнонаучные и математические знания для ориентирования в современном информационном пространстве                  |
| 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:**

- область применения векторной и растровой графики, ее место в современном педагогическом и художественном процессе;
- основные принципы и понятия векторной и растровой графики;
- основы работы в пакетах мультимедиа, веб-редакторах.
- способы создания документов и трансформации объектов в программах CorelDraw, Adobe Photoshop;

**уметь:**

- работать с редакторами CorelDraw, Adobe Photoshop, на базовом уровне.
- создавать документы различных форматов, графически воспроизводить на достаточно высоком техническом и эстетическом уровне объекты различной сложности.

**владеть:**

- понятиями, входящие в термин «компьютерная графика»;
- основными функциями графических редакторов CorelDraw, Adobe Photoshop,

- основными способами создания и редактирования объектов в графических редакторах CorelDraw, Adobe Photoshop;
- навыками решения графических задач средствами компьютерной графики.
- основными методами, способами и средствами получения, хранения, обработки графической информации.

**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 |
| 9       | 1            | 36          | 4                 |        |                   | 4                    |                        | 32                     |                    |                   |                 |
| 10      | 1            | 36          | 8                 |        |                   | 8                    |                        | 28                     | 1                  | 3                 |                 |

\* З – зачет, О – зачет с оценкой, Э - экзамен

**6. Основные разделы дисциплины:**

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

**7. Автор** (Ф.И.О., ученая степень, должность)

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