

**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

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
ОК-3	способен использовать естественнонаучные и математические знания для ориентирования в современном информационном пространстве
СК-4	готов реализовать 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
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 Adobe Illustrator.
2. Растровая компьютерная графика. Графический редактор Adobe Photoshop.

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