

**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: академический бакалавр

Форма обучения: очная

Срок обучения: 4 года

Год утверждения: 2014 г.

Аннотация рабочей программы дисциплины

Компьютерные технологии
в изобразительной деятельности (курс по выбору)

1. Цель дисциплины:

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

2. Место дисциплины в структуре ООП:

Дисциплина относится к курсам по выбору базовой части учебного плана подготовки.

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие компетенций:

| Коды | Содержание компетенций |
|------|---|
| ОК-8 | готов использовать основные методы, способы и средства получения, хранения, переработки информации, готов работать с компьютером как средством управления информацией |
| СК-2 | владеет инструментарием, методами, приемами и практическими навыками работы в изобразительном и декоративно-прикладном искусстве, дизайне и компьютерной графике. |

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;
- 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 | Аудиторная работа | Лекции | Семинары/практика | Лабораторные занятия | Индивидуальные занятия | Самостоятельная работа | Контрольные работы | Зачеты, экзамены* | Курсовые работы |
| 8 | 2 | 72 | 52 | | | 52 | | 20 | | 3 | |

* 3 – зачет, 0 – 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:

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