

Министерство образования и науки Республики Коми

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«СЫКТЫВКАРСКИЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ имени И.А. КУРАТОВА»

ОП.08 Компьютерная графика

[индекс и наименование учебной дисциплины в соответствии с рабочим учебным планом]

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ
КОМПЛЕКС ДИСЦИПЛИНЫ**

АННОТАЦИЯ

РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ЦИКЛА **ОП**

Наименование дисциплины	Компьютерная графика	
Нормативная основа составления рабочей программы	ФГОС СПО по профессии 54.01.20 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР, Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 9 декабря 2016 г. N 1543	
Наименование профессии	54.01.20 Графический дизайнер	
Квалификация выпускника	Графический дизайнер	
Фамилия, имя, отчество разработчика РПУД	Вакушкина Юлия Федоровна Панева Ирина Олеговна	
Электронный адрес аннотации на сайте колледжа	http://sgpk.rkomi.ru	
в том числе:	Всего часов –	93
	Лекции –	0
	Лабораторные и практические занятия, включая семинары –	74
	Самостоятельная работа –	19
Вид аттестации –	Дифференцированный зачет	
Семестр аттестации –	4	
Цель:	освоение теоретических и практических знаний о растровой и векторной графике, используемых в графическом дизайне, их эксплуатационных и технологических свойствах; приобретение умений применять эти знания в профессиональной деятельности; формирование необходимых компетенций.	
Задачи:	учебная дисциплина «Компьютерная графика» имеет практико-ориентированную направленность.	
Структура:	Паспорт рабочей программы учебной дисциплины. Структура и примерное содержание учебной дисциплины. Условия реализации учебной дисциплины. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины.	
Требования к умениям:	Создавать растровые изображения и векторные объекты, редактировать и компоновать их; Создавать эскизы с применением графических приемов редактирования	

Требования к знаниям:	изображений;
	Проектировать объекты дизайна с использованием компьютера, выполнять графические исследования.
	Условия обработки объектов, их статического и интерактивного редактирования;
	Основы использования заливок при создании изображения;
	Условия редактирования векторных и растровых объектов, организации пространства фона.

Изучение учебной дисциплины «Компьютерная графика» позволяет сформировать следующие компетенции:

Код	Наименование результата обучения
Общие компетенции	
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.
Профессиональные компетенции	
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки ТЗ дизайн-продукта.
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 3.2.	Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен обладать профессиональными компетенциями, соответствующими основным видам профессиональной деятельности:

ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки ТЗ дизайн-продукта.
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 3.2.	Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).

Содержание учебной дисциплины

Тема 1.1	Введение в компьютерную графику
Тема 1.2.	Растровая графика
Тема 1.3.	Векторная графика
Тема 1.4.	Векторная графика Corel Draw
Тема 1.5.	Векторная графика Adobe InDesign