«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»

АННТОТАЦИЯ
К УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЕ УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Специальность 1-28 01 02 «Электронный маркетинг»

	Форма получения высшего образования	
	Очная (дневная)	Заочная
Курс	1	2
Семестр	2	3
Лекции, часы	16	4
Лабораторные занятия, часы	34	8
Аудиторная контрольная работа (семестр, часы)	-	3 (2 часа)
Экзамен, семестр	2	3
Аудиторных часов по учебной дисциплине	50	14
Самостоятельная работа, часы	58	94
Всего часов по учебной дисциплине / зачетных единиц	108 / 3	

1 Краткое содержание учебной дисциплины

Целью учебной дисциплины является формирование знаний и приобретение навыков работы с растровой и векторной графикой, знакомство с основными методами применения программных продуктов в промышленном дизайне, в разработке рекламной продукции, в оформлении презентаций, в подготовке изображений для web-страниц.

2 Результаты обучения

В результате освоения учебной дисциплины студент должен

знать:

– понятие векторной и растровой графики;

– современное программное обеспечения для разработки компьютерной графики;

– основные приемы работы в прикладных программах, принципы разработки графических изображений.

уметь:

– создавать и редактировать изображения векторной и растровой компьютерной графики;

– применять программные и технические средства компьютерной графики для разработки макетов рекламных объявлений, упаковок, этикеток, элементов фирменного стиля организации;

– подготавливать рисунки, схемы и фоновые шаблоны для презентаций;

– оформлять готовые макеты для последующей печати, а также для передачи графических изображений в другие документы.

владеть:

– базовыми теоретическими знаниями в области компьютерной графики;

– современными программными и техническими средства компьютерной графики для решения теоретических и практических задач в области маркетинга.

Кроме того, результаты изучения дисциплины используются в ходе практики и при подготовке дипломной работы.

3 Формируемые компетенции

Коды формируемых компетенций	Наименование формируемых компетенций
СК-3	Получать, хранить и обрабатывать графическую информацию с помощью программных средств компьютерной графики, ориентированных на современные информационные технологии

4 Образовательные технологии:

При изучении дисциплины используется модульно-рейтинговая система оценки знаний студентов. Формы проведения занятий: мультимедиа, с использованием ЭВМ.