

«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ И КОММУНИКАТИВНЫЙ ДИЗАЙН»

АННОТАЦИЯ К УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЕ УЧРЕЖДЕНИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

Специальность 6-05-0611-04 «Электронная экономика»

Профилизация Электронный маркетинг

	Форма получения высшего образования			
	Очная (дневная)		Заочная	
Курс	1	2	1	2
Семестр	2	3	2	3
Лекции, часы	16	16	4	4
Лабораторные работы, часы	16	16	4	4
Аудиторная контрольная работа (семестр, часы)	--	-	2 (2 часа)	-
Зачет, семестр	2	3	2	3
Аудиторных часов по учебной дисциплине	32	32	10	8
Самостоятельная работа, часы	40	76	62	100
Всего часов / зач. ед.	72 / 3	108 / 3	72 / 3	108 / 3

1 Краткое содержание учебной дисциплины

Цель учебной дисциплины – формирование знаний и приобретение навыков работы с растровой и векторной графикой для разработки рекламно-информационных материалов, а также приобретение базовых знаний и практических навыков по созданию объектов коммуникативного дизайна.

2 Результаты обучения

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен

знать:

- понятие векторной и растровой графики;
- основные принципы методологии коммуникативного дизайна;
- современное программное обеспечения для разработки компьютерной графики;
- приемы работы в прикладных программах, принципы разработки графических изображений;

уметь:

- создавать и редактировать изображения векторной и растровой 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;
- решать комплекс задач по подготовке и реализации проектов в области коммуникативного дизайна;

иметь навыки:

- базовыми знаниями в области компьютерной графики;
- современными программными и техническими средствами компьютерной графики для решения теоретических и практических задач в области маркетинга;
- основными элементами и принципами дизайна, способами фотомонтажа, навыками визуализации и инфографики;
- методами разработки рекламных материалов и фирменного стиля организации.

Кроме того, результаты изучения дисциплины используются в ходе практики и при подготовке курсовых и дипломных работ.

3 Формируемые компетенции

Наименования формируемых компетенций
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 использование ЭВМ.