



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
НЕКВАЛИФИРОВАННОЙ
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ИНФОРМАЦИЯ О СЕРТИФИКАТЕ

S/N: 23D1633212

Владелец: Кулешин Максим Георгиевич

Должность: И.о. ректора

E-mail: kuleshin.mg@sspi.ru

Организация: ГБОУ ВО СГПИ

Дата подписания: 04.05.2023

Действителен: с 04.05.2023 до 04.05.2026

(наименование учебной дисциплины)

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерная графика и художественно-творческая деятельность

Блок: вариативный (Б1.В)

1. Цель и задачи дисциплины

Цель: Целью освоения дисциплины «Компьютерная графика и художественно-творческая деятельность» является: формирование у студентов необходимых компьютерных графических навыков и композиционных умений, подготовить к самостоятельному решению профессиональных задач в области компьютерной графики и художественно-творческой деятельности.

Задачи дисциплины:

- содействовать овладению студентами практическими навыками работы с персональным компьютером, с аппаратными и программными средствами, применяемыми в области компьютерной графики и художественно-творческой деятельности,
- учить студентов применять современные программные продукты при выполнении художественно-творческих проектов;
- формировать у студентов проектную культуру при выполнении творческих заданий по компьютерной графике, самостоятельно ориентироваться в потоке научно-технической информации;
- обеспечить формирование у студентов умений и навыков осуществления учебно-познавательной, творческой и профессиональной педагогической деятельности в области компьютерной графики и художественно-творческой деятельности.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина "Компьютерная графика и художественно-творческая деятельность" входит в , код: Б1.В.ДВ.02.

3. Требования к результатам освоения содержания дисциплины

Изучение дисциплины "Компьютерная графика и художественно-творческая деятельность" направлено на формирование у обучающихся индикаторов установленных компетенций:

ПК-16 Готов к самостоятельной художественно-творческой деятельности в области компьютерной графики

УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений

УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений

ограничений
4. Структура дисциплины
Общая трудоемкость дисциплины.
2 зачетные (-ых) единиц (-ы) (72 ч.), включая промежуточную аттестацию.
Формы контроля.
Зачет
Содержание дисциплины.
Раздел 1. Области применения компьютерной графики в художественном творчестве
Раздел 2. Графические редакторы и их назначение в художественном творчестве.
Раздел 3. Создание графического изображения.
Раздел 4. Применение компьютерной графики при создании графического изображения.