

**Аннотация рабочей программы дисциплины
Б1.В.ДВ.10.01 Основы работы с векторной графикой**

Кафедра прикладной информатики в образовании

1. Цель и задачи дисциплины

Целью дисциплины «**Основы работы с векторной графикой**» является ознакомление студентов с основами компьютерной графики; освоение информационных технологий, использующих компьютерную графику; приобретение практических навыков работы с графическими пакетами.

2. Место дисциплины в структуре учебного плана

Дисциплина является обязательной дисциплиной по выбору (Б1.В.ДВ.10.01) учебного плана.

Освоение дисциплины предполагает знание дисциплин: Информационные системы и технологии.

Дисциплина является предшествующей для ВКР.

Знания, полученные при изучении данного курса, дополняют знания, получаемые при освоении дисциплин: Разработка программных приложений.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

3.1. В соответствии с требованиями ФГОС ВО(утв. приказом Минобрнауки России от 12.03.2015 № 207) по направлению 09.03.03 «Прикладная информатика» процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

способностью разрабатывать, внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение (ПК-2);

3.2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения ОПОП.

Планируемые результаты обучения по дисциплине. В результате изучения дисциплины студент должен:	Планируемые результаты освоения ОПОП (шифры компетенций, закрепленных учебным планом за дисциплиной)

Знать:

- технические и программные средства построения графических изображений и различных рекламных публикаций, их характеристики и параметры;	ПК-2
- алгоритмы и программы построения простых графических объектов	ПК-2
- средства ввода графической информации в компьютер	ПК-2
Уметь:	
- выбирать графическую программу для построения изображений	ПК-2
- самостоятельно разрабатывать векторные и растровые иллюстрации	ПК-2
- находить и внедрять в документ необходимую графическую информацию	ПК-2
- грамотно выполнять эскиз рекламного листа и буклета	ПК-2
Владеть:	
- основами построения графических изображений	ПК-2
- способами получения реалистических изображений.	ПК-2

Примечание: для каждого результата по дисциплине указывается соответствующая компетенция (или несколько компетенций).

4. Общий объём дисциплины: 3 з.е. (108 час.)

5. Дополнительная информация:

Материально-техническое обеспечение дисциплины:

Для проведения лекционных занятий: классная доска, место преподавателя, компьютер, проектор, экран, посадочные места для обучающихся. Программное обеспечение - MS PowerPoint для демонстрации слайдов.

Для проведения лабораторных занятий: класс персональных компьютеров (по количеству обучающихся в группе) с набором лицензионного базового программного обеспечения с возможностью многопользовательской работы, централизованного администрирования и доступа к информационным ресурсам. Программное обеспечение: Corel DRAW.

6. Виды и формы промежуточной аттестации: зачет.

