

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
"Набережночелнинский государственный педагогический университет"
(ФГБОУ ВО "НГПУ")



УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

Гайфутдинов А.М.
2020 г.

Компьютерное моделирование

аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Информатики и вычислительной математики
Направление подготовки	09.03.03 Прикладная информатика, профиль Прикладная информатика в дизайне
Квалификация	бакалавр
Форма обучения	заочная
Общая трудоемкость	4 ЗЕТ

Распределение часов дисциплины по курсам

Курс	4		Итого	
	уп	рп		
Лекции	6	6	6	6
Лабораторные	6	6	6	6
Итого ауд.	12	12	12	12
Контактная	12	12	12	12
Сам. работа	128	128	128	128
Часы на контроль	4	4	4	4
Итого	144	144	144	144

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью освоения дисциплины является формирование способности создавать объекты графики и средств графического дизайна интерфейса .
1.2	Задачами освоения дисциплины являются:
1.3	формирование знаний средств и методов создания объектов графики и средств графического дизайна интерфейса ;
1.4	формирование умений создания объектов графики и средств графического дизайна интерфейса ;
1.5	формирование навыков создания объектов графики и средств графического дизайна интерфейса .

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Web-дизайн
2.1.2	Дизайн сайта
2.1.3	Информационное обеспечение дизайн-проектирования
2.1.4	Программирование на PHP
2.1.5	Разработка web-приложений
2.1.6	Разработка фирменного стиля
2.1.7	Технологии дизайн-проектирования пользовательского интерфейса
2.1.8	Пакеты векторной графики
2.1.9	Типографика, шрифты и визуальные коммуникации
2.1.10	Цветоведение и колористика
2.1.11	Цифровая иллюстрация
2.1.12	Основы композиции (пропедевтика)
2.1.13	Пакеты растровой графики
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Информационные системы в дизайне рекламы
2.2.2	Производственная преддипломная практика
2.2.3	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО КАЖДОЙ ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ ДОСТИЖЕНИЕ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
ПК-2: Способен создавать объекты графики и графического дизайна интерфейса	
ПК-2.3: Владеет навыками проектирования элементов графического дизайна интерфейса в соответствии с потребностями заказчика	
ПК-2.2: Уметь создавать объекты графики и графического дизайна интерфейса с использованием информационных технологий	
ПК-2.1: Знать способы и технологии разработки объектов графики и графического дизайна интерфейса	

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	основы компьютерного моделирования в аспекте применения прикладных задач;
3.1.2	способы и технологии разработки объектов графики и графического дизайна интерфейса;
3.1.3	средства и методы использования технологий математического моделирования.
3.2	Уметь:
3.2.1	использовать методы компьютерного моделирования в решении прикладных задач;
3.2.2	использовать средства и методы использования технологий математического моделирования;
3.2.3	использовать программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки векторных изображений.
3.3	Владеть:
3.3.1	навыками проектирования элементов графического дизайна интерфейса в соответствии с потребностями заказчика;
3.3.2	навыками применения средств и методов использования технологий математического моделирования;

3.3.3	навыками применения инструментов графического моделирования 3D объектов и систем.
-------	---