

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.

Цифровая иллюстрация

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	3 ЗЕТ

Распределение часов дисциплины по курсам

Курс	2		Итого	
	УП	РП		
Лекции	2	2	2	2
Лабораторные	8	8	8	8
Итого ауд.	10	10	10	10
Контактная	10	10	10	10
Сам. работа	94	94	94	94
Часы на контроль	4	4	4	4
Итого	108	108	108	108

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	Основы композиции (пропедевтика)
2.1.2	Пакеты растровой графики
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Web-дизайн
2.2.2	Дизайн сайта
2.2.3	Информационное обеспечение дизайн-проектирования
2.2.4	Программирование на PHP
2.2.5	Разработка web-приложений
2.2.6	Разработка фирменного стиля
2.2.7	3D-моделирование и дизайн пространственной среды
2.2.8	Инфографика визуальных данных
2.2.9	Компьютерное моделирование
2.2.10	Программные средства создания анимационных приложений
2.2.11	Программные средства создания мультимедиа приложений
2.2.12	Проектная графика и реклама
2.2.13	Разработка программных приложений
2.2.14	Технологии компьютерной визуализации информации
2.2.15	Технологии трехмерного моделирования анимации
2.2.16	Информационные системы в дизайне рекламы
2.2.17	Производственная преддипломная практика
2.2.18	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	основные исторические сведения и технологические особенности оформления;
3.1.2	средства и методы работы с различными графическими материалами над элементами оформления;
3.1.3	способы и технологии разработки объектов книжной графики;
3.2	Уметь:
3.2.1	использовать средств и методов создания реалистической ,стилизованной и абстрактной графики;
3.2.2	применять средства и методы работы с различными графическими материалами над элементами оформления при разработке проекта;

3.2.3	создавать объекты графики и графического дизайна интерфейса с использованием информационных технологий.
3.3	Владеть:
3.3.1	навыками применения абстрактной графики при оформлении электронной книги;
3.3.2	навыками использования средств и методов работы с различными графическими материалами над элементами оформления при разработке проекта;
3.3.3	навыками проектирования элементов графического дизайна интерфейса в соответствии с потребностями заказчика.