

# МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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



## Пакеты векторной графики

аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

|                        |  |
|------------------------|--|
| Закреплена за кафедрой | <b>Информатики и вычислительной математики</b>                                   |
| Направление подготовки | <b>09.03.03 Прикладная информатика, профиль Прикладная информатика в дизайне</b> |
| Квалификация           | <b>бакалавр</b>  |
| Форма обучения         | <b>заочная</b>   |
| Общая трудоемкость     | <b>2 ЗЕТ</b>   |

### Распределение часов дисциплины по курсам

| Курс             | 2  |    | Итого |    |
|------------------|----|----|-------|----|
|                  | УП | РП |       |    |
| Лекции           | 4  | 4  | 4     | 4  |
| Лабораторные     | 6  | 6  | 6     | 6  |
| Итого ауд.       | 10 | 10 | 10    | 10 |
| Контактная       | 10 | 10 | 10    | 10 |
| Сам. работа      | 58 | 58 | 58    | 58 |
| Часы на контроль | 4  | 4  | 4     | 4  |
| Итого            | 72 | 72 | 72    | 72 |

| 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   |
| <b>2.1</b>   | <b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>   |
| 2.1.1  | Основы композиции (пропедевтика)   |
| 2.1.2  | Пакеты растровой графики   |
| <b>2.2</b>   | <b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b> |
| 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 |  |
| <b>ПК-2: Способен создавать объекты графики и графического дизайна интерфейса</b>  |  |
| 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**

|            |  |
|------------|--|
| <b>3.1</b> | <b>Знать:</b>  |
| 3.1.1      | средства и методы анализа сложных графических образов и качества векторных изображений для решения задач по требованиям заказчика; |
| 3.1.2      | программные средства компьютерной графики для создания векторных изображений;  |
| 3.1.3      | средства и методы создания графических проектов и элементов фирменного стиля по требованиям заказчика.                             |
| <b>3.2</b> | <b>Уметь:</b>  |
| 3.2.1      | применять средства и методы работы с векторной графикой;   |
| 3.2.2      | создавать объекты графики с использованием информационных технологий;  |

|                     |   |
|---------------------|---|
| 3.2.3               | использовать программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки векторных изображений.                             |
| <b>3.3 Владеть:</b> |   |
| 3.3.1               | навыками применения инструментов компьютерного дизайна ;  |
| 3.3.2               | навыками проектирования элементов графического дизайна интерфейса в соответствии с потребностями заказчика;   |
| 3.3.3               | отдельными навыками применения средств и методов анализа сложных графических образов и качества векторных изображений для решения задач по требованиям заказчика. |