

# МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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



## Пакеты растровой 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>3 ЗЕТ</b>

#### Распределение часов дисциплины по курсам

Курс	1		Итого	
	уп	рп		
Лекции	2	2	2	2
Лабораторные	6	6	6	6
Итого ауд.	8	8	8	8
Контактная	8	8	8	8
Сам. работа	96	96	96	96
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
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Для освоения дисциплины обучающиеся используют знания, умения, навыки, способы деятельности и установки, сформированные на предыдущем уровне образования.
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Пакеты векторной графики
2.2.2	Технологии дизайн-проектирования пользовательского интерфейса
2.2.3	Типографика, шрифты и визуальные коммуникации
2.2.4	Цветоведение и колористика
2.2.5	Цифровая иллюстрация
2.2.6	Web-дизайн
2.2.7	Дизайн сайта
2.2.8	Информационное обеспечение дизайн-проектирования
2.2.9	Компьютерное моделирование
2.2.10	Программирование на PHP
2.2.11	Разработка web-приложений
2.2.12	Разработка фирменного стиля
2.2.13	3D-моделирование и дизайн пространственной среды
2.2.14	Инфографика визуальных данных
2.2.15	Информационные системы в дизайне рекламы
2.2.16	Программные средства создания анимационных приложений
2.2.17	Программные средства создания мультимедиа приложений
2.2.18	Проектная графика и реклама
2.2.19	Разработка программных приложений
2.2.20	Технологии компьютерной визуализации информации
2.2.21	Технологии трехмерного моделирования анимации
2.2.22	Производственная преддипломная практика
2.2.23	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 растровых изображений для решения задач по требованиям заказчика;
3.1.2	программные средства компьютерной графики для создания растровых изображений;

3.1.3	способы и технологии разработки объектов графики и графического дизайна интерфейса.
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
3.2.1	использовать средства и методы анализа сложных графических образов и качества растровых изображений для решения задач по требованиям заказчика;
3.2.2	использовать средства и методы проектирования компьютерных шрифтов;
3.2.3	использовать программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна и обработки растровых изображений.
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
3.3.1	навыками применения инструментов компьютерного дизайна ;
3.3.2	навыками создания графических изображений с применением инструментов растровой графики;
3.3.3	отдельными навыками применения средств и методов анализа сложных графических образов и качества растровых изображений для решения задач по требованиям заказчика.