

**АННОТАЦИЯ
К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.14 Основы векторной графики**

специальность 09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям)
квалификация Техник-программист

1. Цель и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины

Цель освоения учебной дисциплины: формирование представлений о векторной графике как универсальном языке науки, средстве моделирования явлений и процессов, развитие логического мышления, пространственного воображения, алгоритмической культуры, критичности мышления на уровне, необходимом для будущей профессиональной деятельности, для продолжения образования и самообразования

Задачи дисциплины:

- расширение и систематизация общих сведений о графике;
- расширение и совершенствование творческого мышления, сформированного в основной школе;
- ознакомление с элементами иллюстрации в векторной графике;
- изучение основ фирменного стиля;
- совершенствование интеллектуальных и речевых умений путём развития логического мышления, обогащение творческого языка.

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов профессиональных компетенций

Техник программист должен обладать профессиональными компетенциями, соответствующими видам деятельности:

ПК 1.1. Обрабатывать статический информационный контент.

ПК 1.2. Обрабатывать динамический информационный контент.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:

применять векторную графику для решения профессиональных задач;

использовать векторную графику в профессиональной деятельности.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:

основные понятия и методы создания векторных графических изображений.

2. Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена

Общепрофессиональная дисциплина Основы векторной графики относится к вариативной части профессионального учебного цикла.

Общая трудоемкость дисциплины - 102 часа

Форма промежуточной аттестации - зачет