

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерная графика

1.1. Область применения программы

Программа учебной дисциплины является частью ППССЗ в соответствии с ФГОС по специальности СПО 09.02.03 «Программирование в компьютерных системах»

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена

Дисциплина входит в Профессиональный цикл ППССЗ в раздел Обще профессиональные дисциплины вариативной части.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

Согласно требованиям работодателя, в результате освоения дисциплины обучающийся должен

уметь:

- выбирать необходимые программные средства для работы с графическими изображениями;
- анализировать, моделировать и проектировать графические изображения в различных графических редакторах;
- создавать растровые рисунки;
- создавать векторные рисунки;
- сохранять, открывать и закрывать рисунки;
- преобразовывать рисунки в различные графические форматы.

знать:

- понятие компьютерной графики;
- виды компьютерной графики;
- понятие цвета;
- возможности цветовой палитры, системы управления цветом;
- особенности растровой графики;
- особенности векторной графики;
- особенности фрактальной графики;
- основные понятия трехмерной графики;
- технологии и методы работы с графическими изображениями.

В результате освоения дисциплины должны быть сформированы **общие компетенции**

- ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
- ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

- ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
- ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
- ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

профессиональные компетенции

ПК (р): Выполнять работу с изображением в графических редакторах

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 120 часов, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 80 часов;
самостоятельной работы обучающегося 40 часов.