

Аннотация

рабочей программы дисциплины «**Компьютерный дизайн**»

квалификация выпускника – бакалавр

Направление подготовки – 09.03.03 Прикладная информатика

Автор – Земцовский А.Е., доцент, к.т.н

Учебный цикл/учебный блок	Вариативная часть/ Дисциплины по выбору
Трудоемкость дисциплины	Лекции - 3 Практические занятия - 7 Самостоятельная работа – 58 Контрольная работа - + Зачет – 4 Общая трудоемкость 72 (час.)/ 2 (зач. ед.)
Курс, семестр	4 курс
Место дисциплины в структуре ООП (предшествующие дисциплины, последующие дисциплины)	Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 09.03.03 «Прикладная информатика» и относится к дисциплинам по выбору
Формируемые компетенции	ПК-№ 16
Цель дисциплины	Приобретение знаний о компьютерном дизайне и графике, методах представления растровых и векторных изображений, технологиях их обработки, преобразования.
Задачи дисциплины	1. Формирование систематизированного представления о концепциях, принципах, методах, технологиях компьютерного дизайна и графики. 2. Получение практической подготовки в области создания элементов компьютерной графики и дизайна, использования программных пакетов компьютерной графики (графических редакторов), ориентированных на применение в информационных системах.
Основные разделы дисциплины (модули)	Основы компьютерной графики Методы работы с растровой графикой. Основы разработки шрифтовых элементов Основы компьютерного дизайна