**Аннотация рабочей программы дисциплины:**

 **Компьютерная графика**

**КАФЕДРА:** Информационных технологий и компьютерного дизайна

1. Общая характеристика дисциплины

Наименование дисциплины*:* Б1.В.ДВ.08.01 Компьютерная графика

Направление подготовки*: 54.03.03 «Искусство костюма и текстиля»*

Программа подготовки (академический бакалавриат)

Профиль «Художественное проектирование костюма»

Форма: *очно-заоч*

Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины *72 часа, 2 ЗЕ, в том числе:*

Лекции: -; Практические занятия: *-; Лабораторные работы: 17*

*Самостоятельная работа: 55*

Наличие курсовой работы / курсового проекта – *нет*

Форма промежуточной аттестации: зачет

2. Планируемые результаты освоения и обучения по дисциплине

ОК-4, ПК-4, ПК-6, ПК-7*:*

|  |
| --- |
| ОК-4 стремлением к саморазвитию, повышению квалификации и мастерства  |
| ПК-4 способностью формулировать цели и задачи художественного проекта, к выявлению приоритетов в решении задач с учетом эстетических, этнических и иных аспектов деятельности й |
| ПК-6 способностью к творческому самовыражению при создании оригинальных и уникальных изделий  |
| ПК-7 способностью использовать современные и информационные технологии в сфере художественного проектирования изделий текстильной и легкой промышленности  |

 В результате освоения дисциплины бакалавр должен:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Знать | Уметь | Владеть |
| Знать: основные информационные образовательные ресурсы. способы передачи информации разработчикам инструментальных средств. | Уметь: изучать научно-техническую информацию, отечественный и зарубежный опыт по тематике исследования . | Владеть: методамисравнивания и обобщения средств обработки изображений, текста, вопросов компьютерной верстки.  |
| Знать: описать задачу проекта, фиксировать суть, объем и характер работы, в зависимости от предполагаемого конечного результата, рецензировать статьи, монографии, современный опыт.  | Уметь: распознать структуру важнейших модулей, употребить графическую форму для представления авторского видения решаемой задачи, применить на практике метод пересмотра, сокращения, переосмысления, уточнения, дополнения визуальных компонент образа. | Владеть: разработать способы использования современных информационных технологий как инструментом для решения конкретных задач с учетом индивидуального видения проекта автором, оценить цельность художественного построения образа.  |
| Знать: виды, основные положения и примерное содержание научно-технической информа­ции; отечественные и зарубежные способы творческого самовыражения при создании оригинальных и уникальных изделий. | Уметь: анализи­ровать и срав­нивать научно-техническую информацию, отечествен­ный и зару­бежный опыт при создании оригинальных и уникальных изделий. | Владеть: знаниями и практическими навыками применения научно-технической информа­ции в способностью к творческому самовыражению при создании оригинальных и уникальных изделий с учетом отечественного и зарубежного опыта  |
| Знать: описать роль информационных технологий в обработке художественной информации.  | Уметь: проиллюстрировать использование технологий на примере работы художника-стилиста. | Владеть: организовать обработку графической информации при помощи современной компьютерной техники.  |

В соответствии с таблицей 3 ОПОП

 Авторы РПД: Н.Б.Яковлева

 Заведующий кафедрой ИТ и КД А.В.Фирсов