

Аннотация к рабочей программе по дисциплине «Компьютерная графика в рекламе»

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Компьютерная графика в рекламе» является формирование практических навыков и умение использования средства и методы компьютерной графики для разработки графических эскизов проектируемых изделий, разработки их чертежей, визуализации пространственных объектов средствами компьютерной графики и применения результатов в различных аспектах профессиональной деятельности.

2. Место дисциплины в структуре ООП

Б1.В.ДВ.03.02

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций по данному направлению:

ОПК-4 - способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании; ПК-4 - способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проектов;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

знать:

структуру и общую схему функционирования графических средств, реализующих графику;

уметь:

применять средства интерактивной компьютерной графики в профессиональной деятельности, приобрести навыки по использованию средств деловой и иллюстративной графики, уметь выбрать графическое средство на основе знания основных параметров для создания конкурентоспособного рекламного продукта.

иметь навыки и (или) опыт деятельности:

методами и инструментальными средствами создания графической продукции.

4. Общая трудоемкость дисциплины

324(в часах) 9 з.е.

5. Формы контроля

экзамен (6 семестр) экзамен (7 семестр)