

# АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.12 ДЕЛОВАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

## 1.1 Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.12 «Деловая компьютерная графика» является вариативной частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 09.02.03 «Программирование в компьютерных системах».

Целью изучения элементов компьютерной графики является формирование:

– **общих компетенций**, включающих в себя способность:

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.

– **профессиональных компетенций**, соответствующих основным видам профессиональной деятельности:

ПК 1.6. Разрабатывать компоненты проектной и технической документации с использованием графических языков спецификаций.

ПК 3.6. Разрабатывать технологическую документацию.

## 1.2. Цели и задачи учебной дисциплины - требования к результатам освоения дисциплины

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся, в ходе освоения дисциплины, должен:

**иметь практический опыт:**

- работы с объектами компьютерной графики;
- использования средств создания деловой компьютерной графики;
- использования стандартных методов создания и редактирования объектов растровой и векторной графики;
- моделирования объектов трехмерной графики;
- создания анимированных объектов и фракталов.

**уметь:**

- создавать объекты компьютерной графики в современных векторных и растровых графических редакторах и редактировать эти объекты;

- работать с современными средствами моделирования трехмерной графики;
- устанавливать и настраивать программное обеспечения для работы с компьютерной графикой;
- разрабатывать прикладные программы для создания изображений фрактальной графики;
- применять стандартные методы для решения вычислительных задач средствами деловой графики;

**знать:**

- основные понятия и задачи компьютерной графики;
- принципы формирования изображений на экране;
- виды компьютерной графики;
- основные положения теории деловой компьютерной графики;
- основные принципы построения объектов деловой компьютерной графики;
- основные понятия цвета и цветопредставления;
- виды цветовых моделей;
- разновидности программного обеспечения для работы с компьютерной графикой;
- современные инструментальные средства создания растровой и векторной графики;
- способы создания и редактирования растровых и векторных изображений;
- основы фрактальной графики;
- методы создания фракталов в современных программных средах и редакторах фрактальной графики;
- структуры трехмерных изображений;
- методы моделирования трехмерной графики;
- основные типы аппаратного обеспечения для работы с компьютерной графикой, принципы работы этих устройств.

При изучении дисциплины внимание студента будет обращено на её прикладной характер, на то, где и когда изучаемые теоретические положения и практические навыки могут быть использованы в будущей практической деятельности.

**1.3. Количество часов на освоение программы дисциплины:**

всего – **158** час, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – **158** часов, включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – **120** часов;

самостоятельной работы обучающегося – **38** часов.

Итоговая аттестация в форме: **экзамен в 5 семестре.**