

Документ подписан простой электронной подписью  
 Информация о владельце:  
 ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
 Должность: Ректор  
 Дата подписания: 20.09.2023 17:23:57  
 Уникальный программный ключ:  
 8df276ee93e17c18e7bee7a4f1104e5a817e

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Графические редакторы для разработки коммуникационных продуктов

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	42.03.01 Реклама и связи с общественностью
Профиль	Реклама и связи с общественностью в коммерческой сфере Реклама и связи с общественностью в медиаиндустрии
Направление подготовки	42.03.02 Журналистика
Профиль	Периодические издания и мультимедийная журналистика Ведение телевизионных программ Радиожурналистика
Направление подготовки	42.03.04 Телевидение
Профиль	Режиссура телевизионных и мультимедийных проектов Операторское дело, режиссура монтажа Звукорежиссура
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения 4 года	
Форма обучения	Очная

Учебная дисциплина «Графические редакторы для разработки коммуникационных продуктов» изучается в четвертом семестре в части формируемая участниками образовательных отношений (майнор) Майнор 1 «Компьютерные технологии создания коммуникационного продукта».

Форма текущей аттестации: зачёт.

- 1.1. Форма промежуточной аттестации: зачет.
- 1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП.

Учебная дисциплина «Графические редакторы для разработки коммуникационных продуктов» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений. Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предыдущему уровню образования в части сформированности универсальных компетенций. Результаты обучения по учебной дисциплине используются при прохождении всех видов практик, предусмотренных ОПОП и выполнении ВКР.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ДПК-1. Способен использовать современное программное обеспечения для создания	ИД-ДПК-1.1. Обеспечивает высокий художественный уровень мультимедийного продукта с применением	По результатам освоения дисциплины студент должен: <i>Знать:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– методы и средства компьютерной графики и геометрического моделирования;</li> <li>– основы работы в графических редакторах;</li> <li>– теоретические аспекты фрактальной графики;</li> </ul>

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
мультимедийного продукта	современных технологий и программного обеспечения	<ul style="list-style-type: none"> <li>– основные методы компьютерной геометрии;</li> <li>– алгоритмические и математические основы построения реалистических сцен;</li> <li>– ключевые графические редакторы для разработки коммуникационных продуктов.</li> </ul> <p><i>Уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– реализовывать основные алгоритмы графических редакторов;</li> <li>– использовать графические стандарты и библиотеки;</li> <li>– использовать современной программное обеспечение в области разработки компьютерной графики;</li> <li>– работать в графических редакторах.</li> </ul> <p><i>Владеть:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основными приемами создания и редактирования изображений в векторных редакторах;</li> <li>– навыками редактирования фотореалистичных изображений в растровых редакторах;</li> <li>– основами создания коммуникационного продукта в графических редакторах.</li> </ul>
	ИД-ДПК-1.2. Создание и трансформация текстовых, аудио- и видео материал с применением современных технологий	
	ИД-ДПК-1.3. Предлагает творческие решения в рамках реализации индивидуально го и (или) коллективного проекта в профессиональной сфере	

## СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	3	<b>з.е.</b>	108	<b>час.</b>
---------------------------	---	-------------	-----	-------------