

Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце:
 ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
 Должность: Ректор
 Дата подписания: 20.09.2023 17:52:01
 Уникальный программный ключ:
 8df276ee93e17c18e7bee9a4f10c5a5c7e

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"> – методы и средства компьютерной графики и геометрического моделирования; – основы работы в графических редакторах; – теоретические аспекты фрактальной графики;

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"> – основные методы компьютерной геометрии; – алгоритмические и математические основы построения реалистических сцен; – ключевые графические редакторы для разработки коммуникационных продуктов. <p><i>Уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – реализовывать основные алгоритмы графических редакторов; – использовать графические стандарты и библиотеки; – использовать современной программное обеспечение в области разработки компьютерной графики; – работать в графических редакторах. <p><i>Владеть:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – основными приемами создания и редактирования изображений в векторных редакторах; – навыками редактирования фотореалистичных изображений в растровых редакторах; – основами создания коммуникационного продукта в графических редакторах.
	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	з.е.	108	час.
---------------------------	---	-------------	-----	-------------