

**Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Самарский государственный экономический университет»**

Институт коммерции, маркетинга и сервиса
Кафедра электронной коммерции и управления электронными
ресурсами

АННОТАЦИЯ

по дисциплине

«Компьютерный дизайн»

**направление подготовки 09.03.03 Прикладная информатика
профиль «Прикладная информатика в электронной экономике»
всех форм обучения**

Год начала подготовки: 2016

Соответствует РПД

Зав. кафедрой д.э.н., проф.


УМУ СГЭУ


/ Погорелова Е.В.



Квалификация (степень) выпускника - бакалавр

Самара 2016 г.

1. Место дисциплины в структуре ООП:

Цель: формирование у студентов необходимого уровня знаний, о компьютерном дизайне и графике, методах представления растровых и векторных изображений, технологиях их обработки, преобразования; приобретение умений и компетенций, необходимых для выпускника-бакалавра по направлению «Прикладная информатика в электронной экономике».

Основные **задачи** дисциплины «Компьютерный дизайн»:

- формирование систематизированного представления о концепциях, принципах, методах, технологиях компьютерного дизайна и графики.
- получение практической подготовки в области создания элементов компьютерной графики и дизайна, использования программных пакетов компьютерной графики (графических редакторов), ориентированных на применение в информационных системах.

Дисциплина «Компьютерный дизайн» относится к разделу Б1.В.ДВ.01.01 учебного плана бакалавриата по направлению подготовки 09.03.00 «Прикладная информатика» профиля «Прикладная информатика в электронной экономике» вариативной части дисциплин по выбору. Читается студентам в пятом семестре.

Для освоения курса студентам необходимо предварительно овладеть знаниями и умениями по дисциплинам: информатика и программирование; вычислительные системы, сети и телекоммуникации; информационные системы и технологии.

Знания, полученные при изучении данной дисциплины, необходимы при изучении дисциплин: интернет-программирование, основы разработки корпоративных мобильных приложений, проектирование информационных систем.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю):

Процесс изучения дисциплины «Компьютерный дизайн» направлен на формирование следующих компетенций:

Б1.Б.07	Компьютерный дизайн	ПК-2	ПК-16
---------	---------------------	------	-------

Профессиональные компетенции:

- способностью разрабатывать, внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение (ПК-2) – промежуточный этап формирования компетенции;

знать:

основы работы с векторными и растровыми графическими редакторами.

уметь:

использовать графические редакторы для дизайна презентаций и WEB-страниц.

владеть:

практическими навыками использования различных графических редакторов.

- способностью осуществлять презентацию информационной системы и начальное обучение пользователей (ПК-16) – промежуточный этап формирования компетенции;

знать:

современные концепции дизайна и компьютерной графики, способствующие как процессу создания информационных систем, так и презентации готовой информационной системы.

уметь:

анализировать сложные графические образы, оценивать качество растровых, векторных изображений и шрифтов, использовать программные средства компьютерной

графики для создания элементов графического дизайна при разработке и презентации информационных систем.

владеть:

практическими навыками использования графических программ при разработке и презентации информационных систем.

3. Объем и виды учебной работы:

Для студентов дневной формы обучения Вид учебной работы	Всего часов/ зачетных единиц 5 семестр
Аудиторные занятия	54/1,5
В том числе:	
Лекции	18/0,5
Практические занятия (ПЗ)	
Семинары (С)	
Лабораторные работы (ЛР)	36/1
Самостоятельная работа (всего)	34/0,94
В том числе:	
Курсовой проект	
Расчетно-графические работы	
Реферат	
Другие виды самостоятельной работы	34/0,9
Вид промежуточной аттестации (зачет, экзамен)	Зачет 20/0,56
Общая трудоемкость	108 час. 3 зач. единиц