

**Аннотация к рабочей программе дисциплины Б1.Б.11.2 «Компьютерная графика и дизайн»
направление подготовки 42.03.02 Журналистика
(профиль «Печать»)**

Дисциплина Б1.Б.11.2 «Компьютерная графика и дизайн» изучается во 2 семестре. Предусмотрены практические занятия. Отчетность по результатам освоения дисциплины – зачет.

Цель освоения дисциплины – подготовить студентов к использованию компьютерных технологий в своей дальнейшей профессиональной деятельности.

Место дисциплины в структуре образовательной программы. Дисциплина «Компьютерная графика и дизайн» относится к дисциплинам базовой части Блока 1 Дисциплины (модули) (Б1.Б.11.2).

Для освоения дисциплины «Компьютерная графика и дизайн» студенты используют знания, умения и навыки, студенты используют знания, умения и навыки, сформированные в основной образовательной школе, а так же во время освоения дисциплины «Программное обеспечение современных персональных компьютеров» (Б1.Б.11.1).

Содержание дисциплины «Компьютерная графика и дизайн» служит опорой для дисциплин: «Web-дизайн» (Б1.Б.11.3), «Профессионально-творческий практикум» (Б1.В.ОД.8), «Дизайн газеты и журнала» (Б1.В.ОД.14), «Верстка газеты и журнала» (Б1.В.ДВ.6.2).

Планируемые результаты освоения образовательной программы			
Код компетенции	Наименование компетенции	Структурные элементы компетенции	Результаты обучения по дисциплине
ОПК-19	способность понимать специфику работы в условиях мультимедийной среды, владеть методами и технологиями подготовки медиапродукта в разных знаковых системах (вербальной, аудио-, видео-, графика, анимация)	З1(ОПК-19): знать методы и технологии подготовки медиапродукта	<i>знать:</i> – технологический процесс медийного производства в области компьютерного дизайна
		У1(ОПК-19): уметь понимать специфику работы в условиях мультимедийной среды	<i>уметь:</i> – понимать специфику работы в условиях мультимедийной среды
		В1(ОПК-19): владеть методами и технологиями подготовки медиапродукта в разных знаковых системах (вербальной, аудио-, видео-, графика, анимация)	<i>владеть:</i> – методами и технологиями подготовки медиапродукта в той части, которая связана с компьютерной графикой и дизайном
ОПК-20	способность использовать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере, для решения профессиональных задач, ориентироваться в современных тенденциях	З1(ОПК-20): знать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере	<i>знать:</i> – современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере в области компьютерной графики и дизайна
		У1(ОПК-20): уметь ориентироваться в современных тенденциях дизайна и инфографики в СМИ	<i>уметь:</i> – ориентироваться в современных тенденциях дизайна и инфографики в СМИ
		В1(ОПК-20): владеть навыками использования современной технической базы для решения	<i>владеть:</i> – навыками использования современной технической базы

	дизайна и инфографики в СМИ	профессиональных задач.	для решения профессиональных задач в области компьютерной графики и дизайна.
ОПК–22	способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	З1(ОПК–22): знать особенности информационной и библиографической культуры, основные требования информационной безопасности	<i>знать:</i> – особенности информационной культуры и информационной безопасности
		У1(ОПК–22): уметь применять информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности	<i>уметь:</i> – уметь применять информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности
		В1(ОПК–22): владеть навыком решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с учетом основных требований информационной безопасности.	<i>владеть:</i> – навыком решать поставленные задачи в области компьютерной графики и дизайна с учетом требований информационной безопасности

Разделы дисциплины включают:

1. Аппаратное и программное обеспечение работы современного журналиста
2. Использование сканера для подготовки публикаций
3. Работа с текстовой информацией, создание презентаций
4. Работа с графическими программными продуктами

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы.

Составитель – ст. преподаватель Ястремская Ю.А.