Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Щёкина Вера Васильевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 10.11.2021 08:16:03
Уникальный программный ключ:
a2232a55157e576531b8999b1149b892af539894204205360fb573a454e57789

	МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
	Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Благовещенский государственный педагогический университет»
	ОСНОВНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА Рабочая программа дисциплины

УТВЕРЖДАЮ
И.о. Декана физико-математического факультета ФГБОУ ВО «БГПУ»

_____ **О.А. Днепровская**
«22» мая 2019 г.

Рабочая программа дисциплины
КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

Направление подготовки
44.03.05 ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ
(с двумя профилями подготовки)

Профиль
«ИНФОРМАТИКА»

Профиль
«МАТЕМАТИКА»

Уровень высшего образования
БАКАЛАВРИАТ

Принята на заседании кафедры
информатики и методики преподавания информатики
(протокол № 9 от «15» мая 2019 г.)

Благовещенск 2019

СОДЕРЖАНИЕ

1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА 3
2 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 4
3 СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ (РАЗДЕЛОВ) 5
4 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ (УКАЗАНИЯ) ДЛЯ СТУДЕНТОВ ПО ИЗУЧЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ 5
5 ПРАКТИКУМ ПО ДИСЦИПЛИНЕ 8
6 ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ (САМОКОНТРОЛЯ) УСВОЕННОГО МАТЕРИАЛА 9
7 ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ 15
В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ 15
8 ОСОБЕННОСТИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ИНВАЛИДАМИ И ЛИЦАМИ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ 15
9 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ 16
10 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА 16
11 ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ 18

1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1 Цель дисциплины: изучение базовых понятий машинной графики, математических методов и алгоритмов, формирование навыков работы в различных графических редакторах.

1.2 Место дисциплины в структуре ООП: Дисциплина «Компьютерная графика» относится к дисциплинам по выбору дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений, блока Б1 (Б1.В.05).

1.3 Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций: ПК-2:

ПК-2. Способен осуществлять педагогическую деятельность по профильным предметам (дисциплинам, модулям) в рамках программ основного общего и среднего общего образования., **индикаторами** достижения которой является:

- ПК-2.3 **Применяет** методологии программирования и современные информационно-коммуникационные технологии для решения практических задач получения, хранения, обработки и передачи информации.

1.4 Перечень планируемых результатов обучения. В результате изучения дисциплины студент должен

знать:

- основные понятия машинной графики;
- структуру и основные этапы разработки алгоритмов машинной генерации графических примитивов;
- алгоритмы сжатия изображений, алгоритмы фрактальной графики.

уметь:

- реализовывать алгоритмы сжатия изображений и фрактальной графики средствами выбранного языка программирования.

владеть:

- навыками работы в графических редакторах Adobe Photoshop, Inkscape.

1.5 Общая трудоемкость дисциплины «Компьютерная графика» составляет 2 зачетные единицы (далее – ЗЕ) (72 часа):

Программа предусматривает изучение материала на лекциях и практических занятиях. Предусмотрена самостоятельная работа студентов по темам и разделам. Проверка знаний осуществляется фронтально, индивидуально.

1.6 Объем дисциплины и виды учебной деятельности

Объем дисциплины и виды учебной деятельности (очная форма обучения)

Вид учебной работы	Всего часов	Семестр 7
Общая трудоемкость	72	72
Аудиторные занятия	36	36
Лекции	14	14
Практические занятия	22	22
Самостоятельная работа	36	36
Вид итогового контроля	-	зачёт