**АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

**Цели освоения дисциплины**

Целями освоения дисциплины являются освоение базовых понятий и методов компьютерной графики; изучение популярных графических программ и издательских систем; приобретение навыков подготовки изображений к публикации, в том числе и в электронном виде; овладение основами компьютерного дизайна; знакомство с различными сферами применения методов и средств компьютерной графики в современном обществе.

**Место дисциплины в структуре ООП бакалавриата**

Дисциплина относится к дисциплинам по выбору математического цикла дисциплин. Она базируется на результатах изучения дисциплин математического цикла, в том числе таких как: «Основы информационных технологий».

Для успешного усвоения дисциплины студент должен:

**знать:**

* законы развития природы, общества и мышления;

**владеть:**

* работой на персональном компьютере.

Освоение данной дисциплины как **предшествующей** необходимо при изучении следующих дисциплин: «Основы информационных технологий», «Макроэкономика», «Деньги, кредит, банки», «Финансы», «Экономика организаций».

**Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины**

Студент должен обладать следующими профессиональными компетенциями:

* владеть основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, навыками работы с компьютером как средством управления информацией, способностью работать с информацией в глобальных информационных системах (ОК-13);
* способность осуществлять сбор анализ и обработку данных, необходимых для решения поставленных экономических задач (ПК–4).

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен:**

**знать:**

* области применения компьютерной графики;
* тенденции построения современных графических систем;
* технические средства компьютерной графики;
* форматы хранения графической информации;
* принципы формирования цифрового изображения.

**уметь:**

* создавать и обрабатывать растровые и векторные графические изображения.

**владеть:**

* программным обеспечением для обработки графической информации.

**Структура дисциплины «Компьютерная графика»**

*Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц, 108 часов.*