

Аннотация рабочей программы дисциплины (модуля) / практики

Б1.В.ДВ.01.01 Компьютерная графика и мультимедиа в образовании

Специальность/направление подготовки: 09.04.02 Информационные системы и технологии

Специализация/профиль: Цифровые технологии в образовании

Цели освоения дисциплины (модуля) / практики

освоение математических основ, основных понятий и алгоритмов компьютерной

графики;

получение практических навыков разработки программного обеспечения с использования современных графических библиотек;

получение навыков самостоятельной работы с документацией и литературой, в том числе на английском языке;

развитие умений, позволяющих применять полученные теоретические и практические навыки для решения задач компьютерной графики, возникающих в научно-исследовательской и профессиональной деятельности.

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)/практики.

Индикаторы достижения компетенций

ПК-5 Способен проектировать, разрабатывать и документировать инструменты геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде

ПК-5.1 Проектирует и разрабатывает инструменты геймификации учебного процесса

В результате освоения дисциплины (модуля)/практики обучающийся должен

Знать:

предмет, цели и задачи компьютерной графики;

основные понятия и алгоритмы компьютерной графики;

методы создания двумерных изображений;

технологии формирования и обработки графических изображений;

Уметь:

выбирать подходящие методы для решения задач компьютерной графики;

создавать изображения средствами растровых и векторных графических редакторов;

создавать элементы образовательного контента, в том числе анимированные;

Владеть:

использования современных графических библиотек для создания изображений и их обработки;

создания инфографики средствами онлайн редакторов;

разработки инструкций с элементами мультимедиа;

Трудоёмкость дисциплины/практики: 3 ЗЕ.