

**Аннотация рабочей программы дисциплины «Прикладные пакеты векторной графики» для направления подготовки 01.04.02 Прикладная математика и информатика, направленность (профиль) образовательной программы «Математическое и программное обеспечение информационных систем»**

**1. Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)**

**Цель дисциплины (модуля):** развитие навыков работы с программным обеспечением векторной графики.

**Задачи дисциплины (модуля):**

– содействовать приобретению студентами знаний в области компьютерной графики, ее назначение, функциональные возможности в различных областях ее применения; методы преобразования информации и обмена информацией;

– ознакомление с принципами обработки графических объектов с использованием современных графических редакторов, принципы применения информационных технологий.

**2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины и индикаторы их достижения**

**Общепрофессиональные компетенции и индикаторы их достижения**

Категория (группа) общепрофессиональной компетенции	Код и наименование общепрофессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения общепрофессиональной компетенции
Теоретические и практические основы профессиональной деятельности	ОПК-2. Способен совершенствовать и реализовывать новые математические методы решения прикладных задач	ИД-2 <sub>опк-2</sub> . Способен модифицировать известные и разрабатывать новые методы решения прикладных задач в зависимости от специфики объекта исследования и условий реализации конкретной задачи

**Профессиональные компетенции и индикаторы их достижения**

Код и наименование профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
ПК-3. Способен использовать программные средства и платформы инфраструктуры информационных технологий организации	ИД-3 <sub>пк-3</sub> . Умеет использовать современное прикладное программное обеспечение для векторной или растровой компьютерной графики.

**3. Содержание дисциплины (модуля)**

Тема 1. Векторная графика. Основы работы в CORELDRAW

Тема 2. Текст, правка объектов, вспомогательные объекты в CORELDRAW

Тема 3. Контуры и заливки в CORELDRAW

Тема 4. Изменение формы объектов

Тема 5. Преобразование объектов

Тема 6. Эффекты в CORELDRAW