

1. **Назва модуля:** Вибрані питання інформатики та ІКТ
2. **Код модуля:** ІКТ_6_ДВФ._09._3
3. **Тип модуля:** дисципліна вибору факультету
4. **Семестр:** 2
5. **Обсяг модуля:** загальна кількість годин – 90 (кредитів ЄКТС – 3) аудиторні години – 36(лекції – 10, лабораторні – 26)
6. **Лектор:** к.пед.наук, доцент Ткачук Г.В.
7. **Результати навчання:**

У результаті вивчення модуля студент **повинен:**

Знати:

формулювання ключових концепцій застосування математичного апарату в комп'ютерній графіці; класифікацію, перелік і базові функції провідних графічних програмних пакетів; класифікацію, перелік і призначення сучасних апаратних засобів комп'ютерної графіки; перелік і призначення провідних комп'ютерних графічних технологій; перелік і коротку характеристику провідних галузей практичного застосування комп'ютерної графіки; короткий огляд тих застосувань комп'ютерної графіки, що призначені для розв'язування професійних задач фахівців із комп'ютерних систем і мереж; базові технології растрової комп'ютерної графіки та фотодизайну;

Уміти:

використовувати набуті ними теоретичні та практичні знання для прийняття обґрунтованих рішень про вибір конкретного складу апаратного та програмного графічного забезпечення, графічних технологій в процесі розв'язування типових професійних задач фахівця з комп'ютерних систем і мереж; використовувати базовий інструментарій і функціональні можливості професійного растрового графічного редактору Adobe Photoshop, а саме застосовувати рядок меню, панель інструментів, палітри та базові технології роботи з зображеннями (оптимізації яскравості та контрастності, ретушування, виділення точних контурів і розміщення їх у каналах, накладання фільтрів та ефектів, створювання багат шарової структури зображень);

8. **Спосіб навчання:** аудиторне

9. **Необхідні обов'язкові попередні та супутні модулі:**

Інформатика

10. **Зміст навчального модуля:**

Графічне програмне забезпечення. Графічне апаратне забезпечення. Технології комп'ютерної графіки. Технології 3D-графіки, мультимедіа, гіпермедіа, цифрового фото й інтерактивного відео; графічного редактору 3D Studio MAX; програми комп'ютерного верстання Adobe PageMaker.. Застосування комп'ютерної графіки.

11. **Рекомендована література:**

1. Петров М.Н., Молочков В.П. Компьютерная графика: учебник для вузов. – СПб.: Питер, 2003. – 736 с.
2. Бройдо В.А. Вычислительные системы, сети и телекоммуникации. Учебник для вузов. – СПб.: Питер, 2005. – 688 с.
3. Пасько Н. Энциклопедия ПК: аппаратура, программы. – СПб.: Питер, 2004. – 800 с.
4. Зихерт К., Ботт Э. Эффективная работа: WindowsXP: Пер. с англ. – СПб.: Питер, 2004. – 1072 с.

12. **Форми та методи навчання:** лекції, лабораторні заняття, самостійна робота

13. **Методи і критерії оцінювання:**

- Поточний контроль (60%): письмові реферати, усне опитування
- Підсумковий контроль (40%, диференційований залік), тестування, контрольна робота.

14. **Мова навчання:** українська.