

МИНИСТЕРСТВО ТРАНСПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ТРАНСПОРТА (МИИТ)»

СОГЛАСОВАНО:

Выпускающая кафедра ТПиОТД
Заведующий кафедрой ТПиОТД


Д.Г. Коровяковский
08 сентября 2017 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор ЮИ


Н.А. Духно
08 сентября 2017 г.

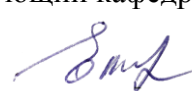
Кафедра «Информационно-математические технологии и
информационное право»

Автор Дмитриев Алексей Иванович, к.ф.-м.н., доцент

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

«Использование программ демонстрационной графики»

Специальность:	38.05.02 – Таможенное дело
Специализация:	Таможенные платежи и валютное регулирование
Квалификация выпускника:	Специалист таможенного дела
Форма обучения:	очная
Год начала подготовки	2017

Одобрено на заседании Учебно-методической комиссии института Протокол № 1 06 сентября 2017 г. Председатель учебно-методической комиссии  М.Ю. Филиппова	Одобрено на заседании кафедры Протокол № 2 04 сентября 2017 г. Заведующий кафедрой  С.Л. Лобачев
--	---

Москва 2017 г.

1. Цели освоения учебной дисциплины

Цель дисциплины: дать представление об использовании программ демонстрационной графики

Задачи дисциплины: научить использовать стандартные средства пакетов Power Point, Publisher, Photoshop, Corel Draw, Flash MX; сформировать необходимые навыки со-здания презентаций в Power Point, редакторе растровой графики Photoshop, редакторе век-торной графики Corel Draw; навыками создания анимированных изображений в Flash MX.

Дисциплина «Использование программ демонстрационной графики» необходима для усиления подготовки в области информационных технологий и их применения в таможенном деле. Данная дисциплина дает возможность расширения и углубления знаний, умений, навыков, формирующих профессиональные, определяемые федеральным государственным образовательным стандартом.

2. Место учебной дисциплины в структуре ОП ВО

Учебная дисциплина "Использование программ демонстрационной графики" относится к блоку 1 "Дисциплины (модули)" и входит в его вариативную часть.

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-1	способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности
ОПК-3	способностью владеть методами и средствами получения, хранения, обработки информации, навыками использования компьютерной техники, программно-информационных систем, компьютерных сетей
ПК-38	владением навыками анализа и прогнозирования поступления таможенных платежей в федеральный бюджет государства

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет

2 зачетные единицы (72 ак. ч.).

5. Образовательные технологии

Предметно — ориентированные технологии обучения Технология постановки цели.Технология полного усвоения (по материалам М. С. Кларина).Технология педагогического процесса по С. Д. Шевченко.Технология концентрированного обучения.Личностно — ориентированные технологии обучения Технология обучения как учебного исследования.Технология педагогических мастерских.Технология коллективной мыследеятельности (КМД).Технология эвристического обучения..

6. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам)

Тема 1. Создание презентаций в MS Power Point и с помощью сервиса Google.
Презентации

Интерфейс Power Point; создание и структура слайдов; режимы просмотра презентации; оформление слайдов; показ презентации.

Тема 2. Создание документов в MS Publisher и других программах MS Office.

Интерфейс Publisher; создание публикации, настройка дизайна публикации, макет, цветовые и шрифтовые схемы, печать публикации

Устный опрос, выполнение графических работ, тестирование

Тема 3. Редакторы растровой графики: Photoshop и др.

Интерфейс Photoshop; инструменты; слои; трансформации; преобразование параметров изображения; фильтры; эффекты

Тема 4. Редакторы векторной графики: Corel Draw и др.

Интерфейс; графические объекты, работа с цветом; редактирование объектов; слои; работа с текстом; выдавливание; перетекание; оболочка; искажение; линзы.

Тема 5. Создание анимированных и трёхмерных изображений в Flash MX и др.

Интерфейс; инструменты и заливка; операции с объектами; операции со слоями; работа с текстом; анимация; анимированные маски.

Письменный опрос, выполнение графических работ, тестирование

Тема: Зачет с оценкой