

МИНИСТЕРСТВО ТРАНСПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ТРАНСПОРТА»

Кафедра «Информационные технологии в юриспруденции»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

«Использование программ демонстрационной графики»

Специальность:	40.05.03 – Судебная экспертиза
Специализация:	Инженерно-технические экспертизы
Квалификация выпускника:	Судебный эксперт
Форма обучения:	очная
Год начала подготовки	2017

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.

Основной результат обучения студента проявляется в его готовности к решению любых задач, которые могут возникнуть в будущей профессиональной деятельности. При этом, чем более эффективно он способен решать такие задачи, тем лучше он подготовлен. Обеспечение качества подготовки специалистов юридического профиля, повышение активности и обеспечение индивидуализации обучения достижимо лишь на основе органичного применения современных информационных и коммуникационных технологий. Будущий выпускник специальности 40.05.03 «Судебная экспертиза» должен владеть навыками компьютерной обработки служебной документации, статистической информации и деловой графики, в связи, с этим в учебный план включена дисциплина «Использование программ демонстрационной графики».

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:

ПК-1	способностью использовать знания теоретических, методических, процессуальных и организационных основ судебной экспертизы, криминалистики при производстве судебных экспертиз и исследований
ПК-2	способностью применять методики судебных экспертных исследований в профессиональной деятельности
ПК-7	способностью участвовать в качестве специалиста в следственных и других процессуальных действиях, а также в непроцессуальных действиях

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет

3 зачетные единицы (108 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

Зачет