

«ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ»

Б1.В.ОД.12

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» предназначена для студентов, обучающихся по направления подготовки – 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация - бакалавр входит в вариативную часть обязательных дисциплин блока Б1.

1. Цели и задачи дисциплины

Целями изучения дисциплины «Информационные технологии в дизайне» являются развитие у обучающихся теоретических знаний и практических навыков по использованию технологии обработки информации разных типов с помощью компьютерной техники, приобретение умений использовать эти знания в профессиональной деятельности и формирование необходимых компетенций.

Основными задачами дисциплины являются:

- изучение основных аспектов современных информационных технологий в профессиональной деятельности (дизайне), требований к составу информации, ее содержанию и функциям;
- выработка умения самостоятельного решения различных дизайнерских задач с использованием возможностей информационных технологий;
- изучение прикладных вопросов компьютерных и сетевых технологий, возможностей их использования в процессе дизайнерской деятельности.

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» относится к вариативной части дисциплин блока 1 (Б1) ОП бакалавриата.

Изучение дисциплины базируется на знаниях и умениях, полученных обучающимися при изучении дисциплин в части использования информационных технологий в рамках среднего общего и среднего профессионального образования, таких как «Информатика» и «Технологии», а также на знаниях и умениях, полученных обучающимися при изучении дисциплины «Основы производственного мастерства».

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» является предшествующей для изучения дисциплин «Компьютерные технологии», «Проектирование», «Технологии полиграфии», «Основы WEB – дизайна».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих общепрофессиональных и профессиональных компетенций в соответствии с ФГОС ВО и образовательной программой по данному направлению подготовки:

ОПК-6 – способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;

ОПК-7 – способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;

ПК-6 – способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

– общую характеристику информационных процессов в дизайне; этапы создания базовой презентации; основы работы с растровой и векторной графикой;

– общую характеристику информационных технологий в дизайне; этапы создания деловой графики; виды преобразования изображений;

– назначение и функции операционной системы; состав, назначение и порядок использования палитр графических программ; программные средства получения, накопления, хранения, обработки, передачи, воспроизведения и отображения информации в решении проектных и дизайнерских задач.

Уметь:

– работать в браузерах и интернете; работать в различных графических редакторах; создавать сайты с линейной структурой;

– использовать прикладное программное обеспечение; регулировать параметры векторных и растровых изображений; планировать структура web-сайта;

– работать в локальных сетях; работать в средах создания деловой документации; планировать файловую структуру сайта.

Владеть:

– навыками создания электронных презентаций; навыками создания и редактирования векторных и растровых изображений; навыками разработки элементов web-страниц;

– навыками кодирования и компьютерной обработки разных типов информации; навыками модификаций презентаций; публикации сайтов;

– навыками организации информации; презентационными технологиями; навыками создания многослойных графических объектов.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часа.