

«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Б1.В.ОД.2

Дисциплина «Компьютерные технологии» 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 «Компьютерные технологии» являются получение обучающимися теоретических знаний и практических навыков по использованию программ компьютерной графики для создания графических изображений различного типа, приобретение умений использовать эти знания в профессиональной деятельности и формирование необходимых компетенций.

Основными задачами дисциплины являются:

– изучение основных современных программ компьютерной графики для создания, редактирования и воспроизведения графических изображений различных видов;

– выработка умения самостоятельного решения различных дизайнерских задач с использованием возможностей компьютерных технологий;

– изучение прикладных вопросов компьютерных технологий, возможностей их использования в процессе дизайнерской деятельности.

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата

Дисциплина «Компьютерные технологии» 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» и «Информационные технологии в дизайне».

Дисциплина «Компьютерные технологии» 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-4 – способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании;

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

ПК-10 – способность использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

– компьютер как основной инструмент графического дизайна; технологии предпечатной подготовки; настольные издательские системы;

– основы композиции в графическом дизайне; принципы и методику конструирования и макетирования объектов; принципы и методы достижения стилистического единства композиции;

– средства визуализации информации; принципы воплощения художественно-образного содержания и функциональных свойств объекта графического дизайна; классификацию современных зарубежных и отечественных программных пакетов.

Уметь:

– использовать операции комбинирования объектов; использовать приемы и правила конструирования и макетирования на разных стадиях проектирования; использовать мультимедийные программы;

– оперировать способами создания послойных изображений; использовать изобразительные и выразительные средства графического дизайна как инструмента рекламы; методами проектирования в пространстве павильона;

– использовать профессиональную терминологию в сфере дизайна; использовать на практике основы теории и методологии проектирования в графическом дизайне; определять состав дизайн концепции объекта графического дизайна.

Владеть:

– профессиональными навыками работы с растровыми и векторными редакторами; навыками работы в веб-редакторах; методами проектирования в пространстве выставочного стенда;

– навыками применения эффектов при редактировании объектов; профессиональными навыками получение и обработка растровых изображений; навыками моделирования ансамбля и построения функционального комплекса;

– навыками работы с различными текстовыми редакторами; анализом и логическим обоснованием выбранного решения; профессиональными навыками работы с программами верстки.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единицы, 180 часов.