

Аннотация к рабочей программе дисциплины

«Б1.В.13 Основы графического дизайна»

(код и наименование дисциплины)

Объем трудоемкости: 2 зачетных единицы (72 часа)

Цель освоения дисциплины: формирование у студентов знаний и умений при разработки оригинального графического концепт-дизайна сайта и мобильных приложений.

Задачи дисциплины: изучить особенности графического дизайна при разработке оригинального концепт-дизайна сайта и мобильных приложений; рассмотреть новые информационные технологии в графическом, коммуникативном и веб-дизайне; овладеть навыками композиции, создании логотипов; шрифтовых композиций, теории цвета; развитие образного мышления, творческого воображения, ассоциаций др.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы графического и веб-дизайна» относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана.

Требования к уровню освоения дисциплины

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование индикатора*	Результаты обучения по дисциплине (знает, умеет, владеет (навыки и/или опыт деятельности))
ПК 1.1 Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	<i>Знает:</i> правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема; требования целевых операционных систем и платформ к пиктограммам и элементам управления; общие принципы анимации; правила типографского набора текста и верстки.
	<i>Умеет:</i> оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана; создавать графические документы в программах подготовки растровых изображений; создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений; рисовать анимационные последовательности и раскадровку; подбирать графические метафоры, максимально точно соответствующие назначению

Код и наименование индикатора*	Результаты обучения по дисциплине (<i>знает, умеет, владеет (навыки и/или опыт деятельности)</i>)
	разрабатываемого элемента управления; работать в границах заданного стиля.
ПК 1.2 Способен создавать графические материалы для включения в графический пользовательский интерфейс	<p><i>Знает:</i> основы верстки с использованием языков разметки; – основы верстки с использованием языков описания стилей; основы программирования с использованием сценарных языков; технические требования к интерфейсной графике; техники и методики подготовки графических материалов.</p> <p><i>Умеет:</i> подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений; подготавливать графические материалы в программах подготовки векторных изображений. методы разработки оригинальных алгоритмов и программных решений с использованием современных технологий</p> <p><i>Владеет:</i> навыками декомпозиции, формализации процессов и объектов для использования интеллектуальных программных решений</p>

Требования к уровню освоения дисциплины

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование индикатора*	Результаты обучения по дисциплине (<i>знает, умеет, владеет (навыки и/или опыт деятельности)</i>)
ОПК-9 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	
ОПК-9.4 Знает методы разработки оригинальных алгоритмов и программных решений с использованием современных технологий	<p><i>Знает:</i> методы разработки оригинальных алгоритмов и программных решений с использованием современных технологий</p> <p><i>Умеет:</i> пользоваться системами искусственного интеллекта для создания проектов в изобразительной деятельности</p> <p><i>Владеет:</i> навыками декомпозиции, формализации процессов и объектов для использования интеллектуальных программных решений</p>

Содержание дисциплины:

Распределение видов учебной работы и их трудоемкости по разделам дисциплины. Разделы (темы) дисциплины, изучаемые в 5,6 семестре (заочная форма)

№	Наименование разделов (тем)	Количество часов					
		Всего	Аудиторная работа			Внеаудиторная работа	
			Л	ПЗ	ЛР	СРС	КСРС
1	2						
1.	Основные понятия определения. Основы работы в Figma	4	4	-			-
2.	Особенности создания композиции в диз. сайта, схема сайта.	2	2	-			
3.	Создание логотипа и шрифтовые блоки	4		4			-
4.	Влияние цвета на восприятие сайта	4		4			
5.	Создание дизайн концепта авторского сайта	10		10			
	<i>ИТОГО по разделам дисциплины</i>	24	6	18			-
	Промежуточная аттестация (ИКР)						
	Самостоятельная работа						
	Общая трудоемкость по дисциплине	72					

Курсовые работы: Не предусмотрена

Форма проведения аттестации по дисциплине: зачет (5, 6 сем.)

Автор Е.А. Морозкина