

Аннотация рабочей программы

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» является частью первого блока программы бакалавриата и относится к базовой части программы

Дисциплина в 2017/2018 у. г. реализуется кафедрой «Художественное проектирование предметно-пространственной среды».

Изучение данной дисциплины базируется на знании школьной программы по информатике, а также знаниях, умениях и навыках, полученных ранее при изучении дисциплин «Рисунок», «Пропедевтика», «Основы цветоведения и проектной колористики».

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

- Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);
- 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-6);
- 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 (ОПК-7);
- способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6).

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с приобретением знаний и умений в области проектной графики с помощью современных графических пакетов CorelDRAW, Adobe Illustrator и получение необходимых навыков работы с двумерными объектами для осуществления прикладных задач художественно-проектной деятельности.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Преподавание дисциплины ведется на 2 курсе в 3 семестре продолжительностью 18 недель и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: лекции, практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, групповые и индивидуальные консультации. Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме отчета аналитическими и проектными материалами по итогам освоения отдельных блоков, промежуточная аттестация в форме зачета.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин: компьютерные технологии в графическом дизайне, проектирование в графическом дизайне, основы производственного мастерства в графическом дизайне, шрифт, прохождении производственной практики, производственной (преддипломной) практики и выполнении выпускной квалификационной работы.