МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
"Набережночелнинский государственный педагогический университет"
(ФГБОУ ВО "НГПУ")

Web-дизайн

аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Информатики и вычислительной математики
Направление подготовки	09.03.03 Прикладная информатика, профиль Прикладная информатика в дизайне
Форма обучения	очная
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	6 (3.2)		Итого	
	Неделя		15 2/6	
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	30	30	30	30
Лабораторные	30	30	30	30
Итого ауд.	60	60	60	60
Контактная работа	60	60	60	60
Сам. работа	48	48	48	48
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью освоения дисциплины является формирование способности создавать объекты графики и графического дизайна информационных систем, необходимых для решения поставленных задач.
1.2	Задачи освоения дисциплины: являются .
1.3	формирование знаний средств и методов создания объектов графики и графического дизайна информационных систем, необходимых для решения поставленных задач;
1.4	формирование умений создания объектов графики и графического дизайна информационных систем, необходимых для решения поставленных задач;
1.5	формирование навыков создания объектов графики и графического дизайна информационных систем, необходимых для решения поставленных задач.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.05
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Информационное обеспечение дизайн-проектирования
2.1.2	Программирование на PHP
2.1.3	Разработка фирменного стиля
2.1.4	Технологии дизайн-проектирования пользовательского интерфейса
2.1.5	Создание сайтов на HTML и CSS
2.1.6	Цифровая иллюстрация
2.1.7	Пакеты векторной графики
2.1.8	Типографика, шрифты и визуальные коммуникации
2.1.9	Цветоведение и колористика
2.1.10	Основы композиции (пропедевтика)
2.1.11	Пакеты растровой графики
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Информационные системы в дизайне рекламы
2.2.2	Компьютерное моделирование
2.2.3	Программирование на Java
2.2.4	Разработка пользовательского интерфейса
2.2.5	Разработка приложений для мобильных устройств
2.2.6	3D-моделирование и дизайн пространственной среды
2.2.7	Инфографика визуальных данных
2.2.8	Программные средства создания анимационных приложений
2.2.9	Программные средства создания мультимедиа приложений
2.2.10	Проектная графика и реклама
2.2.11	Производственная преддипломная практика
2.2.12	Разработка программных приложений
2.2.13	Технологии компьютерной визуализации информации
2.2.14	Технологии трехмерного моделирования анимации
2.2.15	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО КАЖДОЙ ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ ДОСТИЖЕНИЕ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
ПК-2.1: Знать способы и технологии разработки объектов графики и графического дизайна интерфейса	
ПК-2.2: Уметь создавать объекты графики и графического дизайна интерфейса с использованием информационных технологий	
ПК-2.3: Владеет навыками проектирования элементов графического дизайна интерфейса в соответствии с потребностями заказчика	
ПК-1.1: Знать технологии проектирования и аудита прикладных информационных систем различных классов	
ПК-1.2: Умеет применять методы анализа данных, проектирования, управления информационными системами, необходимых для решения поставленных задач	

ПК-1.3: Владеет навыками управления проектами по информатизации прикладных процессов и систем

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1 Знать:

средства и методы применения информационного моделирования при проектировании информационных систем с веб-интерфейсом;
средства и методы выявления информационных потребностей пользователей по визуальному дизайну веб-страниц;
способы и технологии разработки объектов графики и графического дизайна интерфейса.

3.2 Уметь:

использовать средства и методы применения информационного моделирования при проектировании информационных систем с веб-интерфейсом;
использовать средства и методы выявления информационных потребностей пользователей по визуальному дизайну веб-страниц;
использовать средства и методы моделирования процессов разработки веб-проектов.

3.3 Владеть:

отдельными навыками применения средств и методов применения информационного моделирования при проектировании информационных систем с веб-интерфейсом
отдельными навыками применения средств и методов выявления информационных потребностей пользователей по визуальному дизайну веб-страниц;
отдельными навыками применения средств и методов моделирования процессов разработки веб-проектов.