

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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



УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

Гайфутдинов А.М.
2020 г.

Дизайн сайта

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
Квалификация	бакалавр
Форма обучения	заочная
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ

Распределение часов дисциплины по курсам

Курс	3		Итого	
	уп	рп		
Лекции	6	6	6	6
Лабораторные	6	6	6	6
Итого ауд.	12	12	12	12
Контактная	12	12	12	12
Сам. работа	92	92	92	92
Часы на контроль	4	4	4	4
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	Пакеты векторной графики
2.1.2	Типографика, шрифты и визуальные коммуникации
2.1.3	Цветоведение и колористика
2.1.4	Цифровая иллюстрация
2.1.5	Основы композиции (пропедевтика)
2.1.6	Пакеты растровой графики
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	3D-моделирование и дизайн пространственной среды
2.2.2	Инфографика визуальных данных
2.2.3	Компьютерное моделирование
2.2.4	Программирование на Java
2.2.5	Программные средства создания анимационных приложений
2.2.6	Программные средства создания мультимедиа приложений
2.2.7	Проектная графика и реклама
2.2.8	Разработка пользовательского интерфейса
2.2.9	Разработка приложений для мобильных устройств
2.2.10	Разработка программных приложений
2.2.11	Технологии компьютерной визуализации информации
2.2.12	Технологии трехмерного моделирования анимации
2.2.13	Информационные системы в дизайне рекламы
2.2.14	Производственная преддипломная практика
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-1: Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы	
ПК-1.3:	Владеет навыками управления проектами по информатизации прикладных процессов и систем
ПК-1.2:	Умеет применять методы анализа данных, проектирования, управления информационными системами, необходимых для решения поставленных задач
ПК-1.1:	Знать технологии проектирования и аудита прикладных информационных систем различных классов
ПК-2: Способен создавать объекты графики и графического дизайна интерфейса	
ПК-2.3:	Владеет навыками проектирования элементов графического дизайна интерфейса в соответствии с потребностями заказчика
ПК-2.2:	Уметь создавать объекты графики и графического дизайна интерфейса с использованием информационных технологий
ПК-2.1:	Знать способы и технологии разработки объектов графики и графического дизайна интерфейса

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
------------	---------------

3.1.1	средства и методы применения информационного моделирования при проектировании информационных систем с веб-интерфейсом
3.1.2	средства и методы выявления информационных потребностей пользователей по визуальному дизайну веб-страниц;
3.1.3	средства и методы моделирования процессов разработки веб-проектов.
3.2	Уметь:
3.2.1	использовать средства и методы применения информационного моделирования при проектировании информационных систем с веб-интерфейсом
3.2.2	использовать средства и методы выявления информационных потребностей пользователей по визуальному дизайну веб-страниц;
3.2.3	использовать средства и методы моделирования процессов разработки веб-проектов.
3.2.4	
3.3	Владеть:
3.3.1	отдельными навыками применения средств и методов применения информационного моделирования при проектировании информационных систем с веб-интерфейсом
3.3.2	отдельными навыками применения средств и методов выявления информационных потребностей пользователей по визуальному дизайну веб-страниц;
3.3.3	отдельными навыками применения средств и методов моделирования процессов разработки веб-проектов.