

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.

Информационное обеспечение дизайн-проектирования
рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой

Направление подготовки

Информатики и вычислительной математики

09.03.03 Прикладная информатика, профиль Прикладная информатика в дизайне

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

2 ЗЕТ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Курс	3		Итого	
	УП	РП		
Лекции	4	4	4	4
Лабораторные	4	4	4	4
Итого ауд.	8	8	8	8
Контактная	8	8	8	8
Сам. работа	60	60	60	60
Итого	72	72	72	72

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью освоения дисциплины является формирование способности создавать объекты графики и средств графического дизайна интерфейса .
1.2	Задачами освоения дисциплины являются:
1.3	формирование знаний средств и методов создания объектов графики и средств графического дизайна интерфейса ;
1.4	формирование умений создания объектов графики и средств графического дизайна интерфейса ;
1.5	формирование навыков создания объектов графики и средств графического дизайна интерфейса .

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Пакеты векторной графики
2.1.2	Цифровая иллюстрация
2.1.3	Основы композиции (пропедевтика)
2.1.4	Пакеты растровой графики
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Web-дизайн
2.2.2	Дизайн сайта
2.2.3	Компьютерное моделирование
2.2.4	Разработка web-приложений
2.2.5	Инфографика визуальных данных
2.2.6	Информационные системы в дизайне рекламы
2.2.7	Технологии компьютерной визуализации информации
2.2.8	3D-моделирование и дизайн пространственной среды
2.2.9	Программные средства создания анимационных приложений
2.2.10	Программные средства создания мультимедиа приложений
2.2.11	Проектная графика и реклама
2.2.12	Производственная преддипломная практика
2.2.13	Разработка программных приложений
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: 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	новые инновационные подходы и материалы в дизайн-проектировании ;
3.1.2	средства и методы использования компьютерной графики в процессе формализации требований заказчика;
3.1.3	средства и методы применения традиционных или современных методик дизайн- проектирования при работе с заказчиком.
3.2	Уметь:

3.2.1	использовать средства и методы использования компьютерной графики в процессе формализации требований заказчика;
3.2.2	использовать новые творческие и инновационные подходы и материалы в дизайн-проектировании;
3.2.3	применять основные модные тенденции в области современного дизайна при создании дизайн-проекта.
3.3	Владеть:
3.3.1	навыками применения средств и методов применения традиционных или современных методик дизайн-проектирования при работе с заказчиком.
3.3.2	навыками применения средств и методов компьютерной графики в процессе разработки проекта;
3.3.3	навыками проектирования элементов графического дизайна интерфейса в соответствии с потребностями заказчика.