

# 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.

## Информационные системы в дизайне рекламы аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	<b>Информатики и вычислительной математики</b>
Направление подготовки	<b>09.03.03 Прикладная информатика, профиль Прикладная информатика в дизайне</b>
Квалификация	<b>бакалавр</b>
Форма обучения	<b>заочная</b>
Общая трудоемкость	<b>3 ЗЕТ</b>

### Распределение часов дисциплины по курсам

Курс	5		Итого	
	уп	рп		
Лекции	2	2	2	2
Лабораторные	6	6	6	6
Итого ауд.	8	8	8	8
Контактная	8	8	8	8
Сам. работа	96	96	96	96
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 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
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	3D-моделирование и дизайн пространственной среды
2.1.2	Инфографика визуальных данных
2.1.3	Компьютерное моделирование
2.1.4	Программные средства создания анимационных приложений
2.1.5	Программные средства создания мультимедиа приложений
2.1.6	Проектная графика и реклама
2.1.7	Разработка программных приложений
2.1.8	Технологии компьютерной визуализации информации
2.1.9	Технологии трехмерного моделирования анимации
2.1.10	Web-дизайн
2.1.11	Дизайн сайта
2.1.12	Информационное обеспечение дизайн-проектирования
2.1.13	Программирование на PHP
2.1.14	Разработка web-приложений
2.1.15	Разработка фирменного стиля
2.1.16	Технологии дизайн-проектирования пользовательского интерфейса
2.1.17	Пакеты векторной графики
2.1.18	Типографика, шрифты и визуальные коммуникации
2.1.19	Цветоведение и колористика
2.1.20	Цифровая иллюстрация
2.1.21	Основы композиции (пропедевтика)
2.1.22	Пакеты растровой графики
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО КАЖДОЙ ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ ДОСТИЖЕНИЕ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
<b>ПК-2: Способен создавать объекты графики и графического дизайна интерфейса</b>	
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**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
3.1.1	средства и методы проектирование информационных систем в дизайне рекламы ;
3.1.2	способы и технологии разработки объектов графики и графического дизайна интерфейса;
3.1.3	средства и методы информационных технологий и компьютерного моделирования в области рекламы.
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>

3.2.1	применять навыки проектной графики в рекламных целях;
3.2.2	создавать объекты графики и графического дизайна интерфейса с использованием информационных технологий;
3.2.3	применять средства и методы создания объектов графики и графического дизайна интерфейса с использованием информационных технологий.
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
3.3.1	навыками проектирования элементов графического дизайна интерфейса в соответствии с потребностями заказчика;
3.3.2	навыками применения средств и методов разработки объектов графики и графического дизайна интерфейса;
3.3.3	навыками применения информационных систем в дизайне рекламы.