

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

«Графический дизайн»

Дисциплина «Графический дизайн» является частью программы бакалавриата «Прикладная информатика (общий профиль, СУОС)» по направлению «09.03.03 Прикладная информатика».

Цели и задачи дисциплины

Цель дисциплины – формирование способности проектировать дизайн ИС, в т.ч. графический и UX/UI-дизайн веб-ресурсов. Задачи дисциплины: формирование знаний: • основные принципы и концепции веб-дизайна; • современные мультимедийные программные продукты для проектирования дизайна веб-ресурсов; • основы информационного дизайна и визуализации данных; • основы графического и UX/UI-дизайна. формирование умений: • использовать современные мультимедийные программные продукты при проектировании дизайна веб-ресурсов. формирование навыков: • применения мультимедийных программных продуктов при проектировании дизайна веб-ресурсов..

Изучаемые объекты дисциплины

- графический дизайн
- графика
- дизайн-проект.

Объем и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам в часах
		Номер семестра
		7
1. Проведение учебных занятий (включая проведение текущего контроля успеваемости) в форме:	36	36
1.1. Контактная аудиторная работа, из них:		
- лекции (Л)	16	16
- лабораторные работы (ЛР)		
- практические занятия, семинары и (или) другие виды занятий семинарского типа (ПЗ)	16	16
- контроль самостоятельной работы (КСР)	4	4
- контрольная работа		
1.2. Самостоятельная работа студентов (СРС)	108	108
2. Промежуточная аттестация		
Экзамен	36	36
Дифференцированный зачет		
Зачет		
Курсовой проект (КП)		
Курсовая работа (КР)		
Общая трудоемкость дисциплины	180	180

Краткое содержание дисциплины

Наименование разделов дисциплины с кратким содержанием	Объем аудиторных занятий по видам в часах			Объем внеаудиторных занятий по видам в часах
	Л	ЛР	ПЗ	СРС
7-й семестр				
Тема 4. Изучение техники и методов проектирования в редакторе растровой графики	2	0	2	13
Основы работы с редактором растровой графики. Работа с композицией и цветом.				
Тема 1. Введение в дисциплину	2	0	2	13
Введение в курс. Цели и задачи предмета. История дизайна.				
Тема 8. Презентация, портфолио	2	0	2	14
Особенности презентации дизайн-макета заказчику, сбор портфолио.				
Тема 7. Изучение техники и методов проектирования в редакторе трехмерной графики	2	0	2	14
Основы работы с редактором векторной графики. Работа с формой и геометрией				
Тема 2. Виды современного дизайна	2	0	2	13
Графический дизайн, веб-дизайн, мультимедиа дизайн, UX/UI дизайн, гейм-дизайн, моушн-дизайн, промышленный дизайн				
Тема 6. Изучение техники и методов проектирования в онлайн редакторах	2	0	2	14
Изучение техники и методов проектирования в онлайн редакторах.				
Тема 5. Изучение техники и методов проектирования в редакторе векторной графики	2	0	2	14
Основы работы с редактором векторной графики. Работа с формой и верстка.				
Тема 3. Бриф и исследование	2	0	2	13
Сбор базовой информации (опросник), предпроектное исследование, анализ и синтез данных анализа. Составление брифа или технического задания.				
ИТОГО по 7-му семестру	16	0	16	108
ИТОГО по дисциплине	16	0	16	108