

## 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