

**Аннотация рабочей программы дисциплины «Компьютерное проектирование в дизайне»
для направления подготовки 54.03.01 Дизайн.**

Направленность (профиль) образовательной программы - Графический дизайн

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель изучения дисциплины:

Приобретение как теоретических, так и практических знаний необходимых для выполнения проектов любой сложности и как следствие – отражение совокупности полученных знаний и навыков в будущей профессиональной деятельности. А также воспитание и развитие необходимой шрифтовой и информационно-коммуникационной культуры как основополагающего фактора подготовки бакалавра дизайна.

Задачи изучения дисциплины:

- 1) обучить умению применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в дизайн-проектировании;
- 2) научить раскрывать художественный замысел средствами компьютерной графики;
- 3) научить применять информационно-коммуникационные технологий с учетом основных требований информационной безопасности;
- 4) грамотно осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины и индикаторы их достижения

2.1 Профессиональные компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименование профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
ПК2. Способность создавать концепцию объектов визуальной информации и коммуникации посредством владения рисунком и живописью, с обоснованием художественного замысла, композиционного решения и выбора техники исполнения	ИД-1 ПК-2. Знает: художественные техники, методы и приемы проектной графики, приемы компьютерного моделирования и визуализации. ИД-2 ПК-2. Умеет: использовать средства и приемы композиции, стилизации, типографики и иные способы проектно-художественного моделирования объектов графического дизайна ИД-3 ПК-2. Владеет: навыками создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов; самостоятельно выполнять дизайн-проект
ПК-3 Способен осуществлять проектирование объектов визуальной информации и коммуникации, осуществлять представление и защиту дизайн проекта	ИД-1 ПК-3. Знает: средства и методы дизайн-проектирования; основные технологии разработки и реализации дизайн-проекта; требования к содержанию и составу технического задания, знает принципы систематизации, обобщения и представления результатов проектной деятельности. ИД-2 ПК-3. Умеет: использовать профессиональную терминологию в области дизайна; анализировать информацию для работы над дизайн-проектом; разрабатывать и оформлять идею и концепцию дизайн-проекта и представлять ее в презентационных материалах.

	ИД-3 ПК-3. Владеет: методами создания объектов визуальной информации и коммуникации; приёмами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями, владеет навыками представления и презентации результатов проектной деятельности
ПК-4 Способен проектировать объекты визуальной информации и коммуникации с учетом технологических особенностей производства.	ИД-1ПК-4. Знает: современные средства информационно- коммуникационных технологий в профессиональной деятельности, производственные требования при изготовлении различных видов продукции графического дизайна. ИД-2ПК-4. Умеет: использовать современные средства информационно- коммуникационных технологий в профессиональной деятельности, учитывать свойства материалов и технологии реализации дизайн-проектов. ИД-3ПК-4. Владеет: методологией и методами дизайн- процессов; осуществлять системный анализ аналогов, прототипов при создании эскизного дизайн- проекта с помощью информационных технологий, контролировать соответствие дизайн-проекта поставленной задаче и техническим требованиям.

3. Содержание дисциплины

Интерфейс и основные возможности программы векторной программы . Создание и обработка векторных объектов. Обработка текста в векторной программе. Обработка растровых изображений в векторной программе. Создание рекламных материалов в векторной программе. Интерфейс и основные возможности растровой графики. Коррекция изображения. Рисование. Работа с формами. Кисти. Работа со слоями. Создание и редактирование текста . Выделение областей. Маски и каналы. Основы работы с фильтрами, эффектами, режимами наложения. Создание прикладной печатной графики крупноформатного издания. Общее представление об издательских компьютерных системах. Верстка текста однострочной публикации. Вёрстка текста . Вёрстка графики. Работа с цветом. Подготовка к печати и печать. Вёрстка многостраничного издания. Принципы и создание анимации. Введение в вебдизайн. Основные сведения о веб проектировании. Основы визуального дизайна веб-ресурсов. Основные понятия компьютерной графики и проектирования в графическом дизайне. Коррекция и обработка изображений. Имитация техник графического дизайна. Методика обработки фотографического изображения. Основы проектирования компьютерных шрифтов. Индивидуальные занятия.