

**Аннотация рабочей программы дисциплины «Дизайн цифровых продуктов»
для направления подготовки для направления подготовки
43.03.03 – Гостиничное дело**

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель дисциплины: ознакомление с основами современных информационных технологий в цифровом пространстве и приемами работы с графическими редакторами, в которых создается наибольшее количество компьютерных изображений, цифровых объектов и моделей пространства;

Задачи дисциплины:

- рассмотрение компьютерной графики и цифрового дизайна как проектно-художественной области, обладающей сложившимися традициями, собственными средствами художественной выразительности, философией, потенциалом формирования и трансформации современного информационного пространства;
- раскрытие качественных изменений и новых тенденций цифрового дизайна, определение современных требований к проектным решениям в данной области;
- изучение и практическое освоение художественно-образных решений, созданных программными средствами; формирование представлений о взаимосвязи образа с цифровыми технологиями проектирования;
- освоение интерфейса и инструментария программ прототипирования.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие компетенции и индикаторы их достижения:

Дополнительные профессиональные компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименование дополнительных профессиональных компетенции	Код и наименование индикатора достижения дополнительных профессиональных компетенции
ДПК-2 – Способность к самостоятельной постановке целей к профессиональному саморазвитию в процессе реализации индивидуальной образовательной траектории	ИД-1 _{ДПК-1} Знать свои потребности и мотивы в профессиональном саморазвитии. ИД-2 _{ДПК-1} Уметь самостоятельно ставить перед собой личные цели в процессе получения новых знаний, планировать результат, понимать свой стиль обучения, свои сильные и слабые стороны, личные интересы в реализации индивидуальной траектории. ИД-3 _{ДПК-1} Владеть навыками постановки образовательной цели, самоанализа, самоконтроля, рефлексии, выбора пути (вариантов) реализации поставленной цели, решения личных задач в процессе реализации индивидуальной образовательной траектории.

3. Содержание дисциплины

Цифровой дизайн в современном мире. Определение, классификация и характеристика цифрового дизайна. Особенности использования компьютерной графики в дизайне. Вёрстка по дизайн-макету. Разработка прототипа с помощью компьютерных программ. На курсе будут рассмотрены: типографика, визуальный образ проекта, работа с графикой и шрифтами, прототипирование. А также за время курса вы научитесь работать с основными инструментами графического дизайнера.