

**Аннотация**  
**рабочей программы дисциплины «Дизайн цифровых продуктов»**  
**для направления подготовки 03.03.02 Физика**

**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 и индикаторы их достижения**

Дополнительные профессиональные компетенции и индикаторы их достижения

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

**3. Содержание дисциплины**

Традиционные техники разработки, исполнения и подачи дизайн- проектов и цифровые проектные технологии. Методы оптимизации и алгоритмизации дизайнпроектирования. Технологии растровой графики в исполнении дизайн-проектов. Технологии векторной графики в исполнении дизайн-проектов. Технологии типографики и верстки дизайн-проектировании. Методы проектирования и верстки цифровых продуктов.