

Аннотация рабочей программы дисциплины «Дизайн цифровых продуктов» для специальности 24.05.01 Проектирование, производство и эксплуатация ракет и ракетно-космических комплексов. Специализация образовательной программы «Эксплуатация стартовых и технических комплексов и систем жизнеобеспечения»

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

Код и наименование дополнительной профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения дополнительной профессиональной компетенции
ДПК-2 Способен 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 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-2. 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

Традиционные техники разработки, исполнения и подачи дизайн-проектов и цифровые проектные технологии. Методы оптимизации и алгоритмизации дизайн-проектирования. 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