

**Аннотация рабочей программы дисциплины
«Дизайн цифровых продуктов»
для направления подготовки 37.03.01 Психология
Направленность (профиль) программы бакалавриата: Консультативная психология**

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	<p>ИД-1дпк-2 Знать свои потребности и мотивы в профессиональном саморазвитии.</p> <p>ИД-2дпк-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.</p> <p>ИД-3дпк-2 Владеть: навыками постановки образовательной цели, самоанализа, самоконтроля, рефлексии, выбора пути (вариантов) реализации поставленной цели, решения личностных задач в процессе реализации индивидуальной образовательной траектории.</p>

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

Программа создана для тех, кто хочет научиться цифровому дизайну. По окончании курса слушатели сумеют находить баланс между желаниями заказчика и пользователя, освоят принципы разработки цифрового дизайна.

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.