

Аннотация
рабочей программы дисциплины
«Дизайн цифровых продуктов»
для направления подготовки 46.03.01 История
направленность (профиль) образовательной программы
Историко-культурное наследие

1. Цели и задачи 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

№ п/п	Формулировка ДПК	Расшифровка индикаторов достижения
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 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.