

**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.

**2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины**

В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие дополнительные профессиональные компетенции:

Код и наименование профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
ДПК-2 – Способность к самостоятельной постановке целей к профессиональному саморазвитию в процессе реализации индивидуальной образовательной траектории.	ИД-1 <sub>дпк-2</sub> Знать свои потребности и мотивы в профессиональном саморазвитии.
	ИД-2 <sub>дпк-2</sub> 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 <sub>дпк-2</sub> 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: композиция, визуальный образ проекта, работа с графикой и шрифтами, прототипирование. А также работа с основными инструментами графического дизайнера.