

Аннотация рабочей программы дисциплины «Дизайн цифровых продуктов» для специальности 21.05.02 «Прикладная геология», специализации «Геологическая съемка, поиски и разведка месторождений твердых полезных ископаемых»

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

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.	ИД1 _{ДПК-2} Знать свои потребности и мотивы в профессиональном саморазвитии. ИД2 _{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. ИД3 _{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

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.