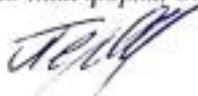


Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце:
 ФИО: Гайдамашко Игорь Вячеславович
 Должность: И.о. ректора
 Дата подписания: 28.09.2022 17:37:33
 Уникальный программный ключ:
 c7b77973654876a9af4d3b280790bfd371557fdb

АННОТАЦИЯ
 рабочей программы дисциплины
Компьютерный дизайн и инфографика

дисциплина блока 1 «Дисциплины (модули)», обязательная часть
 Заочная форма обучения

Составитель аннотации Перов Д.В.



Общая трудоемкость дисциплины (ЗЕТ / час.)	6/216
Цель изучения дисциплины	Целью освоения дисциплины «Компьютерный дизайн» является: познакомить студентов с эффективными практическими методами и средствами компьютерных технологий в дизайне; -получение практических навыков работы с программными продуктами дизайна; -углубленное изучение принципов построения, анализа и редактирования изображений; -получение навыков компьютерные технологии в дизайне; -получение знаний об устройствах ввода/вывода графической информации, их характеристиках и настройках; -получение навыков подготовки готовых макетов к размещению, в том числе к печати на различных устройствах вывода изображений.
Содержание дисциплины	1. Основы компьютерной графики 2. Графические форматы, их особенности и характеристики. 3. Композиция, вес, цвет в компьютерном дизайне 4. Основные элементы интерфейса в программе Gimp free software. 5. Создание простейшего изображения в программе Gimp free software. 6. Обработка растровых изображений в программе Gimp free software. 7. Основные элементы интерфейса в программе Inkscape. 8. Создание простейшего изображения в программе Inkscape. 9. Обработка векторных изображений в программе Inkscape. 10. Обзор Интернет-сервисов по созданию компьютерной графики. 11. Создание презентаций с помощью компьютерной графики. 12. Особенности печати растровых и векторных изображений на различных носителях. 13. Введение в 3D-графику. Работа в сервисе TinkerCAD 14. Прикладные аспекты и практические навыки инфодизайна и инфографики. 15. Когнитивные аспекты визуального мышления. 16. Основные идеи и принципы использования инфографики и инфодизайна. 17. Виды и жанры инфографики. Принципы классификации. 18. Знакомство с классическими и эвристическими примерами инфографики 19. Выполнение контрольных заданий в графических редакторах GIMP, Inkscape и сервисе Canva
Формируемые компетенции (коды)	ОПК-1, ОПК-6

Коды и наименование индикатора достижения компетенции	<p>ОПК-1.1 Выявляет отличительные особенности медиатекстов, и (или) медиапродуктов, и (или) коммуникационных продуктов разных медиасегментов и платформ</p> <p>ОПК-1.2 Осуществляет подготовку текстов рекламы и связей с общественностью и (или) иных коммуникационных продуктов различных жанров и форматов в соответствии с нормами русского и иностранного языков, особенностями иных знаковых систем</p> <p>ОПК-6.1 Демонстрирует знания принципов работы современных информационных технологий</p> <p>ОПК-6.2 Выбирает современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности</p> <p>ОПК-6.3 Владеет навыками использования современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности</p>
Дисциплины, участвующие в формировании компетенции	<p>Основы копирайтинга Разработка и технологии производства рекламного и PR продукта Интернет-реклама и PR Преддипломная практика</p>
Образовательные технологии	<p>Лекционные занятия, практические занятия, самостоятельная работа студента</p>
Формы текущего контроля успеваемости	<p>Текущая аттестация по дисциплине осуществляется в форме защиты комплекта заданий для СРС.</p>
Форма промежуточной аттестации	<p>Экзамен</p>

Зав. кафедрой ОПиСК
название кафедры


подпись


Ф.И.О.