|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**  **УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | | |
| **Информационные системы и технологии в дизайне** | | |
| Уровень образования | бакалавриат | |
| Направление подготовки | 09.03.02 | Информационные системы и технологии |
| Профиль | Информационные системы и технологии в индустрии моды | |
| Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения | 4 года | |
| Форма обучения | очная | |

* + - 1. Учебная дисциплина «Информационные системы и технологии в дизайне» изучается в третьем семестре.
      2. Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены.

## Формы промежуточной аттестации

|  |  |
| --- | --- |
| третий семестр | - экзамен |

## Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

* + - 1. Учебная дисциплина «Информационные системы и технологии в дизайне» относится к обязательной части.

Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам и практикам:

* + - Введение в профессию;
    - Информатика.
      1. Результаты обучения по учебной дисциплине, используются при изучении следующих дисциплин:
    - Компьютерная графика;
    - Компьютерное проектирование;
    - Технологии обработки информации;
    - Инфокоммуникационные системы и сети.

## Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

* + - 1. Целями изучения дисциплины «Информационные системы и технологии в дизайне» являются:
* изучение способов представления и структурирования информации о явлениях и процессах в окружающем мире применительно к своей профессиональной деятельности;
* освоение методов ориентирования и взаимодействия с ресурсами информационной среды, осуществления выбора различных моделей использования информационных и коммуникационных технологий в индустрии моды;
* изучение методов построения алгоритмов и основных этапов разработки и создания современных программных продуктов;
* освоение подходов к построению рациональных диалоговых интерфейсов, ориентированных на пользователя;
* изучение базовых правил и принципов современного системного, объектно-ориентированного и визуального программирования;
* формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.
  + - 1. Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

## Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

| **Код и наименование компетенции** | **Код и наименование индикатора**  **достижения компетенции** | **Планируемые результаты обучения**  **по дисциплине** |
| --- | --- | --- |
| ПК-2  Способен выполнять работы по созданию (модификации) и сопровождению информационных систем, используемых в индустрии моды | ИД-ПК-2.3  Проектирование базы данных для заданной предметной области (одежда/обувь), создание интерфейса и выполнение запросов на языке баз данных | - Оценивает сущность и значение информационных технологий в развитии современного общества; владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации;  - Использует навыки работы с программными средствами для управления информацией и коммуникации с соблюдением основных требований информационной безопасности.  - Применяет методики использования программных средств для решения практических задач в профессиональной деятельности;  - Умеет разрабатывать современные эффективные интерфейсы «человек - электронно-вычислительная машина»;  - Рационально оценивает и обосновывает принимаемые проектные решения, составляет блок-схемы алгоритмов и реализует их на языках программирования высокого уровня;  - Осуществляет практическую реализацию информационно-коммуникационных программ и компьютерных приложений, выполняет тестовые примеры для проверки их корректности и эффективности. |
| ИД-ПК-2.4  Организационное и технологическое обеспечение кодирования на языках программирования |
| ПК-3  Способен разрабатывать компоненты системных программных продуктов, необходимых для индустрии моды | ИД-ПК-3.3  Проектирование и сопровождение программного продукта |

## Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| по очной форме обучения – | 5 | **з.е.** | 180 | **час.** |