

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 06.06.2024 12:42:08  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee4e08e99a014

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Изобразительные аспекты компьютерного дизайна и медиаиндустрии

Уровень образования	магистратура
Направление подготовки	09.04.02 Информационные системы и технологии
Направленность (профиль)	Информационные технологии в дизайне и медиаиндустрии
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	2 года
Форма обучения	очная

Учебная дисциплина «Изобразительные аспекты компьютерного дизайна и медиаиндустрии» изучается в третьем семестре.

Курсовая работа/курсовой проект – не предусмотрены.

#### 1.1. Форма промежуточной аттестации:

третий семестр - экзамен

#### 1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Изобразительные аспекты компьютерного дизайна и медиаиндустрии» относится к обязательной части программы.

#### 1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Изобразительные аспекты компьютерного дизайна и медиаиндустрии» являются:

- понимание основных принципов композиции, цветовой гаммы, шрифтов и других элементов графического дизайна;
- освоение программных инструментов, используемых в дизайне, таких как Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, InDesign) или другие специализированные программы;
- освоение способности генерировать идеи, создавать оригинальные дизайн-концепции и применять их в практике;
- изучение технологических аспектов, связанных с созданием мультимедийных продуктов, включая анимацию, визуальные эффекты, и другие медийные инструменты;
- использование информационных технологий для оптимизации процессов дизайна, а также для анализа трендов и взаимодействия с заказчиками;
- стимулирование развития коммуникационных навыков, умения работать в команде, соблюдать сроки и адаптироваться к изменениям в индустрии;
- формирование у обучающихся компетенции, установленной образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ОПК-2 Способен разрабатывать оригинальные алгоритмы и программные средства, в том числе с использованием современных интеллектуальных технологий, для решения профессиональных задач	ИД-ОПК-2.2 Разработка оригинальных алгоритмов и программных средства
ПК-1 Способен концептуально проектировать интерфейсы	ИД-ПК-1.1 Навыки проектирования интерфейсов
	ИД-ПК-1.2 Классификация интерфейсов, методы их прототипирования

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	6	<b>з.е.</b>	192	<b>час.</b>
---------------------------	---	-------------	-----	-------------