

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Искусственный интеллект в компьютерной графике

Уровень образования	бакалавриат	
Направление подготовки	09.03.02	Информационные системы и технологии
Направленность (профиль)	Информационные технологии и дизайн	
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года 6 месяцев	
Форма(-ы) обучения	Очно-заочная	

Учебная дисциплина «Искусственный интеллект в компьютерной графике» изучается в восьмом семестре.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены.

1.1. Форма промежуточной аттестации: экзамен.

При проведении промежуточной аттестации применяется Методика использования балльно-рейтинговой системы при реализации основных профессиональных образовательных программ высшего образования Института информационных технологий и цифровой трансформации, подписанная 15.04.2024 директором ИИТиЦТ Чикуновым И.М.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина Технологии личностного и профессионального роста относится к части, формируемой участниками образовательных отношений

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

- Анализ и визуализация данных;
- Методы обработки графической информации;
- Технологии машинного и глубокого обучения.

Результаты обучения по учебной дисциплине, используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Реализация прикладных систем с искусственным интеллектом;
- Производственная практика. Технологическая (проектно-технологическая)

практика.

Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при прохождении производственной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

1.3 Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целью/целями изучения дисциплины Технологии личностного и профессионального роста являются:

- формирование у обучающихся единой системы профессиональной деятельности, основанной на современных практиках организации ИТ-процесса;

- изучение возможностей и способов выстраивания собственной профессиональной траектории развития на основе достижений в профессиональной деятельности, а также самоорганизации;
- формирование у обучающихся компетенции, установленной образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенции(й) и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

1.4 Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-1. Способен анализировать и формализовать требования к информационным ресурсам в области Web-технологий и мультимедиа	ИД-ПК-1.2. Анализ и разработка вариантов реализации требований к информационным ресурсам	Понимает важную роль ИИ в развитии графического дизайна. Знает структуру нейросети и методы машинного обучения. Может использовать графические датасеты Имеет опыт пользования чат-ботов с генеративным искусственным интеллектом (GTP)..
ПК-2. Способен проектировать информационные ресурсы в области Web-технологий и мультимедиа	ИД-ПК-2.1. Знание принципов построения архитектуры информационных ресурсов	Знает назначение основных инструментов ИИ в области графического дизайна и особенности их применения. Может выбрать программный инструмент ИИ для решения конкретных задач.
	ИД-ПК-2.2. Владение программными средствами и платформами для разработки Web-ресурсов и мультимедийных приложений	Владеет методами вербального описания для синтеза изображений с помощью ИИ. Умет подобрать текстовый контекст для сгенерированного графического контента. Владеет навыками рисования скетчей для корректной интерпретации изображений в системах генерации полноценных законченных рисунков. Может использовать скетчевую графику для генерации изображений ИИ. Имеет опыт создания 3D интерьеров по 2D изображениям с помощью ИИ.
	ИД-ПК-2.3. Применение методов и средств проектирования информационных ресурсов, структур данных, баз данных, программных интерфейсов	Имеет опыт создания контента WEB-ресурсов с помощью ИИ. Владеет методами сохранения качества при редактировании синтезированных изображений Может генерировать код с помощью инструментов ИИ. Создаёт продукты графического дизайна с индивидуальным авторским стилем. Использует ИИ для ускорения разработки и качества создания сайтов.

ПК-4. Способен поддерживать разработанные информационные ресурсы	ИД-ПК-4.1. Знание стадий жизненного цикла информационных систем	Умеет использовать инструменты ИИ для поддержания жизненного цикла изделий компьютерной графики.
	ИД-ПК-4.2. Владение методами юзабилити тестирования и верификации разрабатываемых информационных ресурсов	Совершенствует методы повышения удобства пользователей сайтов с помощью инструментов ИИ. Умет пользоваться элементами ИИ при работе Adobe Photoshop Умет пользоваться элементами ИИ при работе Figma
	ИД-ПК-4.3. Владеет методами поддержки функционирования разрабатываемых информационных ресурсов	Использует инструменты ИИ для поддержания и совершенствования продуктов графического дизайна.

Общая трудоёмкость учебной дисциплины/модуля по учебному плану составляет:

по очно-заочной форме обучения –	6	з.е.	192	час.
----------------------------------	---	-------------	-----	-------------