

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
Информационные технологии в дизайне
09.03.02 «Информационные системы и технологии»
8 семестр

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины: «Информационные технологии в дизайне» является формирование понятий о применении современных информационных технологий в дизайне.

Задачи: приобретение знаний в области дизайна; получение навыков работы с прикладными программами для конструирования различных геометрических плоских и пространственных объектов и связанных с ними техническими процессами.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» является дисциплиной по выбору вариативной части.

Пререквизиты дисциплины: «Базовые информационные технологии», «Информационные сети», «Мультимедиа технологии», «Графические технологии» «Проектирование информационных систем», «Технологии программирования».

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПК-2, ПК-3.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Введение. Основные понятия и определения; Особенности зрительного восприятия. Восприятие как активное изучение; Визуализация объектов. История и современное использование методов визуализации; Методы научно-технической визуализации на основе открытых стандартов трехмерной графики; Технология сетевого дизайна и ее программное обеспечение; принципы проектирования сетевого мультимедиа; Физическая природа цвета. Цвет в компьютерной графике; Композиционный анализ сложного графического образа; GIF-аниматоры, редактирование анимационных GIF-файлов; Понятие о ролловерах и их использовании, организация коллективной работы.

5. ВИД АТТЕСТАЦИИ – Зачет с оценкой

6. КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ - 3