

**АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ
ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИСКУССТВЕ И КУЛЬТУРЕ**

54.03.01 Дизайн
3-6 семестр

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

- изучить спектр компьютерных программ (графических редакторов) необходимых для профессиональной деятельности будущего специалиста в области дизайна;
- научить применять полученные знания на практике в соответствии с поставленными целями и задачами;
- сформировать представление о спектре современных информационных технологий, методах хранения, обработки и передачи информации;
- научить различать, выбирать и применять различные цветовые модели и графические форматы сообразно поставленным целям и задачам.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Информационные технологии в искусстве и культуре» является дисциплиной по выбору вариативной части первого блока.

Изучение курса предполагает владение такими дисциплинами как: проектирование, пропедевтика. «Информационные технологии в искусстве и культуре» опирается на знания основ рисунка, живописи, полученные в рамках соответствующих дисциплин.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие общепрофессиональные компетенции:

- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10).
- способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК 4).
- способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);
- способен осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7);
- способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6)

В результате изучения дисциплины обучающийся должен

знать: теоретические основы обработки, анализа и синтеза информации;

- базовые теоретические аспекты основ обработки, хранения и передачи информации, работы в браузерах (и других программах для обмена информацией), текстовых графических редакторах для создания, трансформации и редактирования визуально-графического и текстового материала;
- современные научные и научно-практические труды отечественных и зарубежных авторов по теме исследования в области профессиональной деятельности, источники статистической информации; требования и правила составления библиографической ссылки по ГОСТ Р 7.0.5–2008 и ГОСТ 7.82–2001;
- особенности мануальных действий; умение разработать эскизный проект изделия/детали изделия для захвата рукой.
- основные антропометрических данных детей разных возрастов (3-17 лет).

- специфические особенности проектирования среды для инвалидов и пожилых людей; умение адаптировать окружающую среду к возможностям и особенностям данной категории населения;

уметь: применять абстрактное мышление в качестве основы создания новых объектов;

- применять широкий спектр современных информационных технологий и методов переработки информации при решении типовых профессиональных задач на всех этапах процесса проектирования;

- работать с информационно-библиотечными каталогами библиотеки ВлГУ и других библиотек, электронными текстовыми редакторами; создавать и обрабатывать запросы электронных библиотечных систем, статистических баз данных;

- методы сбора, хранения, обработки и оценки информации, виды поисковых систем; знать способы работы с программными средствами Word, Excel, PowerPoint;

- работать с компьютером как средством управления информацией; осуществлять сбор, хранение, обработку и оценку информации; уметь применять информацию для организации и управления профессиональной деятельностью;

- использовать нормативные правовые документы в своей деятельности; анализировать и определять, составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; синтезировать набор возможных решений задач и (или) подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновать свои предложения, разбираться в функциях и задачах учреждений и организаций, фирмах, структурных подразделениях, занимающихся вопросами дизайна; пользоваться нормативными документами на практике; делать верный выбор программного обеспечения в зависимости от вида и способа реализации дизайн-проекта.

владеть: способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;

- методами поиска и обмена информацией в глобальных и локальных компьютерных сетях; методами преобразования цифровой визуально-графической информации в растровом, векторном и трёхмерном форматах; современными методами использования шрифтовой культуры и вёрстки;

- навыками работы с компьютером как средством управления информацией; методами анализа и систематизации информации в электронных справочно-информационных правовых системах, в электронных научных и библиотечных системах;

- навыками создания текстовых документов различной сложности и назначения, использовать электронные таблицы для работы с данными; владеть навыками работы с персональным компьютером и программными средствами офисного назначения и для работы с сетями;

методами работы с редакторами цифровой визуальной информации; культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, умением постановки цели и выбором путей ее достижения.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. История фотографии. Устройство фототехники, основные настройки. Виды оборудования. Основные жанры фотографии.
2. Работа с объектами фотосъёмки. Студийная фотосъёмка. Освещение в фотографии
3. Обработка, хранение и передача информации. Графические редакторы: назначение и общая характеристика. Основы растровой и векторной графики. Форматы графических изображений.
4. Цветовые пространства (модели). Аддитивные и субтрактивные цветовые модели.
5. Профессиональные графические редакторы: интерфейс, установки и настройки..
6. Пиксельные инструменты. Векторные инструменты
7. Работа с цветом и каналами
8. Работа со слоями: виды и назначение слоёв и основные операции по работе с ними.
9. Работа со слоями: стили слоёв, слой-маски, заливочные и корректирующие слои. Работа с текстом в графических редакторах.
10. Тоновая и цветовая коррекция изображений
11. Художественные возможности графических редакторов: текстуры и фильтры.
12. Сохранение и экспортирование в различные графические форматы. Подготовка к печати.

5. ВИД АТТЕСТАЦИИ – зачёт – 3 семестр; зачет – 4 семестр; зачет – 5 семестр; зачет – 6 семестр.

6. КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ - 6

Составитель: ст. препод. кафедры ДИИР Варламова Н.А. _____
должность, ФИО, подпись

Заведующий кафедрой дизайна,
изобразительного искусства и реставрации Е.П. Михеева _____
название кафедры ФИО, подпись

Председатель
учебно-методической комиссии направления «Дизайн» Л.Н. Ульянова _____
ФИО, подпись

Директор института _____ Л.Н. Ульянова

Дата: 05.09.16

Печать института

