

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ  
к рабочей программе дисциплины  
" Информационные технологии в рекламе "

**Направления подготовки** 09.03.02 "Информационные системы и технологии"

**Направленность (профиль, специализация)** Информационные технологии в дизайне

**Форма обучения** очная / заочная

**Срок освоения образовательной программы** 4 года / 4 года 11 месяцев

**Год начала подготовки** 2017г.

**Общая трудоемкость** изучения дисциплины составляет 4 ЗЕТ (144 часа).

**Цели и задачи дисциплины:** ознакомление студентов с современными методами и способами компьютерного представления технической и технологической информации; видами, элементами и обеспечением систем постпродажного и сервисного обслуживания изделий; идеологией создания интерактивных сопроводительных документов различного назначения.

К основным задачам изучения дисциплины относятся:

- освоение основ представления и взаимосвязи потоков информации в при сервисном и постпродажном сопровождении продукции;
- ознакомление с логикой и основными приемами построения интерактивных и мультимедийных технических и эксплуатационных документов;
- обозначение круга вопросов, решаемых промышленным дизайнером и конструктором в условиях современного производства на основе использования информационных технологий различных производителей;
- знакомство с современной идеологией цифрового прототипирования будущих изделий.

**Основные дидактические единицы (разделы):**

Понятие о визуальной коммуникации; Средства создания элементов визуальной коммуникации; Современные методы и приемы прикладного дизайна и его связь с визуальной коммуникацией

**В результате изучения дисциплины студент должен:**

**знать:**

современные методы и способы создания технической и эксплуатационной документации различного назначения;

теоретические сведения о существующих и перспективных способах разработки интерактивных и мультимедийных документов.

**уметь:**

рационально и обосновано подбирать программное и иное обеспечение для различных решаемых задач;

использовать самостоятельный поиск и анализ информации для выбора прототипа будущего интерактивного и мультимедийного документа;

применять программное обеспечение для автоматизированного создания технической и эксплуатационной документации.

**владеть:**

практическими навыками цифрового проектирования; опытом вариантного проектирования с применением различных программных продуктов.

**Виды учебной работы:** лекционные занятия, практические занятия, лабораторные работы, самостоятельная работа.

**Изучение дисциплины заканчивается зачетом с оценкой.**