

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
к рабочей программе дисциплины
" Мультимедиа технологии в дизайне "

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 2017 г.

Общая трудоемкость изучения дисциплины составляет 4 ЗЕТ (144 часов).

Цели и задачи дисциплины: раскрытие особенностей использования инструментов программирования и создания приложений в творческой деятельности дизайнера, выработка у студентов сознательного подхода к области Web-инструментов в будущей профессии и навыков использования программных средств для создания законченных проектов.

К основным задачам изучения дисциплины относятся:

- Раскрыть понятие мультимедийных приложений как области приложения методов и средств дизайнерского труда;
- Добиться понимания сути формы как предмета красоты, ее рационально-логического обоснования;
- Развитие у студентов вкуса, опирающегося на интуитивное отношение к творческому процессу вообще и красоте в частности;
- Развитие способностей студентов создавать Web-приложения на основе не только чутья и личного опыта, но и элементов сознания.

Основные дидактические единицы (разделы):

Основы программирования мультимедийных средств; средства гармонизации художественной формы мультимедиа-продуктов; современные методы и приемы создания мультимедиа-продуктов.

В результате изучения дисциплины студент должен:
знать:

- Методы и приемы получения мультимедийных приложений и их взаимосвязь с уровнем развития технологий и нравственно-художественной составляющей человеческого общества;
- Рациональные логико-аналитические составляющие процесса получения и редактирования мультимедийных продуктов;
- Двухединное значение понятия дизайна мультимедийных продуктов и как процесса художественного творчества, и как его результат;
- Теорию ведения композиционной работы и оценку ее эффективности;
- Специфику композиционного дизайна мультимедийных продуктов и его отличие от «общепространственного» характера построения любительских композиций.

уметь:

- Решать как отдельные так и комплексные композиционные задачи;

- Создавать законченные технико-художественные произведения;
- Давать ясный и четкий ответ на заданную тему по поиску дизайнерского решения;
- Раскрывать в художественной форме определенное содержание;
- Придавать проекту характер живого композиционного творчества, выражающего индивидуальный вкус и почерк студента.

владеть:

- Принципами дизайна мультимедийных продуктов в современных условиях и с применением современных методик;
- Практикой воплощения как простых, так и сложных по содержанию и форме многоэлементных мультимедийных продуктов;
- Приемами достижения общего художественного результата, композиционной целостности.

Виды учебной работы: лекционные занятия, лабораторные работы, самостоятельная работа, курсовое проектирование.

Изучение дисциплины заканчивается экзаменом.