

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВПО «ВГТУ», ВГТУ)

«УТВЕРЖДАЮ»

Председатель ученого совета
факультета Информационных технологий
и компьютерной безопасности


Пасмурнов С.М.
« 17 » 04 2015 г.

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС
ДИСЦИПЛИНЫ**

Б1.В.ДВ.5.2 «Перспективные технологии интерактивного дизайна»

Для направления подготовки (специальности)

09.03.02 Информационные системы и технологии

Магистерская программа "Информационный анализ и синтез объектов промышленного дизайна"

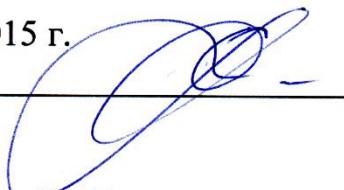
Форма обучения очная Срок обучения нормативный, 2 года

Кафедра Графики, конструирования и информационных технологий в промышленном дизайне

УМКД разработали Суворов А.П.

Рассмотрено и одобрено на заседании
методической комиссии факультета Информационных технологий и компьютерной безопасности

Протокол № 8 от « 17 » 04 2015 г.

Председатель методической комиссии  Яскевич О.Г.

Воронеж 2015 г.

Аннотация дисциплины "**Перспективные технологии интерактивного дизайна**", изложенная в ПрООП ВО направления подготовки 09.03.02 "Информационные системы и технологии", утверждено приказом Министерства образования и науки РФ от 12 марта 2015 г. № 219.

Общая трудоемкость изучения дисциплины составляет 2 ЗЕТ (72 часа).

Цели и задачи дисциплины: раскрытие особенностей использования инструментов Web-программирования и создания Web-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 Web-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 Web-программирования; средства гармонизации художественной формы Web-продуктов; современные методы и приемы создания Web-продуктов.

В результате изучения дисциплины студент должен:

знать:

- Методы и приемы получения Web-приложений и их взаимосвязь с уровнем развития технологий и нравственно-художественной составляющей человеческого общества;
- Рациональные логико-аналитические составляющие процесса получения и редактирования Web-продуктов;
- Двухединное значение понятия дизайна Web-продуктов и как процесса художественного творчества, и как его результат;
- Теорию ведения композиционной работы и оценку ее эффективности;
- Специфику композиционного дизайна Web-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 Web-продуктов в современных условиях и с применением современных методик;
- Практикой воплощения как простых, так и сложных по содержанию и форме многоэлементных Web-продуктов;
- Приемами достижения общего художественного результата, композиционной целостности.

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

Изучение дисциплины заканчивается зачетом.