

АННОТАЦИЯ

к рабочей программе дисциплины
«Дизайн мультимедийных приложений»

Направление подготовки 09.04.02 Информационные системы и технологии
Магистерская программа Информационный анализ и синтез объектов промышленного дизайна

Квалификация выпускника магистр

Нормативный период обучения 2 года/ 2 года 3 мес

Форма обучения очная/заочная

Год начала подготовки 2023

Цель изучения дисциплины:

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

Задачи изучения дисциплины:

- Раскрыть понятие 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 приложения на основе не только чутья и личного опыта, но и элементов сознания

Перечень формируемых компетенций:

ПК-2 Способен осуществлять проектирование сложных графических пользовательских интерфейсов и проводить разработку проектной документации по проектированию графических пользовательских интерфейсов для различных прикладных отраслей

ПК-5 Способен разрабатывать и реализовывать рекомендации по оптимизации интерфейсов программных продуктов и аппаратных средств

Общая трудоемкость дисциплины: 3 з.е.

Форма итогового контроля по дисциплине: зачет