

## **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Информационные технологии в дизайне**

**Автор:** член Международной ассоциации деятелей художественного образования  
Гаврилица И.В.

**Код и наименование направления подготовки:** 54.03.01 Дизайн

**Профиль:** Современный дизайн

**Квалификация (степень) выпускника:** бакалавр

**Форма обучения:** очная

**Цель освоения дисциплины:**

Сформировать компетенции

ОПК-4. Способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании.

ОПК-6. Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

ОПК-7. Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации в различных источниках и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

### **План курса**

#### **Тема 1. Введение в понятие «медиа технологий».**

Введение в понятие «медиа технологий». Основы дизайна.

Использование различных видов и жанров графики в печатной и экранной рекламе.

Информационный потенциал рекламного продукта: информационные ресурсы, инструментарий разработки, структура конечного рекламного продукта и услуг.

#### **Тема 2. Основы компьютерной графики.**

Знакомство с видами компьютерной графики. Виды графики. Классификация форматов графических файлов и их характеристики. Сжатие графических данных с потерями и без потерь. Алгоритмы RLE, LZW, Хаффмана, CCITT. Язык описания страниц PostScript, форматы EPS, TIFF, GIF, BMP, JPEG, AI, CDR, EPS, PDF, RAW и др. Понятие рекламного документа, создание и использование шаблонов документов в различных графических приложениях.

Классификация программных средств компьютерной графики: редакторы растровой и векторной графики

#### **Тема 3. Создание рекламных и имиджевых макетов.**

Разработка и создание рекламных макетов с помощью графических редакторов (Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator).

#### **Тема 4. Анимация.**

Тонкости графических изображений для применения в сети интернет.

Создание анимированного баннера для размещения на интернет-ресурсах.

## **Формы текущего контроля и промежуточной аттестации.**

**В ходе реализации дисциплины «Информационные технологии в дизайне» используются следующие методы текущего контроля и успеваемости обучающихся:**

- при проведении лабораторных занятий: *опрос (О), контрольная работа (КР)*
- экзамен проводится с применением следующих методов (средств) - выполнение практического задания, ответа на теоретический вопрос и предоставление аналитического отчета на заданную тематику

## **Основная литература:**

1. Рафаэл Гонсалес Цифровая обработка изображений [Электронный ресурс] / Гонсалес Рафаэл, Вудс Ричард. — Электрон. текстовые данные. — М. : Техносфера, 2012. — 1104 с. — 978-5-94836-331-8. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/26905.html>
2. Селезнев В. А. Компьютерная графика : учебник и практикум для академического бакалавриата / В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2017. — 228 с. — (Серия : Бакалавр. Академический курс). — ISBN 978-5-534-01464-8. — Режим доступа : [www.biblio-online.ru/book/9D7BE163-F862-4B3C-9E3A-B5A54292B74D](http://www.biblio-online.ru/book/9D7BE163-F862-4B3C-9E3A-B5A54292B74D).