

# АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

## IT- ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ

наименование дисциплины

### 54.04.01. ДИЗАЙН

(направление подготовки)

### ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

#### **1. Цель дисциплины:**

Формирование у магистрантов профессиональных компетенций в области применения IT-технологий для разработки цифровых продуктов, включая проектирование, исследование, реализацию и управление процессами создания дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.

#### **2. Задачи дисциплины:**

##### *Развитие навыков разработки концептуальных идей и проектных решений:*

- Научить магистрантов синтезировать набор возможных решений на основе анализа пользовательских потребностей и технологических возможностей.
- Развивать способность научно обосновывать предложения при проектировании дизайн-объектов.
- Формировать умение выдвигать и реализовывать креативные идеи с использованием современных IT-технологий.

##### *Освоение цифровых технологий и проведение прикладных исследований:*

- Обучить магистрантов методам проведения экспериментальных исследований в области цифровых технологий дизайна.
- Развивать способность определять перспективные направления развития дизайна на основе анализа технологических трендов.
- Формировать навыки использования цифровых технологий в творческой проектной деятельности.

##### *Организация и управление процессами разработки цифрового продукта:*

- Научить магистрантов планировать и организовывать производственный процесс создания прототипа цифрового продукта.
- Развивать навыки контроля точности исполнения проекта, качества производства работ и реализации проекта в целом.
- Формировать умение работать в команде и управлять проектами на всех этапах жизненного цикла цифрового продукта.

#### **3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:**

- **ОПК-3** Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи.
- **ПК-2** Способен проводить прикладные экспериментальные исследования и изыскания в области цифровых технологий дизайна; определять перспективные направления развития дизайна; осваивать и использовать цифровые технологии в своей творческой проектной деятельности.
- **ПК-4** Способен осуществлять разработки цифрового продукта; планировать и организовать производственный процесс прототипа цифрового продукта в студии, контролировать точность исполнения проекта, качество производства работ, реализацию проекта в целом.

## **В результате освоения дисциплины обучающийся должен:**

### **Знать:**

- Художественные, технические и иные выразительные средства дизайна;
- Критерии принятия и отбора образных решений в проектной творческой деятельности;
- Основные виды и типы дизайн-объектов в области специализации дизайна;
- Специфику каждого из типов произведения дизайна по специализации;
- Источники и банки хранения цифровых прототипов и профессиональной информации;
- Нормативные требования к оформлению результатов экспериментальной работы в цифре;
- Основы производственной деятельности в области специализации;
- Технологическую цепочку по производству цифровой дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта;
- Нормативные требования к оформлению технической проектной документации на производство.

### **Уметь:**

- Ставить самостоятельно творческие задачи в проектной деятельности дизайнера;
- Выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики в рамках концепции;
- Рассматривать проектную работу в комплексе различных аспектов творческих и технологических задач согласно техническому заданию;
- Работать с платформами цифровой индустрии;
- Осуществлять мониторинг цифровых ресурсов и информационной среды по специализации;
- Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий;
- Оформлять рабочую документацию к проекту;
- Планировать производственную работу.

### **Владеть:**

- Осуществлять отбор технических и выразительных средств оптимальным образом к поставленной задаче;
- Применять критерии принятия и отбора дизайн-решений в творческой профессиональной деятельности;
- Развитым композиционным мышлением, навыками поиска оптимального варианта из разработанных;
- Синтезировать набор возможных художественных решений в производстве дизайна, отвечающих поставленным задачам;
- Проводить самостоятельные исследования и эксперименты в цифровой среде;
- Интегрирует результаты своей экспериментальной и инновационной деятельности в практическую работу по специализации;
- Организует реализацию проекта в студии;
- Выполняет авторский надзор;
- Осуществляет контроль качества художественных и проектных работ

## **4. Формы контроля по дисциплине:**

По дисциплине предусмотрены следующие формы контроля и промежуточной аттестации студентов:

- Зачёт по итогам 1, 3 семестра.
- Зачет с оценкой по итогам 2 семестра
- Экзамен 4 семестр в виде просмотра

**5. Общая трудоемкость** освоения дисциплины составляет 8 зачетных единиц.

**6. Структура, краткое содержание дисциплины:**

**Раздел 1.** Введение в IT-технологии в дизайне

**Раздел 2.** Продвинутое инструменты цифрового дизайна

**Раздел 3.** Разработка дизайн-систем

**Раздел 4.** Цифровые технологии в дизайне

**Раздел 5.** Экспериментальные исследования в дизайне

**Раздел 6.** Разработка цифрового продукта

**Раздел 7.** Финальный проект