

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Графический дизайн и мультимедиа

название учебной дисциплины

1. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Учебная дисциплина «Графический дизайн и мультимедиа» относится к общепрофессиональному циклу.

2. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

| Код ПК, ОК | Умения | Знания |
|---------------------------------------|--|--|
| ОК 01- ОК.05, ПК 8.1- ПК 8.3 | <ul style="list-style-type: none">- создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений;- выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение;- создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике;- разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов | <ul style="list-style-type: none">- нормы и правила выбора стилистических решений;- современные методики разработки графического интерфейса;- требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет);- государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений |

3. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:

Объем работы обучающихся во взаимодействии с преподавателем 82 часов

4. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

| Вид учебной деятельности | Объем часов |
|--|-------------|
| Объем образовательной программы | 104 |
| объем работы обучающихся во взаимодействии с преподавателем | 82 |
| в том числе: | |
| - теоретическое обучение | 36 |
| - лабораторные работы (если предусмотрено) | – |
| - практические занятия (если предусмотрено) | 46 |
| - курсовая работа (проект) (если предусмотрено) | – |
| - самостоятельная работа ¹ | 10 |
| промежуточная аттестация (экзамен) | 12 |

¹ Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией в соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема учебной дисциплины в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием учебной дисциплины.

5. Список литературы:

Основные источники:

1. Джейсон Б. Веб – дизайн. Руководство разработчика. Спб.: Питер, 2019.
2. Майкнейл П. Веб – дизайн. Идеи, секреты, советы. Спб.: Питер, 2019.
3. Скляр Дж. Актуальные принципы Web-дизайна. М. Эксмо, 2018.

Электронные издания:

1. ЭБС – ipg.books. Доступ к электронной библиотечной системе для сотрудников техникума и студентов осуществляется бесплатно.
2. Единое окно доступа к образовательным ресурсам: информационная система [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://window.edu.ru>.
3. Инженерная и прикладная компьютерная графика: индивидуальные графические задания [Электронный ресурс]. — Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет. — Режим доступа: <http://graph.power.nstu.ru/wolchin/umm/PKG/>