

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.02 ЦИФРОВОЙ РИСУНОК

(наименование дисциплины)

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основная цель заключается в формировании у студентов профессиональных навыков создания цифровых изображений, развития художественного мышления и умения применять современные цифровые технологии для решения творческих задач в области дизайна. Дисциплина направлена на развитие способности студентов к самооценке и совершенствованию своей деятельности, а также на формирование навыков определения приоритетов в творческом процессе.

1. Задачи дисциплины:

- **Формирование** технических навыков работы с цифровыми инструментами: освоение программного обеспечения для создания цифровых изображений, изучение основ работы с графическими планшетами и другими устройствами ввода, развитие навыков работы с различными техниками цифрового рисования.
- **Развитие** художественного мышления и творческого подхода: изучение основ композиции, цветоведения, перспективы и анатомии для создания качественных цифровых изображений, формирование умения разрабатывать концепции и визуализировать идеи в цифровом формате, развитие навыков создания иллюстраций, персонажей, интерфейсов и других элементов дизайна.
- **Формирование** способности к самооценке и совершенствованию деятельности: развитие навыков критического анализа собственных работ и работ коллег, обучение методам постановки целей и задач в творческом процессе, формирование умения определять приоритеты в работе и совершенствовать свои навыки на основе обратной связи и саморефлексии.
- **Развитие** профессиональных компетенций в области цифрового дизайна: освоение методов проектирования и реализации дизайн-проектов с использованием цифровых технологий, формирование умения адаптировать свои работы под требования заказчика или целевой аудитории, развитие навыков работы в команде и управления проектами в области цифрового дизайна.
- **Подготовка к профессиональной деятельности:** изучение современных тенденций в цифровом искусстве и дизайне, формирование портфолио из выполненных работ для демонстрации профессиональных навыков, развитие навыков презентации своих проектов и защиты творческих решений.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-6** Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.
- **ПК-1** Способен создавать сложные комплексные художественные и цифровые проекты; находить креативные решения цифровых продуктов; вырабатывать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму цифрового дизайна ближайшего будущего.

Знать:

- Формы и инструменты прикладного исследования в цифровом дизайне;
- Нормативные требования к оформлению готовой цифровой продукции;
- Критерии приоритетности последовательности действий в работе по специальности;
- Критерии оценки достижений в профессиональной деятельности;
- Принципы и технологии, методы и средства самоорганизации и самообразования;
- Осознаёт возможности дальнейшего продвижения и саморазвития в профессиональной сфере;

Уметь:

- Определять актуальную проблематику проекта;
- Проектировать с использованием междисциплинарного подхода;
- Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу;
- Планировать свои действия в длительном периоде;
- Использовать механизм оценки событий и действий в своей деятельности;
- Планировать системные действия для достижения означенной цели;
- Планирует профессиональную карьеру с поэтапным продвижением в стратегическом направлении развития;

Владеть:

- Создавать сложные комплексные цифровые проекты;
- Находит оригинальные решения в работе над проектом;
- Оформляет готовый цифровой продукт согласно сложившимся на рынке и в отрасли требованиям
- Приёмами организации собственной работы в контексте приоритетности наиболее важных действий.
- Опытом применения объективного оценочного аппарата в своей деятельности
- Разрабатывает поэтапный план-график последовательных шагов для достижения поставленной цели;
- Способностью к самоорганизации и самообразованию;
- Реализует действия по совершенствованию своих профессиональных знаний и навыков.

В числе профессиональных компетенций по индикаторам степени их освоения:

ПК-1.1.

Способен выявлять актуальную проблематику в области цифрового дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе

ПК-1.2.

Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области цифрового дизайна

ПК-1.3.

Владеет на профессиональном уровне цифровым инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач

ПК-1.4.

Использует в творческой проектной деятельности цифровые формы и инструменты, а также художественные средства смежных видов искусства и дизайна

ПК-1.5.

Создает разработки для цифровых продуктов по установленным в отрасли стандартам, с соблюдением проектных норм и требований

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация студентов:

- экзамен, 1,2 семестр.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 6 зачетных единиц.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

1 семестр

Раздел 1. Введение в цифровой рисунок и актуальные проблемы цифрового дизайна

Цель: Ознакомление с основами цифрового рисунка и выявление актуальной проблематики в области цифрового дизайна.

Лекция 1:

История и эволюция цифрового искусства и дизайна.

Актуальные проблемы цифрового дизайна: инклюзивность, экология, этика, культурные и социальные аспекты.

Практические занятия (10 часов):

Анализ кейсов, связанных с социальными и культурными проблемами в дизайне.

Выполнение эскизов и концепций, направленных на решение актуальных проблем.

Формируемые компетенции: ПК-1.1, УК-6.2.

Раздел 2. Основы цифрового рисунка и профессиональные инструменты

Цель: Освоение профессионального инструментария для создания цифровых изображений.

Лекция 2:

Обзор программного обеспечения для цифрового рисунка (Adobe Photoshop, Illustrator, Procreate, CorelDRAW и др.).

Основы работы с графическими планшетами и другими устройствами ввода.

Практические занятия (20 часов):

Освоение инструментов для создания растровой и векторной графики.

Выполнение стандартных задач: создание логотипов, иллюстраций, обработка изображений.

Формируемые компетенции: ПК-1.3, УК-6.1.

Раздел 3. Междисциплинарные подходы в цифровом дизайне

Цель: Развитие навыков создания сложных и междисциплинарных проектов.

Практические занятия (20 часов):

Разработка концепций, объединяющих различные дисциплины (например, дизайн + программирование + маркетинг).

Создание прототипов сложных проектов (интерактивные инсталляции, образовательные платформы).

Формируемые компетенции: ПК-1.2, УК-6.1.

Самостоятельная работа (3 часа):

Исследование современных тенденций в цифровом дизайне.

Подготовка презентации по результатам исследования.

2 семестр

Раздел 4. Художественные средства и цифровые формы в дизайне

Цель: Изучение художественных средств и цифровых форм для творческой проектной деятельности.

Лекция 1:

Основы композиции, цветоведения, типографики.

Использование художественных средств смежных видов искусства (фотография, 3D-графика, анимация).

Практические занятия (20 часов):

Создание цифровых изображений с использованием различных художественных техник.

Интеграция цифровых форм с традиционными видами искусства.

Формируемые компетенции: ПК-1.4, УК-6.3.

Раздел 5. Разработка цифровых продуктов по отраслевым стандартам

Цель: Освоение методов создания цифровых продуктов в соответствии с отраслевыми стандартами и проектными требованиями.

Лекция 2:

Отраслевые стандарты и гайдлайны (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG).

Проектные нормы и требования к документации.

Практические занятия (20 часов):

Разработка интерфейсов, соответствующих стандартам.

Создание документации для передачи проекта разработчикам.

Формируемые компетенции: ПК-1.5, УК-6.4.

Раздел 6. Самооценка и профессиональное развитие

Цель: Формирование навыков самооценки, планирования и профессионального роста.

Практические занятия (10 часов):

Анализ своих работ и выявление областей для улучшения.

Разработка плана профессионального развития.

Участие в обсуждениях и критических разборах работ.

Формируемые компетенции: УК-6.3, УК-6.4.

Самостоятельная работа (30 часов):

Исследование современных тенденций в цифровом дизайне.

Подготовка презентации по результатам исследования.

Разработка индивидуального проекта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг).

Итоговый проект

Цель: Применение полученных знаний и навыков для создания комплексного цифрового проекта.

Практические занятия (8 часов):

Постановка задачи и разработка концепции проекта.

Планирование этапов реализации.

Презентация проекта:

Создание цифрового продукта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг).

Презентация проекта и защита своих решений.

Формируемые компетенции: ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3, ПК-1.4, ПК-1.5, УК-6.1, УК-6.2, УК-6.3, УК-6.4.

Формы контроля

Промежуточный контроль:

Выполнение практических заданий по каждому модулю.

Защита эскизов и промежуточных этапов проектов.

Итоговый контроль:

Защита итогового проекта.

Презентация портфолио.

Экзамен с демонстрацией теоретических знаний и практических навыков.

Результаты освоения дисциплины

По окончании курса студенты:

Владеют профессиональными навыками создания цифровых изображений.

Способны выявлять и решать актуальные проблемы в области цифрового дизайна.

Умеют создавать сложные и междисциплинарные проекты.

Знают и применяют отраслевые стандарты и проектные нормы.

Развивают навыки самооценки, планирования и профессионального роста.

Имеют сформированное портфолио, готовое для презентации работодателям или заказчикам.

Таким образом, дисциплина "Цифровой рисунок" обеспечивает магистров необходимыми знаниями и навыками для успешной работы в области цифрового дизайна, формируя ключевые профессиональные и универсальные компетенции.