


Министерство образования и науки РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф – Аннотация рабочей программы дисциплины		

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Информационные технологии в дизайне»

по направлению 54.03.01 «Дизайн»
профиль «Дизайн костюма»

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цели освоения дисциплины:

- изучение основ современных информационных технологий;
- изучение основ операционных систем, файловых структур и пользовательских интерфейсов редакторов и браузеров;
- изучение основных принципов работы в интернете;
- целью самостоятельной работы является проверка уровня усвоения студентом приобретенных практических навыков.

Задачи освоения дисциплины:

- изучить основные понятия информатики;
- дать общую характеристику процессов сбора, передачи, обработки и накопления информации при решении задач проектирования.
- результате изучения дисциплины студенты должны приобрести навыки работы с аппаратными и программными средствами и инструментальными интегрированными средами.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО


Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» (Б1.В.ОД.8) относится к вариативной части обязательных дисциплин в подготовке бакалавра по направлению «Дизайн» профиль «Дизайн костюма».

Изучение данной дисциплины взаимосвязана с дисциплинами базовой и вариативной частей: «Компьютерная графика», «Компьютерное моделирование»; «Компьютерное обеспечение проектирования», «Компьютерная версия проекта», «Рекламно-информационное обеспечение проектирования», «Компьютерное проектирование в дизайне одежды».

3. Требования к результатам освоения дисциплины

_ Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

Общепрофессиональные компетенции	
ОПК-6	способностью 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	способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации

Министерство образования и науки РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф – Аннотация рабочей программы дисциплины		

из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий
--

В результате изучения дисциплины студент должен:

знать: основные понятия и классификацию информационных технологий и особенности их применения в дизайне; основные аппаратные и программные средства; возможности использования информационных технологий в сфере дизайна;

уметь: работать с различными видами информации; извлекать информацию из различных источников (от периодической печати до электронных коммуникаций); свободно работать на персональном компьютере;

владеть: навыками поиска и анализа информации, необходимой для принятия решения; навыками постановки и решения задач, связанных с применением информационных технологий в дизайне.

4. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы (108 часов)

5. Образовательные технологии

В ходе освоения дисциплины при проведении аудиторных занятий используются следующие образовательные технологии: лекции, практические занятия.

При организации самостоятельной работы занятий используются следующие образовательные технологии: самостоятельная работа по дисциплине «Информационные технологии в дизайне» направлена на продуктивную деятельность студента в аудитории и включает в себя: подготовку к практическим занятием и написание реферата в соответствии с предъявляемыми требованиями.

6. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля: реферат, контрольное задание (1,2 семестры)

Промежуточная аттестация проводится в форме: зачета (1,2 семестры)