

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Клочков Юрий Сергеевич
Должность: и.о. ректора
Дата подписания: 04.04.2024 12:18:06
Уникальный программный ключ:
4e7c4ea90328ec8e65c5d8058549a2538d740081

Аннотация рабочей программы дисциплины

Введение в геймдизайн

основной профессиональной образовательной программы

по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн

направленность (профиль) Графический дизайн

1. Цели изучения дисциплины

Целью дисциплины является ознакомление с наиболее важными аспектами разработки игр, создание базы для дальнейшего самосовершенствования в этой области.

2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Дисциплина «Введение в геймдизайн» является факультативом.

Необходимыми условиями для освоения дисциплины являются:

- освоение дисциплины Графика;
- освоение дисциплины Фотографика;
- освоение дисциплины Проектирование графической продукции 3-7 семестр.

Дисциплина является логическим продолжением курса «Компьютерные технологии в графическом дизайне». Результаты изучения дисциплины могут стать частью выпускной квалификационной работы.

3. Результаты освоения дисциплины: формируемые компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)	Код и наименование результата обучения по дисциплине
ПКС-3 Способен к художественно-технической разработке дизайн проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПКС-3.1. Определяет композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта, находит дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, учитывая свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов, предпочтения целевой аудитории	Знать: З1 композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта, современные тенденции и предпочтения целевой аудитории.
		Уметь: У1 находит дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации.
	ПКС-3.2. Разрабатывает дизайн-макет объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, готовит графические материалы для передачи в производство.	Владеть: В1 навыками проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.
		Знать: З2 методы и средства разработки дизайн-макета объекта визуальной информации. Уметь: У2 разрабатывать дизайн-макет объекта визуальной информации. Владеть: В2 навыками подготовки графических материалов для передачи в производство.

4. Общая трудоемкость дисциплины

составляет 1 зачетная единица, 36 часов

5. Форма промежуточной аттестации

очная форма обучения: зачет – 8 семестр;

заочная форма обучения не реализуется;

очно-заочная форма обучения не реализуется.

Сертификат: 6FA44C50384686A8E7BD5E27735179BC
Действителен: с 14.06.2022 до 07.09.2023

Заведующий кафедрой ДАС

А. И. Клименко

Введение в геймдизайн _2022_54.03.01_ДЗГб

Согласование

Исполнитель	Срок согласования	Результат	Дата согласования	Комментарий
Согласовать " Введение в геймдизайн _2022_54.03.01_ДЗГб (аннотация к рабочей программе дисциплины)" от 23.06.2022 15:12:41				
Руммо Екатерина Леонидовна		Согласовано	23.06.2022	
Кислицина Мухаббат Абдурахмановна		Согласовано	23.06.2022	
Корешкова Елена Владимировна		Согласовано	23.06.2022	
Клименко Александр Иванович		Согласовано	23.06.2022	

Утверждение

Исполнитель	Срок утверждения	Результат	Дата утверждения	Комментарий
Утвердить " Введение в геймдизайн _2022_54.03.01_ДЗГб (аннотация к рабочей программе дисциплины)" от 23.06.2022 16:44:04				
Корешкова Елена Владимировна		Утверждено	23.06.2022	