

УТВЕРЖДАЮ  
И.о. проректора по учебной работе  
А.Д. Прокофьева



### АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Экранные технологии»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графический дизайн»

Программа разработана на кафедре дизайна

Форма обучения очная

<b>Место дисциплины в учебном плане</b>	Дисциплина «Экранные технологии» относится к дисциплинам по выбору вариативной части блока Дисциплины (модули).
<b>Цель изучения дисциплины</b>	Формирование представления и постановки основных навыков применения современных экранных технологий в ситуации подготовки к проектированию, разработке и использованию цифровых и комбинированных систем съемки, сценариев, последовательности работы над фильмом.
<b>Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины</b>	<p><b>ОК-10</b> - способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;</p> <p><b>ОПК-4</b> - способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании;</p> <p><b>ОПК-7</b> - способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, предоставлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий;</p> <p><b>ПК-10</b> – способность использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам.</p>
<b>Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины</b>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основные понятия из истории и теории экранной культуры;</li> <li>• основы создания новых аудиовизуальных продуктов.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• различать особенности и способы визуализации в экранных технологиях;</li> <li>• выбирать способ решения коммуникативных задач;</li> <li>• подбирать адекватные приемы конструирования визуального сообщения и медиатекстов с использованием современных компьютерных средств;</li> <li>• интерпретировать и анализировать результаты моделирования;</li> <li>• осуществлять выбор техники, устройств и материалов в соответствии с конкретными практическими заданиями.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• методами и приемами анимирования изображения на основании опыта, полученного при выполнении практических работ;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• основными критериями оценки полученных результатов проектирования;</li> <li>• способностью редактирования видеоизображений и динамических картинок пользуясь программами Adobe Flash, Adobe Premiere, Adobe After effect;</li> <li>• современными ресурсами и инструментами и использования в ходе проектирования аудиовизуального послания, Internet-ресурсов, ПО, поисковых ресурсов.</li> </ul>
<b>Краткая характеристика учебной дисциплины</b>	Дисциплина знакомит с основными видами современных экранных носителей, решающих коммуникационные задачи посредством экранных технологий, основными экранными продуктами, инструментами и устройствами, применяемыми для получения экранного сообщения; освоение методов визуализации в современных экранных технологиях в рамках создания новых аудиовизуальных текстов.
<b>Форма итогового контроля знаний</b>	Для контроля усвоения студентами данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен в форме сдачи работ по дисциплине.