

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

ИСКУССТВО ПРЕЗЕНТАЦИИ

54.04.01 ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у студента проектных и технологических компетенций, связанных с профессиональной деятельностью в области создания презентаций различного назначения.

2. Задачи дисциплины:

- Формирование базовых знаний и представлений о презентации как особом типе объектов цифрового дизайна;
- Освоение функциональных особенностей презентации по технологии создания, способу применения и целевому назначению;
- Практическое овладение навыками проектирования презентаций различного назначения и типологии;
- Создание примеров презентации по реальному проектному кейсу заказчика.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действия
- 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.
- ПК-5. Способен осуществлять оценку качества дизайна и собственно цифровой продукции; давать профессиональный анализ объектов цифрового дизайна.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Основные источники информации в различных сферах жизни и профессиональной деятельности;
- Принципы оценки идей, решений, концепций применительно к поставленной задаче;
- Принципы различения фактов, мнений, интерпретаций и оценок в потоке информации;
- Формы и инструменты прикладного исследования в цифровом дизайне;
- Нормативные требования к оформлению готовой цифровой продукции;
- Критерии оценки качества цифрового дизайн-продукта;

- Историю искусства и дизайна, основные течения, стили, центры развития, персоналии.

Уметь:

- Сформулировать точный запрос на получение необходимой информации;
- Применять критерии оценки информации;
- Отличать при обработке информации факты от мнений, интерпретаций, оценок;
- Формулировать собственное мнение на базе широких сведений по изучаемой проблеме;
- Оценивать достоинства и недостатки возможных решений;
- Определять содержание и форму - стилистику проекта;
- Анализировать специфические профессиональные решения цифрового проекта/продукции дизайна

Владеть:

- Совокупностью навыков в поиске информации применительно к поставленной задаче;
- Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу;
- Применять системный подход к решению прикладных и теоретических задач;
- Делать собственные выводы по проблеме;
- Аргументировать свою точку зрения, защищать свою концепцию.
- Создавать сложные комплексные цифровые проекты;
- Оформляет готовый цифровой продукт согласно сложившимся на рынке и в отрасли требованиям
- Квалифицирует цифровой дизайн-продукт;
- Оценивает цифровой продукт по общепризнанным критериям оценки;
- Оформляет экспертную оценку продукта цифрового дизайна

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрены следующие формы контроля и промежуточной аттестации студентов: Зачёт с оценкой – 4 семестр;

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 академических часа.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел . Презентация. Технологии подачи сообщения и данных.

Тема 1. Презентация в Power Point от фирмы Microsoft (электронная форма)

Тема 2. Презентация в Indesign

Тема 3. Презентация постраничная (печатная форма)

Тема 4. Мудборд. Стендовая презентация информации на заданную тему