

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Беспалов Владимир Александрович

Должность: Ректор МИЭТ

Дата подписания: 01.09.2023 12:19:31

Уникальный программный ключ:

ef5a4fe6ed0ffdf7f1a49d6ad1b49464dc1bf7354f736d76c8f8bea882b84603

Аннотация рабочей программы дисциплины

«Дизайн цифрового контента»

Направление подготовки 09.03.02 «Информационные системы и технологии»

Направленность (профиль) – «Информационные технологии в дизайне»

Уровень образования – бакалавриат

Форма обучения – очная

1. Цели и задачи дисциплины

Целью данного курса является выработать способность использовать технические и художественные приемы создания объектной 2D анимации, способность применять различные инструменты и средства айдентики в моушн-дизайне.

Задачи:

- изучение основных художественных приемов создания 2D анимации;
- изучение технологий создания риалтайм визуализации;
- изучение интерактивных технологий для реализации проектных задач.

2. Место дисциплины в структуре ОП

При изучении курса используются знания и умения, полученные студентами при изучении модулей: «Колористика», «Трехмерное моделирование и визуализация в среде 3DS Max», «Информатика», «Прикладные информационные программы».

В результате изучения модуля студенты приобретут опыт деятельности:

- в создании целостного анимированного 2D проекта;
- в создании комплексного трехмерного анимационного проекта;
- брендинга средствами айдентики в моушн-дизайне;
- в создании интерактивных цифровых продуктов.

Освоенные навыки будут использованы при прохождении производственной практики и в работе над ВКР.

3. Краткое содержание дисциплины

- Реклама сервиса или услуги (2D анимация).
- Трехмерный анимационный проект.
- Медиа-продукт (комплексное решение рекламного продукта).
- Брендинг мультимедийного продукта.
- Интерактивный цифровой продукт.

Разработчик:

Доцент кафедры ИГД

Евграфова Е.Е.