

Факультет початкової, технологічної та професійної освіти

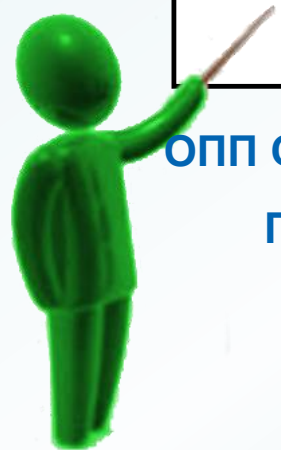
Кафедра ТЕОРІЇ І ПРАКТИКИ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ТА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДИЗАЙНІ

ОПП Середня освіта (Трудове навчання та технології)

Перший бакалаврський рівень вищої освіти

Дисципліна широкого вибору для всіх спеціальностей університету



Викладачі дисципліни “КОМП’ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДИЗАЙНІ”



Кандидат педагогічних наук, доцент

Бутиріна Марина Володимирівна

Email: butyrina_mb@ukr.net



Кандидат педагогічних наук, доцент

Перейма Володимир Васильович

Email: vvpereima@gmail.com

<http://www.slavdpu.dn.ua/index.php/teorii-i-praktyky-tekhnologichnoi-ta-profesiinoi-osvity/sklad-kafedri>



<http://ddpu.edu.ua:9090/moodle/course/view.php?id=1900>

Консультації Середя 14.40 – 16.00

Анотація до дисципліни

Метою вивчення навчальної дисципліни «Комп'ютерні технології в дизайні» є формування інформаційної культури, отримання теоретичних знань та практичних навичок в області комп'ютерного дизайну, створення умов для творчого розвитку особистості та професійної комп'ютерної грамотності студентів;

Предметом вивчення навчальної дисципліни «Комп'ютерні технології в дизайні» є забезпечення проектної (дизайнерської) діяльності, програмне забезпечення комп'ютерних технологій у створенні дизайн-проєкту, набуття практичних навичок роботи з графічними програмами, використання вмінь та навичок при користуванні комп'ютерними засобами для розв'язування різноманітних задач у процесі навчання у закладі вищої освіти та у роботі за фахом.



Компетентності, які будуть сформовані у результатами вивчення:

загальні:

- здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.
- здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

спеціальні:

- готовність до застосування сучасних засобів інформаційних і цифрових технологій, пошуку та критичного аналізу відкритих інформаційних ресурсів;
- здатність використання інформаційних технологій для вирішення професійних завдань та саморозвитку.

Очікувані **результати навчання**: студент повинен:

- уміти вирішувати завдання пошуку та критичного аналізу відкритих інформаційних освітніх ресурсів, адаптувати та модифікувати їх, конструювати власні цифрові ресурси;
- використовувати можливості сучасних програмних засобів, використовувати Інтернет - ресурси;



Зміст дисципліни

Тема 1. Загальні основи проєктування.

Поняття про комп'ютерну графіку.

Тема 2. Технологія створення реклами.

Тема 3. Технологія створення інтерфейсу користувача.

Тема 4. Технологія створення моушн-дизайну.

