

АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Цифрові технології в дизайні

Рівень освіти (бакалавр / магістр)	Магістр
Кафедра (за якою закріплена дисципліна)	кафедра графічного дизайну
Термін вивчення (курс / семестр)	3 семестр, 2 курс
Вид дисципліни (кількість лекційних / практичних годин)	Вибіркова (Загальна кількість годин, 120 годин (лекції 4, практичні заняття – 32 годин, самостійна робота – 84 години)

Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі **результати навчання:**

Знати:

- теоретичні основи комп'ютерної графіки та цифрових технологій у дизайні.
- принципи функціонування сучасних графічних редакторів (Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effects тощо) та їхнє застосування у професійній діяльності.
- основні етапи цифрового дизайн-процесу: від ідеї до візуалізації та реалізації.
- принципи концептуального проектування з урахуванням функціональних, технологічних, естетичних, екологічних та соціальних чинників.
- методики формування авторської концепції у цифровому дизайні.
- основи візуальної комунікації в цифровому середовищі, у тому числі для мистецьких та культурних проєктів.
- критерії створення актуального, суспільно значущого та конкурентоспроможного цифрового дизайн-продукту.
- можливості інтеграції цифрових технологій у міждисциплінарні дизайн-рішення (моушн-дизайн, веб, AR/VR тощо).
- етапи проєктного аналізу цифрових рішень із урахуванням технічних, технологічних та комунікаційних аспектів.

Вміти:

- застосовувати сучасні графічні редактори та цифрові інструменти у створенні професійних дизайнерських продуктів.
- генерувати оригінальні креативні ідеї та трансформувати їх у цифрові дизайн-пропозиції.
- розробляти концептуальні рішення в цифровому дизайні відповідно до технічного завдання та актуальних трендів.
- здійснювати передпроєктний аналіз із урахуванням цільової аудиторії, контексту, технічних можливостей та вимог.
- розробляти і візуалізувати авторську концепцію цифрового проєкту з урахуванням принципів візуальної комунікації.
- використовувати цифрові технології для презентації та візуального захисту дизайн-проєктів.
- формувати проєктну документацію, керувати етапами реалізації цифрового дизайн-проєкту.
- інтегрувати мультимедійні засоби у структуру дизайн-продукту з метою розширення його комунікаційного потенціалу.
- застосовувати цифрові технології для створення соціально відповідального та візуально ефективного контенту.

Короткий зміст дисципліни (перелік тем та практичних завдань):

Тема 1. Основи побудови комп'ютерного шрифту.

Тема 2. Розробка комп'ютерного шрифту.

Тема 3. Створення електронної книги в різних форматах

Тема 4. Розробка та створення об'ємних зображень обкладинки.

Результати оцінювання (поточний та підсумковий контролі, критерії): диф. залік.

Автор програми (викладацький склад який буде забезпечувати викладання курсу):

Костенко Ігор Олегович, к.т.н., доцент кафедри графічного дизайну КДАДПМД ім. М.

Бойчука,