

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Клочков Юрий Сергеевич
Должность: и.о. ректора
Дата подписания: 04.04.2024 11:47:33
Уникальный программный ключ:
4e7c4ea90328ec8e65c5d8058549a2538d740881

Аннотация рабочей программы дисциплины

Основы анимации

основной профессиональной образовательной программы

по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) Графический дизайн

1. Цели изучения дисциплины

Целью дисциплины является формирование способности создавать произведения графического дизайна средствами компьютерной графики и анимации.

2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Дисциплина Основы анимации является факультативом.

Необходимыми условиями для освоения дисциплины являются:

- освоение дисциплины Графика;
- освоение дисциплины Фотографика;
- освоение дисциплины Проектирование графической продукции 3-6 семестр.

Дисциплина является логическим продолжением курса «Компьютерные технологии в графическом дизайне». Результаты изучения дисциплины могут стать частью выпускной квалификационной работы.

3. Результаты освоения дисциплины: формируемые компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)	Код и наименование результата обучения по дисциплине
ПКС-5 Способен понимать принципы работы современных компьютерных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ПКС-5.1. Демонстрирует знание принципов работы современных компьютерных технологий.	Знать: 31 технологии растровой и векторной графики, виды графических редакторов
		Уметь: У1 применять графические и компьютерные методы для решения профессиональных задач
		Владеть: В1 технологиями мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации
	ПКС-5.2. Использует специальные компьютерные программы, необходимые для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: 32 основные понятия и методы Flash-анимации и компьютерной профессиональной графики
		Уметь: У2 использовать технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации.
		Владеть: В2 навыками применения графических и компьютерных методов для решения профессиональных задач.

4. Общая трудоемкость дисциплины

составляет 1 зачетная единица, 36 часов

5. Форма промежуточной аттестации

очная форма обучения: зачет – 7 семестр;

заочная форма обучения не реализуется;

очно-заочная форма обучения не реализуется.

Согласование

Исполнитель	Срок согласования	Результат	Комментарий
Согласовать "Основы анимации, 2023, 54.03.01, ДЗГБ (аннотация к рабочей программе дисциплины)"			
Клименко Александр Иванович		Согласовано	
Руммо Екатерина Леонидовна		Согласовано	

Сертификат: 008E624DF98BC2E90078B97FC72BE94C3F
Владелец: Ефремова Вероника Васильевна
Действителен: с 11.08.2023 до 03.11.2024