

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 27.06.2024 15:38:42
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Анимация и моушн-дизайн

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль)	Графический дизайн
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина «Основы анимации в дизайне» изучается в шестом семестре.

Форма промежуточной аттестации:

шестой семестр - экзамен

Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Основы анимации в дизайне» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, к элективным дисциплинам.

Изучение дисциплины опирается на результаты освоения образовательной программы предыдущего уровня. Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам и практикам:

- Пропедевтика;
- Проектирование графической продукции;
- Компьютерное проектирование в дизайне.

Результаты обучения по учебной дисциплине, используются при изучении следующих дисциплин:

- Проектирование графической продукции;
- Концепции графического дизайна.

Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при выполнении выпускной квалификационной работы.

Целями изучения дисциплины «Основы анимации в дизайне»:

- строить эффективные визуальные коммуникации по средствам анимации,
- изучать современный контекст и сформировать визуальное понимание актуальных графических течений,
- дать практическую профессиональную методологию работы,
- встроить существующие навыки рисования в единую систему,
- развить практические навыки технического анализа творческой задачи,
- формирование навыков профессиональной коммуникации и презентации,
- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
<p>ИД-ПК-2 Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту, обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p>ИД-ПК-2.2 Применение дизайнерских решений задач по проектированию объектов визуальной информации с учетом пожеланий заказчика и предпочтения целевой аудитории.</p>	<p>Определять композиционные приемы и стилистические особенности анимации для передачи авторской идеи в рамках работы над заданной темой. Изучить и применять способы визуального повествования.</p>
<p>ИД-ПК-6 Способен использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам</p>	<p>ИД-ПК-6.3 Применение информационных технологий в использовании различных видов изобразительных искусств и проектной графики.</p>	<p>Сформулировать и представить концепцию проекта на основе анализа выбранной темы по средствам использования открытых информационных источников. Дать обоснование авторской концепции при разработке проекта.</p>

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения	4	з.е.	144	час.
-------------------------	---	------	-----	------