

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 15.09.2023 16:49:54
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab8249

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерные технологии моушн-дизайна

| | | |
|---|--|-------------------------------------|
| Уровень образования | бакалавриат | |
| Направление подготовки/Специальность | 09.03.02 | Информационные системы и технологии |
| Направленность (профиль)/Специализация | Информационные технологии в медиаиндустрии | |
| Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения | 4 года | |
| Форма(-ы) обучения | очная | |

Учебная дисциплина «Компьютерные технологии моушн-дизайна» изучается в третьем семестре. Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены.

- 1.1. Форма промежуточной аттестации: экзамен
- 1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Компьютерные технологии моушн-дизайна» относится к обязательной части программы.

Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам:

- Информационные и коммуникационные технологии в профессиональной деятельности
- Технология программирования
- Физика

Результаты обучения по учебной дисциплине используются при изучении следующих дисциплин:

- Методы и средства проектирования информационных систем и технологий
- Проектирование информационных систем в дизайне

Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при прохождении производственной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

- 1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целями изучения дисциплины «Компьютерные технологии моушн-дизайна» являются:

- изучение области применения тех или иных инструментальных средств информационных систем;
- формирование комплексного коммуникативного дизайн-мышления и системного подхода к проектированию в моушн-дизайне;
- обретение практических знаний, умений и навыков в областях моушн-дизайна и анимации разных жанров, разного уровня сложности и назначения, с использованием различных цифровых технологий;
- формирование у обучающихся компетенции, установленной 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 компетенции и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

| Код и наименование компетенции | Код и наименование индикатора достижения компетенции |
|---|--|
| ПК-2 Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение | ИД-ПК-2.2 Разработка технических спецификаций на программные компоненты и их взаимодействие |
| | ИД-ПК-2.3 Проектирование компьютерного программного обеспечения |

Общая трудоёмкость учебной дисциплины (модуля) по учебному плану составляет:

| | | | | |
|----------------------|---|------|-----|------|
| Очная форма обучения | 5 | з.е. | 180 | час. |
|----------------------|---|------|-----|------|