

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 21.09.2023 14:25:17
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Анимационная графика

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	42.03.04 Телевидение
Профиль	Операторское дело, режиссура монтажа
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма обучения	Очная

Учебная дисциплина «Анимационная графика» изучается в пятом семестре.
Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены(а).

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

Учебная дисциплина «Анимационная графика» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений (вариативные дисциплины).

Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предыдущему уровню образования в части сформированности универсальных компетенций.

Результаты обучения по учебной дисциплине используются при прохождении всех видов практик, предусмотренных ОПОП и выполнении ВКР.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-3. Способность участвовать в производственном процессе выпуска телевизионного и мультимедийного продукта с применением современных технологий	ИД-ПК-3.1. Создание и трансформация текстовых, аудио- и видео материал, предназначенный для телевидения с учётом современных телевизионного и мультимедийного продукта с применением современных технологий	По результатам освоения дисциплины студент должен: <i>Знать:</i> <ul style="list-style-type: none">– Историю развития анимации;– Различные приемы создания анимации, виды анимации;– Технологию работы над анимационным проектом;– Соответствие вида анимации и задачи, установленной в анимационном проекте. <i>Уметь:</i> <ul style="list-style-type: none">– Создавать различные виды анимации;

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
	ИД-ПК-3.3. Обеспечивает высокий художественный уровень телевизионного и мультимедийного продукта с применением современных технологий и программного обеспечения	<ul style="list-style-type: none"> – Описывать процесс создания анимации разного вида; – Использовать элементы компьютерной анимации для создания мультимедийных ресурсов и размещения в сети интернет; – Осуществлять подбор наиболее оптимального вида анимации для существующей проектной задачи. <p><i>Владеть:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Навыками использования видов анимации для создания анимационного проекта; – Технологиями создания целостного анимационного проекта (ролика), в том числе командной работой.

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	5	з.е.	180	час.
---------------------------	---	-------------	-----	-------------