| **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**  ***УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ*** | | |
| --- | --- | --- |
| **Основы видео и анимация** | | |
| Уровень образования | бакалавриат | |
| Направление подготовки | 54.03.01 | Дизайн |
| Направленность (профиль) | Графический дизайн | |
| Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения | 5 лет | |
| Форма(-ы) обучения | очно-заочная | |

* + - 1. Учебная дисциплина «Основы видео и анимация» изучается в седьмом семестре. Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрена.

*Форма промежуточной аттестации:* зачет в седьмом семестре.

*Место учебной дисциплины в структуре ОПОП*

* + - 1. Учебная дисциплина «Основы видео и анимация» относится к части программы, формируемой участниками образовательных отношений. Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам:

- Информационные и коммуникационные технологии в профессиональной деятельности

- Проектирование графической продукции

- История графического дизайна

- Компьютерное проектирование в графическом дизайне

- Фотографика

* + - 1. Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при прохождении производственной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

*Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине*

Целями изучения дисциплины «Основы видео и анимация» является всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний, умений), реализуемых дисциплиной, формирование у студентов комплексного коммуникативного дизайн-мышления и видео-аудиальной культуры

Задачи, решаемые в процессе:

— практическое освоение креативных и художественно-производственных процессов видеосъемок и видеомонтажа;

— изучение возможностей обработки видеоматериала цифровыми программными средствами; освоение принципов создания спецэффектов;

— определение видео-контента как инструмента маркетинговых коммуникаций, выявление особенностей размещения видео-конткнта на визуальных платформах социальных сетей

В результате обучения по дисциплине студент овладеет:

— навыками рабочего проектирования мультимедийных объектов;

— навыками обработки мультимедийной информации;

— навыками размещения, тестирования и обновления мультимедийных объектов;

— подходами к использованию информационных технологий при создании проекта

мультимедийных объектов, инструментальными средствами создания и модификации

мультимедийных объектов;

— навыками оформления полученных результатов в виде презентаций;

— современными инструментальными средствами создания, модификации и просмотра мультимедийного продукта.

*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** |
| --- | --- | --- |
| УК-2  Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений | ИД-УК-2.2  Оценка решения поставленных задач в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами контроля, корректировка способов решения профессиональных задач; | * Определяет круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений * Оценивает решения поставленных задач в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами контроля * Корректирует способы решения профессиональных задач; |
| 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; | ИД-ПК-2.4  Формулирование текущих и конечных целей проекта, с использованием оптимальных технических и дизайнерских способов их достижения; | * Анализирует и определяет требования к дизайн-проекту, обосновывает свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; * Формулирует текущие и конечные цели проекта, с использованием оптимальных технических и дизайнерских способов их достижения; |

*Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:*

| Очная форма обучения | **2** | **з.е.** | **72** | **час.** |
| --- | --- | --- | --- | --- |