

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 22.09.2023 15:31:04  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab824

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Основы цифровых анимационных технологий

Уровень образования	бакалавриат	
Направление	54.03.01	Дизайн
Направленность	Мультимедиа в промышленном дизайне	
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года	
Форма обучения	очная	

Учебная дисциплина «Основы цифровых анимационных технологий» изучается в шестом семестре.

Курсовая работа/Курсовой проект не предусмотрены.

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

Учебная дисциплина/учебный модуль «Основы цифровых анимационных технологий» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

- 1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Основы цифровых анимационных технологий» являются:

- формирование навыков проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций;
- формирование навыков применения современных информационных баз и графических программ; компьютерного моделирования;
- формирование навыков использования инструментов и методов художественной визуализации создаваемого объекта.

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

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-	ИД-ОПК-4.1 Проектирование, моделирование, конструирование предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций.

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.	
ПК-5 Способен применять компьютерное моделирование, визуализацию, создавать презентацию модели продукта	ИД-ПК-5.1 Применение современных информационных баз и графических программ; компьютерного моделирования ИД-ПК-5.2 Использование инструментов и методов художественной визуализации создаваемого объекта

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

по очной форме обучения –	3	<b>з.е.</b>	108	<b>час.</b>
---------------------------	---	-------------	-----	-------------