

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 27.06.2024 17:56:39
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерная графика и анимация

Уровень образования	Бакалавриат
Направление подготовки/Специальность	54.03.03 Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)/Специализация	Диджитал-арт и компьютерные технологии в современном искусстве
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина (модуль) «Компьютерная графика и анимация» изучается в шестом и седьмом семестрах.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен(а)

1.1. Форма промежуточной аттестации

шестой семестр	- зачет
седьмой семестр	- экзамен

1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Компьютерная графика и анимация» относится к обязательной части.

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

Целями изучения дисциплины (модуля) «Компьютерная графика и анимация» являются:

- изучение методов компьютерной анимации, её современного состояния, а также тенденций развития;
- формирование навыков современных и новейших методов и принципов компьютерной анимации, её практического использования в дальнейшей профессиональной деятельности;
- формирование у обучающихся компетенции(-й), установленной(-ых) образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине (модулю);

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

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-2 Способен стилизовать изображения, находить способы передачи авторской задумки через графический язык	ИД-ПК-2.4 Определение композиции кадра и её развития во времени и пространстве для воплощения авторской задумки в творческих проектах с использованием анимации

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-4 Способен реализовывать творческие работы с помощью цифровых технологий и профессионального программного обеспечения	ИД-ПК-4.3 Использование профессиональных программ для создания в цифровом формате трехмерных единичных объектов или группы объектов в пространстве для реализации творческих проектов
ПК-5 Способен создавать творческие проекты на основе использования технологий фото- и видео-съемки	ИД-ПК-5.5 Выполнение монтажа видеоряда с использованием видеоредакторов, включая настройки формата видео, сведение разных видео- и аудиодорожек, наложение эффектов и переходов, настройки экспорта

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

по очной форме обучения –	8	з.е.	256	час.
---------------------------	---	-------------	-----	-------------