

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 27.06.2024 17:35:02
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab8247

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 четвертом семестре.

Курсовая работа/Курсовой проект не предусмотрены.

1.1. Форма промежуточной аттестации:

четвертый семестр - зачет с оценкой

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Основы цифровых анимационных технологий» относится к обязательной части программы.

Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам:

- Компьютерное моделирование в дизайне

Результаты обучения по учебной дисциплине, используются при изучении следующих дисциплин:

- Компьютерное моделирование в дизайне;

Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при выполнении выпускной квалификационной работы.

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
ПК-3: Способен художественно эскизировать, макетировать, физическое моделировать, прототипировать.	ИД-ПК-3.1: Применение современных методов 2D и 3D-моделирования мультимедийного проекта ИД-ПК-3.2: Использование инструментов и методов художественной визуализации создаваемого объекта ИД-ПК-3.3: Создание и использование презентации в процессе реализации проекта для обсуждения выполненных этапов работ с участниками проекта

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

по очной форме обучения –	3	з.е.	96	час.
---------------------------	---	------	----	------