

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.06.2025 12:01:22
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Основы видео и анимация

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	50.03.02 Изыщные искусства
Направленность (профиль)	Экспозиционный дизайн
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	Очная

Учебная дисциплина «Основы видео и анимация» изучается в седьмом семестре 4 курса.
Курсовая работа – не предусмотрена

1.1. Форма промежуточной аттестации
зачет.

1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП:
Учебная дисциплина «Основы видео и анимация» относится к факультативным дисциплинам.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине
Целями изучения дисциплины «Основы видео и анимация»:

- строить эффективные визуальные коммуникации по средствам анимации,
- изучать современный контекст и сформировать визуальное понимание актуальных графических течений,
- дать практическую профессиональную методологию работы,
- встроить существующие навыки рисования в единую систему,
- развить практические навыки технического анализа творческой задачи,
- формирование навыков профессиональной коммуникации и презентации,
- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

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

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-2 Способен эффективно использовать методы проектного эскизирования, компьютерного моделирования и визуализации для выполнения и демонстрации дизайн-проектов	ИД-ПК-2.3 Разработка типографических макетов с включением графических изображений иллюстраций, фотографий, подбор и использование цифровых шрифтов
ПК-3 Способен применять методы эскизирования, макетирования, физического моделирования, прототипирования, компьютерного моделирования макета продукта	ИД-ПК-3.1 Применение передового отечественного и зарубежного опыта в области проектирования и производства полиграфических макетов для использования в практической деятельности

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

по очно-заочной форме обучения –	2	з.е.	64	час.
----------------------------------	----------	-------------	-----------	-------------