



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
НЕКВАЛИФИРОВАННОЙ
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ИНФОРМАЦИЯ О СЕРТИФИКАТЕ

S/N: 23D1633212

Владелец: Кулешин Максим Георгиевич

Должность: И.о. ректора

E-mail: kuleshin.mg@sspi.ru

Организация: ГБОУ ВО СГПИ

Дата подписания: 19.05.2023

Действителен: с 04.05.2023 до 04.05.2026

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерная графика и анимация

(наименование учебной дисциплины)

Блок: базовый (Б1.О)

Предметно-методический модуль (профиль "Компьютерная графика")

1. Цель и задачи дисциплины
Цель: Цель дисциплины создать условия, обеспечивающие социально-личностное, познавательное, творческое развитие учащихся в процессе изучения основ графики и анимации с использованием компьютерных технологий. Задачи дисциплины: Задачи дисциплины: 1. Приобретение базовых практических знаний и навыков, необходимых для работы в области компьютерной графики и анимации. 2. Приобретение творческих навыков в области анимации и компьютерной графики. 3. Развивать эмоциональные возможности в процессе создания творческих проектов по анимации и графике.
2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО
Дисциплина "Компьютерная графика и анимация" входит в Предметно-методический модуль (профиль "Компьютерная графика"), код: Б1.О.07.
3. Требования к результатам освоения содержания дисциплины
Изучение дисциплины "Компьютерная графика и анимация" направлено на формирование у обучающихся индикаторов установленных компетенций: УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач 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
4. Структура дисциплины
Общая трудоемкость дисциплины. 5 зачетные (-ых) единиц (-ы) (180 ч.), включая промежуточную аттестацию.
Формы контроля. Экзамен
Содержание дисциплины. Раздел 1 Понятие и виды анимации

