



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

