

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
А.С. Огрин



АННОТАЦИЯ

Учебной дисциплины «Анимационные технологии»

Направление подготовки 54.03.01 «Дизайн»

Профиль «Графический дизайн»

Программа разработана на кафедре дизайна

Место дисциплины в учебном плане	Дисциплина «Анимационные технологии» относится к обязательным дисциплинам вариативной части блока Дисциплины (модули).
Цель изучения дисциплины	Постановка основных навыков применения современных экранных и медиатеchnologies для проектирования, разработки анимационного ролика
Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины	<p>ОПК-4 - способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании;</p> <p>ПК-2 - способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;</p> <p>ПК-4 - способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проектов.</p>
Знания, умения и навыки, получаемые в процессе изучения дисциплины	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основные понятия из истории и теории медиакультуры; • основы создания новых аудиовизуальных продуктов. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • различать особенности и способы визуализации в медиа технологиях; • выбирать способ решения коммуникативных задач; • подбирать адекватные приемы конструирования визуального сообщения и медиатекстов с использованием современных компьютерных средств; • интерпретировать и анализировать результаты моделирования; • осуществлять выбор техники, устройств и материалов в соответствии с конкретными практическими заданиями. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • методами и приемами анимирования изображения на основании опыта, полученного при выполнении практических работ; • основными критериями оценки полученных результатов проектирования; • способностью редактирования видеоизображений и динамических картинок пользуясь программами Adobe Flash, Adobe Premiere, Adobe After effect;

	<ul style="list-style-type: none"> • современными ресурсами и инструментами и использования в ходе проектирования аудиовизуального послания, Internet-ресурсов, ПО, поисковых ресурсов.
Краткая характеристика учебной дисциплины	Студенты знакомятся с основными видами современных медийных носителей, решающих коммуникационные задачи посредством экранных технологий, основными медиа продуктами, инструментами и устройствами, применяемыми для получения медийного сообщения; осваивают способы визуализации в современных экранных технологиях для создания новых аудиовизуальных текстов.
Форма итогового контроля знаний	Для контроля усвоения студентами данной дисциплины, учебным планом предусмотрен зачет, в форме сдачи и защиты выполненных заданий.