

**Аннотация к рабочей программе дисциплины
Б1.В.ДВ.5.2 Компьютерная анимация
направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование
(профиль «ИКТ в дошкольном образовании»)**

Дисциплина Б1.В.ДВ.5.2 Компьютерная анимация изучается во 2 семестре. Предусмотрены лекционные и практические занятия. Отчетность по результатам освоения дисциплины – зачет.

Цель освоения дисциплины – формирование знаний и умений в области компьютерной анимации.

Место дисциплины в структуре образовательной программы. Дисциплина «Компьютерная анимация» относится к дисциплинам по выбору вариативной части Блока 1 Дисциплины (модули) (Б1.В.ДВ.5.2).

Содержание дисциплины «Компьютерная анимация» опирается на содержание дисциплины «Мультимедиа технологии» (Б1.В.ОД.1).

Содержание дисциплины «Компьютерная анимация» выступает опорой для создания образовательных материалов, используемых в педагогическом процессе в рамках преддипломной практики и при подготовке выпускной квалификационной работы.

Планируемые результаты освоения образовательной программы			
Код компетенции	Наименование компетенции	Структурные элементы компетенции	Результаты обучения по дисциплине
ПК-2	способность формировать образовательную среду и использовать профессиональные знания и умения в реализации задач инновационной образовательной политики	31(ПК-3): способы и средства формирования образовательной среды 32 (ПК-2) задачи инновационной образовательной политики	<i>знать:</i> - понятие образовательной среды; - способы реализации задач инновационной образовательной политики
		В1(ПК-2): навыками формирования образовательной среды с учетом программ психолого-педагогического сопровождения и здоровьесберегающих технологий В2(ПК-2): навыки использования профессиональных знаний и умений в реализации задач инновационной образовательной политики	<i>владеть:</i> - приемами самостоятельного формирования образовательной среды с учетом составленных программ психолого-педагогического сопровождения и здоровьесберегающих технологий; - навыками использования профессиональных знаний и умений в реализации задач инновационной образовательной политики

Разделы дисциплины включают:

1. Основные понятия компьютерной анимации
2. Аппаратные и программные средства компьютерной анимации
3. Создание анимации во Flash
4. Назначение и возможности двумерной анимации
5. Создание и редактирование графики
6. Концепции анимации. Текст и формы
7. Использование фильтров и масок

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы.

Составитель – к.п.н., доцент кафедры физико-математического и информационно-технологического образования Осокина Е.В.