

**Аннотация к рабочей программе дисциплины Б1.В. ДВ.7.2 Анимация и видеомонтаж
направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки)
(профиль «Информатика», профиль «Математика»)**

Дисциплина Б1.В.ДВ.7.2 «Анимация и видеомонтаж» изучается в 4, 5 семестре. Предусмотрены лекционные и семинарские занятия. Отчетность по результатам освоения дисциплины – зачет (5 сем.).

Цель освоения дисциплины – формирование у студентов знаний и умений в области создания анимированных изображений и навыков обработки фото и видеоматериалов для оснащения педагогического процесса.

Место дисциплины в структуре образовательной программы. Дисциплина «Анимация и видеомонтаж» относится к дисциплинам по выбору вариативной части Блока 1 Дисциплины (модули)(Б1.В.ДВ.7.2). Для освоения дисциплины «Анимация и видеомонтаж» студенты используют знания, умения, навыки, сформированные в процессе изучения дисциплины «Программное обеспечение современных персональных компьютеров» (Б1.Б.12). Содержание дисциплины «Анимация и видеомонтаж» выступает опорой для освоения содержания дисциплин «Теория и методика обучения (информатика)» (Б1.В.ОД.3), «Создание графических объектов учебного назначения» (Б1.В.ДВ.20.1).

Планируемые результаты освоения образовательной программы		
Код компетенции Наименование компетенции	Структурные элементы компетенции	Результаты обучения по дисциплине
СК-2. Способность использования знаний и умений в области информатики в профессиональной деятельности	У2 (СК-2): , осуществлять выбор аппаратных и программных средств систем и языков программирования для организации работы в школьном кабинете информатики У4 (СК-2): создавать информационные объекты профессиональной деятельности с использованием программного обеспечения компьютера У6 (СК-2): проводить самостоятельный поиск информации с использованием различных компьютерных источников (компьютерных баз данных, ресурсов Интернета), ее обработку и представление в разных формах с помощью средств ИКТ	<i>уметь:</i> - создавать анимационные и видеоролики, содержащие текст, графику, видео и аудио файлы; - осуществлять выбор аппаратных и программных средств для создания движущихся изображений; - применять программы видеомонтажа при подготовке учебных видеокomпонентов
ПК-1 Готовность реализовывать образовательные программы по предметам в соответствии с требованиями образовательных	З1 (ПК-1): преподаваемые предметы в пределах требований федеральных государственных образовательных стандартов и основных общеобразовательных программ, их историю и место в мировой культуре и науке	<i>знать:</i> – содержание соответствующего модуля ФГОС ООО, ФГОС С(П)ОО

Планируемые результаты освоения образовательной программы		
Код компетенции Наименование компетенции	Структурные элементы компетенции	Результаты обучения по дисциплине
стандартов	У1 (ПК-1): планировать и осуществлять учебный процесс в соответствии с основной общеобразовательной программой	<i>уметь:</i> - планировать содержание предметной области в соответствии с ФГОС ООО, ФГОС С(П)ОО

Разделы дисциплины включают:

1. Основные понятия компьютерной анимации.
2. Аппаратные и программные средства компьютерной анимации.
3. Создание анимации в AdobeFlash.
4. Назначение и возможности двумерной анимации.
5. Создание и редактирование графики.
6. Концепции анимации.
7. Звуковое сопровождение анимации. Видео клипы.
8. Основные понятия видеомонтажа.
9. Рабочая область программы для обработки видео.
10. Работа с фото.
11. Работа со звуком.
12. Наложение текста, переходы.
13. Экспорт во внешние форматы.
14. Сжатие видеоданных. Кодеки.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы.

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