

АННОТАЦИЯ

к рабочей программе дисциплины
«Трёхмерное моделирование и анимационный дизайн»

Направление подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии

Профиль Информационные технологии в дизайне

Квалификация выпускника бакалавр

Нормативный период обучения 4 года / 4 года и 11 м.

Форма обучения очная / заочная

Год начала подготовки 2019

Цель изучения дисциплины:

Знакомство с особенностями трёхмерной графики как средством проектирования графического дизайна интерфейса на основе определения стиля и визуализации данных для различных прикладных областей и проектирования информационных ресурсов для различных прикладных областей

Задачи изучения дисциплины:

- знакомство с особенностями трёхмерного моделирования;
- знакомство с особенностями проектирования графического дизайна интерфейса на основе определения стиля и визуализации данных для различных прикладных областей;
- развитие способностей осуществлять проектирование информационных ресурсов для различных прикладных областей.

Перечень формируемых компетенций:

ПК-1 - Способен осуществлять проектирование графического дизайна интерфейса на основе определения стиля и визуализации данных для различных прикладных областей

ПК-2 - Способен осуществлять проектирование информационных ресурсов для различных прикладных областей

Общая трудоемкость дисциплины: 3 з.е.

Форма итогового контроля по дисциплине: Зачет с оценкой