

**АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
Жанры и формы цифровых медиа**

: 42.03.02

: 3, : 6

		6
1	()	3
2		108
3	, .	61
4	, .	18
5	, .	36
6	, .	0
7	, .	10
8	, .	2
9	, .	5
10	, .	47
11	(, ,)	
12		

Компетенция ФГОС: ОПК.13 способность следовать принципам работы журналиста с источниками информации, знать методы ее сбора, селекции, проверки и анализа, возможности электронных баз данных и методы работы с ними; <i>в части следующих результатов обучения:</i>
2.
2.
Компетенция ФГОС: ОПК.2 способность ориентироваться в мировых тенденциях развития медиаотрасли, знать базовые принципы формирования медиасистем, специфику различных видов СМИ, особенности национальных медиамоделей и реалии функционирования российских СМИ, быть осведомленным в области важнейших инновационных практик в сфере массмедиа; <i>в части следующих результатов обучения:</i>
1.
2.
Компетенция ФГОС: ОПК.20 способность использовать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере, для решения профессиональных задач, ориентироваться в современных тенденциях дизайна и инфографики в СМИ; <i>в части следующих результатов обучения:</i>
1.

2.	
1.	

	(
--	---

.2. 1	
1.о компьютерной анимации как раздела обработки видео изображений	; ;
.2. 2	
2.о программных, технических и прикладных средствах компьютерной анимации	; ;
.13. 2	
3.базовые понятия компьютерной анимации и ее основные разделы	; ;
.13. 2	
4.методы компьютерной обработки анимационных изображений	; ;
.20. 1	
5.ориентироваться в области компьютерной обработки и получения анимационных изображений, пользоваться специальной литературой в изучаемой предметной области	; ;
6.обосновывать выбор программных средств для решения конкретных задач	; ;
.20. 2	
7.ориентироваться в структурах программных и технических средств получения анимационных изображений, их возможностях, назначениях, перспективах развития	; ;
.20. 1	
8.использовать основные программные, технические и прикладные системы компьютерной анимации	; ;
9.иметь опыт моделирования, текстурирования, анимации, цифровой обработки изображений трехмерной компьютерной графики	; ;

1. Армстронг Д. Macromedia Flash 8 : официальный учебный курс : [пер. с англ.] / Jay Armstrong, Jen deHaan. - М., 2007. - 155 с. : ил.

2. Переверзев, С. И. Анимация в Macromedia Flash MX [Электронный ресурс] : практикум / С. И. Переверзев. - 3-е изд. (эл.). - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. - 374 с.: ил. - ISBN 978-5-9963-1483-6. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=485561> - Загл. с экрана.

1. ЭБС НГТУ : <http://elibrary.nstu.ru/>

2. ЭБС «Издательство Лань» : <https://e.lanbook.com/>

3. ЭБС IPRbooks : <http://www.iprbookshop.ru/>

4. ЭБС "Znanium.com" : <http://znanium.com/>

1. Гужов В. И. Компьютерная анимация [Электронный ресурс] : электронный учебно-методический комплекс / В. И. Гужов ; Новосиб. гос. техн. ун-т. - Новосибирск, [2011]. - Режим доступа: http://elibrary.nstu.ru/source?bib_id=vtls000162797. - Загл. с экрана.

1 Microsoft Office

2 Microsoft Windows

3 Adobe Flash

-

1	(-) , ,	

1		