

АННОТАЦИЯ

Программа по дисциплине «Анимационное проектирование» для направления ООП «09.03.03 – Прикладная информатика» соответствует рабочей программе дисциплины.

Изучаемая дисциплина формирует у студентов положительную мотивацию на использование современных методов в разработке и проектировании компьютерных игр и программируемой анимации.

План, предназначенный для организации учебной работы по дисциплине, содержит основной теоретический материал, маршрутную схему изучения и путеводитель по темам дисциплины, задания для самостоятельной работы и рекомендации по их выполнению, описание контрольных работ с методическими указаниями, глоссарий, каталог образовательных ресурсов в сети Интернет, средства педагогического контроля.

Целью изучения дисциплины «Компьютерная анимация» является ознакомление с основами программирования анимации и компьютерных игр, а также основам ООП Javascript. Javascript выбран в качестве методического языка программирования, т.к. отвечает, как критериям современности, так и востребованности на рынке.

Студент должен овладеть основными методами ООП, программирования анимации, игровыми алгоритмами.

По результатам выполненных самостоятельно каждым студентом работ и активности студента на занятиях выставляется итоговая отметка.

При подготовке к практическим занятиям следует пользоваться настоящими указаниями, лекционным материалом, представленным студентам в электронном виде и рекомендуемой литературой.

Полученные навыки по курсу «Анимационное проектирование» в дальнейшем могут быть применены профессионально, как в области программирования, так и в области разработки компьютерных игр.

ОПК-4 способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографическо й культуры с применением информационно- коммуникационны х технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	знает	современные игровые, информационно-коммуникационные технологии
	умеет	использовать игровые и современные информационно-коммуникационные технологии
	владеет	навыками игровых и использования современных информационно-коммуникационных технологий

ПК-8 Способностью программировать приложения и создавать программные прототипы решения прикладных задач	знает	понятия информатики: данные, информация, знания, информационные системы и технологии; методы структурного и объектно-ориентированного программирования.
	умеет	разрабатывать и отлаживать эффективные алгоритмы и программы с использованием современных технологий программирования
	владеет	навыками моделирования прикладных задач; численными методами; навыками программирования в современных средах.