

Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце:
 ФИО: Хоружий Людмила Ивановна
 Должность: Директор института экономики и управления АПК
 Дата подписания: 15.07.2023 17:44:13
 Уникальный программный ключ:
 1e90b132d9b04dce67585160b015dddf2cb1e6a9

УТВЕРЖДАЮ:
 Директор Института
 экономики и управления АПК

 Л.И. Хоружий
 « 30 » « августа » 2022 г.

**Лист актуализации рабочей программы дисциплины
 Б1.В.ДВ.03.01 «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе»**

для подготовки бакалавров
 Направление: 42.03.01 Реклама и связи с общественностью
 Направленность: Реклама и связи с общественностью в отрасли
 Форма обучения – очная
 Год начала подготовки: 2019
 Курс 3
 Семестр 5

В рабочую программу вносятся следующие изменения на 2022 год начала подготовки:

1. Формулировка направленности «Реклама и связи с общественностью в отраслях экономики».
2. Шифр Б1.В.ДВ.03.01
3. Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 зач. единицы (108 часов), их распределение по видам работ в 5 семестре представлено в табл. 2. «Распределение трудоёмкости дисциплины по видам работ по семестрам»

Вид учебной работы	Трудоёмкость	
	час. всего/*	в т.ч. по семестрам № 5
Общая трудоёмкость дисциплины по учебному плану	108/4	108
1. Контактная работа:	64,25/4	64,25
Аудиторная работа	64,25/4	64,25
лекции (Л)	16	16
практические занятия (ПЗ)	48/4	48
контактная работа на промежуточном контроле (КРА)	0,25	0,25
2. Самостоятельная работа (СРС)	43,75	43,75
самостоятельное изучение разделов, самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий, подготовка к практическим занятиям и т.д.)	34,75	34,75
Подготовка к зачету (контроль)	9	9
Вид промежуточного контроля:	 	Зачет

в том числе практическая подготовка (см. учебный план)

1. Изменения в формулировке компетенций (индикаторов) в таблице 1

Таблица 1 Требования к результатам освоения дисциплины

№ п/п	Код компетенции	Содержание компетенции (или её части)	Индикаторы компетенций	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны:		
				знать	уметь	владеть
1.	ПКос-1	Способен осуществлять редакторскую деятельность в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, стилями, технологическими требованиями разных типов СМИ и цифровых медиа	ПКос-1.1 Осуществляет создание и редактирование текстов рекламы и связей с общественностью в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, технологическими требованиями каналов трансляции коммуникационного продукта с учетом цифровизации рекламной и пиар коммуникации	Цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, технологическими требованиями каналов трансляции коммуникационного продукта с учетом цифровизации рекламной и пиар коммуникации	Применять цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, технологическими требованиями каналов трансляции коммуникационного продукта с учетом цифровизации рекламной и пиар коммуникации	Навыками применения цифровых технологий и программного обеспечения для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, технологическими требованиями каналов трансляции коммуникационного продукта с учетом цифровизации рекламной и пиар коммуникации
			ПКос-1.2 Контролирует соответствие формата коммуникационного продукта медиаконцепции канала	Форматы коммуникационного продукта и медиаконцепции каналов	Контролировать соответствие формата коммуникационного продукта медиаконцепции канала	Навыками контроля соответствия формата коммуникационного продукта медиаконцепции канала

2. Заменить таблицу 3 «Тематический план учебной дисциплины»

Наименование тем дисциплины	Всего часов на тему	Аудиторная Работа			Внеаудиторная работа (СРС)
		Л	ПЗ всего/*	ПКР	
Тема 1. Цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью	10	2	-	-	8
Тема 2. Растровая компьютерная графика	20,75	2	10	-	8,75
Тема 3. Векторная компьютерная графика	23	4	10	-	9
Тема 4. 3D компьютерная графика	30	4	16/2	-	10
Тема 5. Анимация в рекламе	24	4	12/2	-	8
Контактная работа на промежуточном контроле (КРА)	0,25	-	-	0,25	-
ИТОГО	108	16	48	0,25	43,75

* в том числе практическая подготовка (см. учебный план)

3. Заменить таблицу 4. Содержание лекций/ практических занятий и контрольные мероприятия

№ п/п	№ темы	№ и название лекций/ практических занятий	Формируемые компетенции (индикаторы)	Вид контрольного мероприятия	Кол-во часов/из них практическая подготовка
1.	Тема 1. Цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью	Лекция № 1. Цифровые технологии и программное обеспечение. Форматы и технологические требования каналов трансляции коммуникационного продукта	ПКос-1.1; ПКос-1.2	-	2
2.	Тема 2. Растровая компьютерная графика	Лекция № 2. Основы растровой компьютерной графики	ПКос-1.1; ПКос-1.2	-	2
		Практическое занятие № 1. Программные средства обработки растровых изображений	ПКос-1.1; ПКос-1.2	защита практической работы № 1.	10

№ п/п	№ темы	№ и название лекций/ практических занятий	Формируемые компетенции (индикаторы)	Вид контрольного мероприятия	Кол-во часов/из них практическая подготовка
3.	Тема 3. Векторная компьютерная графика	Лекция № 3. Основы векторной компьютерной графики	ПКос-1.1; ПКос-1.2	-	4
		Практическое занятие № 2. Программные средства обработки векторных изображений	ПКос-1.1; ПКос-1.2	защита практической работы № 2.	10
4.	Тема 4. 3D компьютерная графика	Лекция № 4. 3-D графика и технологии ее обработки. 3D-принтеры. 3D-печать	ПКос-1.1; ПКос-1.2	-	4
		Практическое занятие № 3. 3D-моделирование в Google SketchUp	ПКос-1.1; ПКос-1.2	защита практической работы № 3.	8
		Практическое занятие № 4. 3D-моделирование в 3ds Max и др.	ПКос-1.1; ПКос-1.2	защита практической работы № 4.	8/2
5.	Тема 5. Анимация в рекламе	Лекция № 5. Анимация в рекламе	ПКос-1.1; ПКос-1.2	-	4
		Практическое занятие № 5. Программы для создания 3D-анимации. Технология Flash	ПКос-1.1; ПКос-1.2	защита практической работы № 5.	12/2

Программа актуализирована для Учебного плана 2022 года начала подготовки, направленности «Реклама и связи с общественностью в отраслях экономики».

Разработчики: Лемешко Т.Б., ст. преподаватель _____

Худякова Е.В., д.э.н., профессор _____

Рабочая программа пересмотрена и одобрена на заседании кафедры прикладной информатики, протокол № 1 от «29» августа 2022 г.

Заведующий кафедрой _____ Е.В. Худякова

Лист актуализации принят на хранение:

И.о. заведующего выпускающей кафедрой связей с общественностью, речевой коммуникации и туризма Гнездилова Е.В., к.ф.н., доцент

_____ «30» августа 2022 г.



МИНИСТЕРСТВО СЕЛЬСКОГО ХОЗЯЙСТВА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ –
МСХА имени К.А. ТИМИРЯЗЕВА»
(ФГБОУ ВО РГАУ - МСХА имени К.А. Тимирязева)

Институт экономики и управления АПК
Кафедра прикладной информатики

УТВЕРЖДАЮ:
И.о. декана гуманитарно-педагогического
факультета _____
П.Ф. Кубрушко
2020 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.ДВ.04.01 «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе»

для подготовки бакалавров

ФГОС ВО

Направление: 42.03.01 Реклама и связи с общественностью
Направленность: Реклама и связи с общественностью в отрасли (в сфере АПК)

Курс 3
Семестр 5

Форма обучения: очная

Год начала подготовки: 2019

Регистрационный номер _____

Москва, 2020

Разработчик: Лемешко Т.Б.

ст. преподаватель Лемешко Т.Б.
Худякова Е.В., д.э.н., профессор Худякова Е.В. «13» 01 2020 г.

Рецензент: Остапчук Т.В., к.э.н., доцент

Остапчук Т.В.
(подпись)
«13» 01 2020 г.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью и учебного плана по данному направлению 2019 года начала подготовки.

Программа обсуждена на заседании кафедры прикладной информатики протокол № 5 от «14» 01 2020 г.

Зав. кафедрой: Худякова Е.В., д.э.н., профессор

(ФИО, ученая степень, ученое звание)

Худякова Е.В.
(подпись)
«14» 01 2020 г.

Согласовано:

Председатель учебно-методической комиссии гуманитарно-педагогического факультета,
Ерёмин В.И., д.э.н., профессор

(ФИО, ученая степень, ученое звание)

Ерёмин В.И.
(подпись)
Протокол № «16» 02 2020 г.

Заведующий выпускающей кафедрой связей с общественностью и речевой коммуникации,

Бугаёва И.В., д.ф.н., профессор

(ФИО, ученая степень, ученое звание)

Бугаёва И.В.
(подпись)
«16» 02 2020 г.

Заведующий отделом комплектования ЦНБ

Иванова И.И.
(подпись)

Бумажный экземпляр РПД, копии электронных вариантов РПД и оценочных материалов получены:

Методический отдел УМУ

«__» _____ 2020 г.

СОДЕРЖАНИЕ

АННОТАЦИЯ	8
1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	8
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ	8
3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	9
4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	11
4.1 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ТРУДОЁМКОСТИ ДИСЦИПЛИНЫ ПО ВИДАМ РАБОТ ПО СЕМЕСТРАМ	11
4.2 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	11
4.3 ЛЕКЦИИ/ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ.....	13
5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ	15
6. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	15
6.1 ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ И НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	15
6.2 ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ И КРИТЕРИЕВ КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ	19
7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	19
7.1 ОСНОВНАЯ ЛИТЕРАТУРА	19
7.2 ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЛИТЕРАТУРА.....	20
8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	20
9. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ	20
10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ	21
11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ СТУДЕНТАМ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ	22
Виды и формы отработки пропущенных занятий	22
12. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПРЕПОДАВАТЕЛЯМ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ	22

АННОТАЦИЯ
рабочей программы учебной дисциплины Б1.В.ДВ.04.01
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА 3D, АНИМАЦИЯ В РЕКЛАМЕ»
для подготовки бакалавра по направлению
42.03.01 Реклама и связи с общественностью,
направленности «Реклама и связи с общественностью
в отрасли (в сфере АПК)»

Цель освоения дисциплины: изучение графического программного обеспечения, технического оборудования для осуществления профессиональной деятельности, приобретение практических знаний, умений и навыков, необходимых для самостоятельной разработки рекламных интерактивных текстов и коммуникационных продуктов.

Место дисциплины в учебном плане: дисциплина по выбору, включена в часть, формируемая участниками образовательных отношений учебного плана по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

Требования к результатам освоения дисциплины: в результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции (индикаторы):
ПКос-1.1; ПКос-1.2

Краткое содержание дисциплины:

Цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, технологическими требованиями каналов трансляции коммуникационного продукта с учетом исторического аспекта рекламной и пиар коммуникации. Виды компьютерной графики: трехмерная, растровая и векторная. Этапы создания трёхмерного изображения. 3D-моделирование. 3D-печать. Программные продукты для 3D-моделирования: Google SketchUp, Autodesk 3D Max, Pixologic Zbrush, Blender. 3D-анимация. Программы для создания 3D-анимации: DAZ Studio, iClone, Aurora 3D Animation Maker. Gif анимация. Программы растровой и векторной графики: Adobe Photoshop, Corel Draw. Трёхмерная реклама. Трёхмерные цифровые модели товаров.

Общая трудоемкость дисциплины: 144/4 (часы/зач. ед.).

Промежуточный контроль: зачёт в 5 семестре.

1. Цель освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» является изучение графического программного обеспечения, технического оборудования для осуществления профессиональной деятельности, приобретение практических знаний, умений и навыков, необходимых для самостоятельной разработки рекламных интерактивных текстов и коммуникационных продуктов.

2. Место дисциплины в учебном процессе

Дисциплина «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» включена в часть, формируемая участниками образовательных отношений учебного плана.

Дисциплина «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» реализуется в соответствии с требованиями ФГОС ВО, ОПОП ВО и Учебного плана по направлению 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

Предшествующими курсами, на которых непосредственно базируется дисциплина «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе», являются: «Основы инфографики», «Основы фотографии», «Информационные технологии и базы данных в прикладных коммуникациях».

Дисциплина «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» является основополагающей для изучения следующих дисциплин: «Работа с текстами в РИСО», «Информационные технологии в медиапланировании».

Рабочая программа дисциплины «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья разрабатывается индивидуально с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся.

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся компетенций, представленных в таблице 1.

Таблица 1

Требования к результатам освоения учебной дисциплины

№ п/п	Код компетенции	Содержание компетенции (или её части)	Индикаторы компетенций	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны:		
				знать	уметь	владеть
1.	ПКос-1	Способен осуществлять редакторскую деятельность в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, стилями, технологическими требованиями разных типов СМИ и других медиа	ПКос-1.1 Осуществляет создание и редактирование текстов рекламы и связей с общественностью в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, технологическими требованиями каналов трансляции коммуникационного продукта с учетом исторического аспекта рекламной и пиар коммуникации	Цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, технологическими требованиями каналов трансляции коммуникационного продукта с учетом исторического аспекта рекламной и пиар коммуникации	Применять цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, технологическими требованиями каналов трансляции коммуникационного продукта с учетом исторического аспекта рекламной и пиар коммуникации	Навыками применения цифровых технологий и программного обеспечения для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, технологическими требованиями каналов трансляции коммуникационного продукта с учетом исторического аспекта рекламной и пиар коммуникации
			ПКос-1.2 Контролирует соответствие формата коммуникационного продукта медиаконцепции канала	Форматы коммуникационного продукта и медиаконцепции каналов	Контролировать соответствие формата коммуникационного продукта медиаконцепции канала	Навыками контроля соответствия формата коммуникационного продукта медиаконцепции канала

4. Структура и содержание дисциплины

4.1 Распределение трудоёмкости дисциплины по видам работ по семестрам

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 4 зач. единиц (144 часа), их распределение по видам работ в 5 семестре представлено в табл. 2.

Таблица 2

Распределение трудоёмкости дисциплины по видам работ по семестрам

Вид учебной работы	Трудоёмкость	
	час.	в т.ч. по семестрам № 5
Общая трудоёмкость дисциплины по учебному плану	144	144
1. Контактная работа:	64,25	64,25
Аудиторная работа	64,25	64,25
<i>лекции (Л)</i>	16	16
<i>практические занятия (ПЗ)</i>	48	48
<i>контактная работа на промежуточном контроле (КРА)</i>	0,25	0,25
2. Самостоятельная работа (СРС)	99,6	79,75
<i>самостоятельное изучение разделов, самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий, подготовка к практическим занятиям и т.д.)</i>	70,75	70,75
<i>Подготовка к зачету (контроль)</i>	9	9
Вид промежуточного контроля:	X	Зачет

4.2 Содержание дисциплины

Таблица 3

Тематический план учебной дисциплины

Наименование тем дисциплины	Всего часов на тему	Аудиторная Работа			Внеаудиторная работа (СРС)
		Л	ПЗ	ПКР	
Тема 1. Цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью	17	2	-	-	15
Тема 2. Растровая компьютерная графика	21,75	2	10	-	9,75
Тема 3. Векторная компьютерная графика	29	4	10	-	15
Тема 4. 3D компьютерная графика	40	4	16	-	20
Тема 5. Анимация в рекламе	36	4	12	-	20
Контактная работа на промежуточном контроле (КРА)	0,25	-	-	0,25	-
ИТОГО	144	16	48	0,25	79,75

Тема 1. Цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью

Цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью в соответствии с языковыми нормами, стандартами, форматами, технологическими требованиями каналов трансляции коммуникационного продукта с учетом исторического

аспекта рекламной и пиар коммуникации. Форматы коммуникационного продукта и медиаконцепции каналов. Трёхмерная реклама. Трёхмерные цифровые модели товаров. Виртуальные туры. Представление контента в виде визуальных панорам 360°.

Тема 2. Растровая компьютерная графика

Программные средства обработки растровых изображений (Adobe Photoshop, GIMP). Растровое изображение: пиксель, характеристики, разрешение, форматы. Цветовые модели. Многослойные изображения. Работа со слоями. Каналы и маски, стили и эффекты.

- Содержание команд функционального меню и палитры растрового графического редактора;
- Инструменты растрового графического редактора;
- Инструменты для работы с текстом. Текст-маска;
- Техника рисования в растровой среде. Цветовые модели;
- Заливка и коррекция изображения. Создание градиентных переходов;
- Многослойные изображения. Работа со слоями;
- Техника ретуширования, цветовая тоновая коррекция изображения;
- Каналы и маски, стили и эффекты;
- Редактирование и преобразование изображений в растровом редакторе с применением эффектов и фильтров.

Тема 3. Векторная компьютерная графика

Технология обработки векторных изображений (CorelDRAW). Операции с объектами. Редактирование геометрической формы объекта. Рисование и редактирование объектов произвольной формы, кривая Безье. Работа с цветом, прозрачность объекта, цветоделение. Средства повышенной точности, линейки, сетки, направляющие. Использование растровых изображений.

- Окно программы векторного графического редактора. Команды главного меню, панель инструментов;
- Графические примитивы. Рисование и редактирование базовых фигур;
- Операции с объектами. Управление масштабом объекта, упорядочение размещение объектов, группировка и соединение объектов;
- Редактирование геометрической формы объекта, изменение формы с помощью инструментов;
- Рисование и редактирование объектов произвольной формы, кривая Безье;
- Работа с цветом, прозрачность объекта, цветоделение;
- Создание текстовых объектов. Редактирование и форматирование текста;
- Средства повышенной точности, линейки, сетки, направляющие.
- Использование растровых изображений. Обработка и цветокоррекция изображений;
- Использование спецэффектов, перспектива, тень, объём.

Тема 4. 3D компьютерная графика

3-D графика и технологии ее обработки (Autodesk 3D max, 3ds Max, Pixologic Zbrush, Blender, Google SketchUp, КОМПАС). 3D-принтер.

Трёхмерная графика в современном мире, ее применение в рекламе. Этапы создания трёхмерного изображения: моделирование, текстурирование, настройка освещения, создание анимации, рендеринг, композитинг или компоновка. Интерфейс программы 3ds Max. Примитивы. Модификаторы. Печать на 3d-принтере. Освоение интерфейса программы Polygon. Настройки печати. Экспорт моделей из 3ds Max. Материалы и освещение. Моделирование в Google SketchUp. Основы трёхмерного моделирования с САПР AutoCAD.

Тема 5. Анимация в рекламе

Программы для создания 3D-анимации. Технология Flash.

Знакомство с Adobe Flash CS3. Редактор мультимедиа- и веб-приложений Adobe Flash. Сравнительный анализ растрового и векторного форматов. Интерфейс среды Flash. Работа с объектами. Объекты многократного использования. Многослойные изображения. Работа со слоями. Анимация с использованием временной шкалы. Анимация текста. Создание кнопок и сцены для веб-ресурса.

Окно программы Adobe Flash CS3, способы кодирования графической информации в растровых и векторных форматах. Рисование: Контурные. Основные инструменты рисования контуров, панель Color, принципы редактирования контуров с помощью инструментов Selection и Subselection. Заливки. Типы заливок и приёмы работы с ними, инструменты Brush и Eraser. Геометрические фигуры. Геометрические фигуры – прямоугольник, овал, многоугольник, фигуры с настройкой. Особое внимание уделяется различия между режимом слияния и режимом рисования объектов. Анимация: Покадровая анимация. Методы создания и редактирования покадровой анимации. Анимация формы. Анимация движения.

Программы для создания 3D-анимации: DAZ Studio, iClone, Aurora 3D Animation Maker. Gif анимация.

4.3 Лекции/практические занятия

Таблица 4

Содержание лекций/ практических занятий и контрольные мероприятия

№ п/п	№ темы	№ и название лекций/ практических занятий	Формируемые компетенции (индикаторы)	Вид контрольного мероприятия	Кол-во часов
1.	Тема 1. Цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью	Лекция № 1. Цифровые технологии и программное обеспечение. Форматы и технологические требования каналов трансляции коммуникационного продукта	ПКос-1.1; ПКос-1.2	-	2

№ п/п	№ темы	№ и название лекций/ практических занятий	Формируемые компетенции (индикаторы)	Вид контрольного мероприятия	Кол-во часов
2.	Тема 2. Растровая компьютерная графика	Лекция № 2. Основы растровой компьютерной графики	ПКос-1.1; ПКос-1.2	-	2
		Практическое занятие № 1. Программные средства обработки растровых изображений	ПКос-1.1; ПКос-1.2	защита практической работы № 1.	10
3.	Тема 3. Векторная компьютерная графика	Лекция № 3. Основы векторной компьютерной графики	ПКос-1.1; ПКос-1.2	-	4
		Практическое занятие № 2. Программные средства обработки векторных изображений	ПКос-1.1; ПКос-1.2	защита практической работы № 2.	10
4.	Тема 4. 3D компьютерная графика	Лекция № 4. 3-D графика и технологии ее обработки. 3D-принтеры. 3D-печать	ПКос-1.1; ПКос-1.2	-	4
		Практическое занятие № 3. 3D-моделирование в Google SketchUp	ПКос-1.1; ПКос-1.2	защита практической работы № 3.	8
		Практическое занятие № 4. 3D-моделирование в 3ds Max и др.	ПКос-1.1; ПКос-1.2	защита практической работы № 4.	8
5.	Тема 5. Анимация в рекламе	Лекция № 5. Анимация в рекламе	ПКос-1.1; ПКос-1.2	-	4
		Практическое занятие № 5. Программы для создания 3D-анимации. Технология Flash	ПКос-1.1; ПКос-1.2	защита практической работы № 5.	12

Таблица 5

Перечень вопросов для самостоятельного изучения дисциплины

№ п/п	№ темы	Перечень рассматриваемых вопросов для самостоятельного изучения
1.	Тема 1. Цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью	<ol style="list-style-type: none"> 1. Технологические требования в разных типах СМИ к форматам коммуникационного продукта. 2. Цифровые каналы размещения коммуникационного продукта. 3. Форматы коммуникационного продукта. 4. Медиаконцепции каналов коммуникации. ПКос-1.1; ПКос-1.2

№ п/п	№ темы	Перечень рассматриваемых вопросов для самостоятельного изучения
2.	Тема 2. Растровая компьютерная графика	1. Возможности программы Adobe Photoshop в рекламе. Примеры ПКос-1.1; ПКос-1.2
3.	Тема 3. Векторная компьютерная графика	1. Возможности программы CorelDraw в профессиональной деятельности. Примеры ПКос-1.1; ПКос-1.2
4.	Тема 4. 3D компьютерная графика	1. Программные продукты для 3D-моделирования: Google SketchUp, Autodesk 3D Max, Pixologic Zbrush, Blender. 3D-анимация. 3D-принтеры, особенности печати. 2. Инфографика как основной инструмент визуализации информации. 3. Онлайн-сервисы для создания инфографики: Canva, Easel.ly, Piktochart, Venngage, Creately, Vizualize, Google Developers, Visual.ly, InFoto Free, Venngage, Dipity, Get About, Canva Infographic Maker, Google Charts и др. ПКос-1.1; ПКос-1.2
5.	Тема 5. Анимация в рекламе	1. Программы для создания 3D-анимации: DAZ Studio, iClone, Aurora 3D Animation Maker. Gif анимация. ПКос-1.1; ПКос-1.2

5. Образовательные технологии

Таблица 6

Применение активных и интерактивных образовательных технологий

№ п/п	Тема и форма занятия		Наименование используемых активных и интерактивных образовательных технологий
1.	Цифровые технологии и программное обеспечение. Форматы и технологические требования каналов трансляции коммуникационного продукта	Л	Интерактивная лекция
2.	3-D графика и технологии ее обработки	Л	Интерактивная лекция
3.	3D-моделирование в Google SketchUp	ПЗ	Групповое обсуждение
4.	3D-моделирование в 3ds Max и др.	ПЗ	Групповое обсуждение
5.	Программы для создания 3D-анимации. Технология Flash	ПЗ	Групповое обсуждение
6.	3D-принтеры. 3D-печать	Л	Интерактивная лекция

6. Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация по итогам освоения дисциплины

6.1 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности

1) Примеры заданий практических работ

Практическая работа № 1. Программные средства обработки растровых изображений

Тема 1. Растровая компьютерная графика

Примеры заданий:

- Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры;
- Простейшие приёмы работы;
- Создание декоративного текста;
- Создание изображения в технике свободного рисования;
- Создание коллажа;
- Создание фоторамки;
- Ретушь фотографии, создание журнального фотоснимка;
- Создание поздравительной открытки, приглашительного письма;
- Создание журнальной страницы;
- Создание выпускного альбома;
- Создание текста рекламы.

Практическая работа № 2. Программные средства обработки векторных изображений

Тема 2. Векторная компьютерная графика

Примеры заданий:

- Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры;
- Основы работы в векторном графическом редакторе;
- Создание декоративного текста;
- Создание изображения в технике свободного рисования;
- Создание визитки, листовки, буклета;
- Создание афиши, рекламного баннера;
- Создание текста рекламы.

Практическая работа № 3. 3D-моделирование в Google SketchUp

Тема 3. 3D компьютерная графика

Примеры заданий:

- Знакомство с пользовательским интерфейсом SketchUp;
- Создание моделей в SketchUp: просмотр моделей в 3D-пространстве с помощью инструментов камеры ("Вращать", "Увеличить масштаб", "Уменьшить масштаб", "Панорамировать"). Создание двумерных поверхностей и фигур; преобразование двумерных поверхностей в трехмерные геометрические элементы с помощью инструмента "Тяни/толкай";
 - Просмотр модели в 3D-пространстве;
 - Создание фигур с помощью инструмента "Тяни/толкай";
 - Моделирование рекламных продуктов/товаров;
 - Разработка и создание дизайн проекта.

Практическая работа № 4. 3D-моделирование в 3ds Max

Примеры заданий:

- Создание и редактирование простых объектов;

- Создание конструкций из примитивов, рендеринг;
- Применение модификаторов;
- Слайны, тела вращения;
- Выдавливание, фаски, лофтинг;
- Создание простого ландшафта;
- Булевы операции;
- Составные объекты;
- Сеточные модели;
- Создание надписей;
- Архитектурные объекты;
- Построение модели дома и других объектов;
- Материалы;
- Анимация;
- Освещение.

Практическая работа № 5. Программы для создания 3D-анимации.

Технология Flash

Тема 4. Анимация в рекламе

Примеры заданий (Adobe Flash CS3):

- Редактирование изображений. Инструменты выделения и рисования;
 - Анимация. Покадровая анимация изображений. Создание анимационных фильмов;
 - Анимация. Автоматическая анимация;
 - Анимация. Совмещение покадровой и автоматической анимации.
- Создание анимационных фильмов;
- Анимация объектов: анимация трансформации, анимация цвета;
 - Слои. Использование и взаимодействие слоёв;
 - Слои. Управление траекторией перемещения объекта. Движение по направляющей. Создание анимационных фильмов;
 - Слои. Использование маски. Анимация маски. Создание анимационных фильмов;
 - Символы. Создание и редактирование символов;
 - Создание символов. Символ "Кнопка" (Button). Создание анимационных фильмов;
 - Создание символов. Символ "Клип" (Movie).

2) Примерный перечень вопросов, выносимых на промежуточный контроль (зачет)

1. Цифровые технологии и программное обеспечение для создания и редактирования текстов рекламы и связей с общественностью.
2. Форматы коммуникационного продукта.
3. Медиаконцепции каналов коммуникации.

4. Цифровые каналы размещения коммуникационного продукта.
5. Технологические требования в разных типах СМИ к форматам коммуникационного продукта.
6. Формы представления рекламных текстов, объектов в цифровых каналах.
7. Формы визуального контента.
8. Виды компьютерной графики, практическая значимость.
9. Растровая графика: области применения.
10. Векторная графика: области применения.
11. Трёхмерная графика: области применения.
12. Технологии обработки растровых изображений.
13. Цветовые модели в растровой графике.
14. Возможности программы Adobe Photoshop в рекламе. Примеры.
15. Растровое изображение: пиксель, характеристики, разрешение, форматы.
16. Технология обработки векторных изображений.
17. Возможности программы CorelDraw в профессиональной деятельности.

Примеры.

18. Трёхмерная графика в современном мире, ее применение в рекламе.
19. Преимущества трёхмерного моделирования.
20. 3-D графика и технологии ее обработки.
21. Этапы создания трёхмерного изображения.
22. 3D-моделирование: построение математической модели.
23. Текстурирование в 3D графике: наложение текстур.
24. Рендеринг: сущность данного этапа создания 3D-изображения.
25. 3D-принтеры. Принципы работы.
26. 3D-печать. Метод послойной печати.
27. Программы для трёхмерного моделирования.
28. Этапы создания трёхмерного изображения.
29. Возможности программы Adobe Flash CS3 в подготовке рекламных продуктов.
30. Возможности программы 3ds Max в подготовке рекламных продуктов.
31. Возможности программы Google SketchUp в подготовке рекламных продуктов.
32. Технологии работы с видео.
33. Программы для создания 3D-анимации.
34. 3D-моделирование объектов.
35. Технология Flash: сущность, практическая значимость.
36. Этапы создания анимации.
37. Adobe Flash: функционал, возможности.
38. Gif анимация, сущность, практическая значимость.

6.2 Описание показателей и критериев контроля успеваемости, описание шкал оценивания

Для оценки знаний, умений, навыков и формирования компетенций по дисциплине применяется традиционная система контроля и оценки успеваемости студентов.

При использовании традиционной системы контроля и оценки успеваемости студентов представлены критерии выставления оценок: «зачтено», «не зачтено».

Промежуточный контроль знаний проводится в форме зачета.

Критерии выставления оценок на зачете представлены в таблице 7.

Таблица 7

Критерии выставления оценок на зачете

Оценка	Критерии оценивания
Зачтено	«Зачтено» выставляется, если студент самостоятельно и полностью использует возможности программных средств для решения прикладных задач; самостоятельно подтверждает ответ конкретными примерами; правильно и обстоятельно отвечает на дополнительные вопросы преподавателя; умеет пользоваться справочной литературой, поиском информации, раздаточным материалом.
Не зачтено	«Не зачтено» выставляется, если студент не может использовать программные средства при решении задач; не может подтвердить ответ конкретными примерами; не отвечает на большую часть дополнительных вопросов преподавателя; не может самостоятельно использовать справочную литературу, раздаточный материал, поиск информации.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

7.1 Основная литература

1. Скакова, А.Г. Рисунок и живопись: учебник / А. Г. Скакова; Российский государственный аграрный университет - МСХА имени К. А. Тимирязева (Москва). – Электрон. текстовые дан. – Москва, 2018 – 168 с. – Коллекция: Учебная и учебно-методическая литература. – Режим доступа: <http://elib.timacad.ru/dl/local/umo164.pdf>. - Загл. с титул. экрана. - Электрон. версия печ. публикации. URL:<http://elib.timacad.ru/dl/local/umo164.pdf>.

2. Диков, А. В. Клиентские технологии веб-дизайна. HTML5 и CSS3: учебное пособие / А. В. Диков. – Санкт-Петербург: Лань, 2019. – 188 с. – ISBN 978-5-8114-3822-8. – Текст: электронный //Лань: электронно-библиотечная система. URL: <https://e.lanbook.com/book/122174>

3. Никулин, Е. А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы: учебное пособие / Е. А. Никулин. – Санкт-Петербург: Лань, 2017. – 708 с. – ISBN 978-5-8114-2505-1. – Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/93702>

7.2 Дополнительная литература

1. Довганюк, А.И. Векторные графические системы в ландшафтной архитектуре: методические указания / А. И. Довганюк, Е. С. Довганюк; Российский государственный аграрный университет - МСХА имени К. А. Тимирязева (Москва), Факультет садоводства и ландшафтной архитектуры, Кафедра ландшафтной архитектуры. – Электрон. текстовые дан. – Москва: РГАУ-МСХА им. К. А. Тимирязева, 2018 – 45 с. – Коллекция: Учебная и учебно-методическая литература. – Режим доступа: <http://elib.timacad.ru/dl/local/umo114.pdf>. - Загл. с титул. экрана. – URL:<http://elib.timacad.ru/dl/local/umo114.pdf>.
2. Лемешко, Т.Б. Информационные технологии в профессиональной деятельности / Т. Б. Лемешко; Российский государственный аграрный университет - МСХА имени К. А. Тимирязева (Москва). – Электрон. текстовые дан. – Москва, 2018 – 102 с. – Коллекция: Учебная и учебно-методическая литература. – Режим доступа: <http://elib.timacad.ru/dl/local/umo358.pdf>. - Загл. с титул. экрана. - Электрон. версия печ. публикации. – URL:<http://elib.timacad.ru/dl/local/umo358.pdf>.
3. Довганюк, А.И. Практические занятия и самостоятельная работа студентов по дисциплине "Компьютерная графика в садоводстве": учебно-методическое пособие / А. И. Довганюк; Российский государственный аграрный университет - МСХА имени К. А. Тимирязева (Москва). – Электрон. текстовые дан. – Москва: РГАУ-МСХА им. К. А. Тимирязева, 2015 – 93 с.: цв.ил. – Коллекция: Учебная и учебно-методическая литература. – Режим доступа: <http://elib.timacad.ru/dl/local/162.pdf>. - Загл. с титул. экрана. - Электрон. версия печ. публикации. – URL:<http://elib.timacad.ru/dl/local/162.pdf>

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. Бесплатное дистанционное обучение в Национальном Открытом Университете «ИНТУИТ» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.intuit.ru> (открытый доступ).
2. Видеоуроки по Adobe Flash [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://compteacher.ru/graphics/flash> (открытый доступ).
3. Видеоуроки по CorelDRAW X3 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.youtube.com/watch?v=RIqipetuAwg> (открытый доступ).
4. Официальный сайт Autodesk. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.autodesk.ru> (открытый доступ).

9. Перечень программного обеспечения

Таблица 8

Перечень программного обеспечения

Наименование темы учебной дисциплины	Наименование программы	Тип программы	Автор	Год разработки
По всем темам дисциплины	Microsoft Windows 7 и выше	Операционная система	Microsoft	2009
	Microsoft Office 2010 и выше	Пакет офисных программ		2010

	Google Chrome	Браузер		2012
	CorelDRAW , Adobe PhotoShop, Google Sketch Up, 3ds Max, Adobe Flash и др.	Графическая, моделирование	Adobe	2010

10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Для проведения лекционных и практических занятий по дисциплине «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» необходимы аудитория и компьютерный класс, подключенные к сети Интернет, оснащенные средствами мультимедиа и программными средствами: MS Windows 7/8/10; MS Office 2007/2010/2013/365 (Office Online), графическими программами, программами 3D-анимации, 3D-моделирования, 3D-оборудованием, программой демонстрации NetOp School, браузером Google Chrome.

Лекции проводятся в специализированной аудитории, оборудованной мультимедийным проектором для демонстрации компьютерных презентаций.

Для проведения практических занятий по дисциплине «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» необходим компьютерный класс с установленными на ПК программным обеспечением, указанным в п. 9.

Таблица 9

Сведения об обеспеченности специализированными аудиториями, кабинетами, лабораториями

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы (№ учебного корпуса, № аудитории)	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
1	2
Аудитория для проведения занятий лекционного типа № 118 - уч. корпус № 15	Видеопроектор 3500 Лм
Аудитория для проведения практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации №УИТ-113, уч. корпус №15	Персональные компьютеры в количестве 20 штук
Аудитория для проведения практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации №УИТ-110, уч. корпус №15	Персональные компьютеры в количестве 20 штук
Центральная научная библиотека имени Н.И. Железнова	Читальные залы библиотеки
Общежитие	Комната для самоподготовки

11. Методические рекомендации студентам по освоению дисциплины

Изучение учебной дисциплины «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» включает освоение материалов лекций, приобретение практических навыков работы с программными средствами, самостоятельную работу.

На лекциях при помощи мультимедиа проектора и презентаций раскрываются основные теоретические вопросы дисциплины, делаются акценты на наиболее сложные положения изучаемого материала.

Лекционный материал следует просматривать и изучать по конспекту/электронной презентации самостоятельно после аудиторных занятий. Для более углубленного изучения материала необходимо использовать рекомендованную литературу и Интернет-ресурсы.

Практические занятия проводятся в компьютерных классах с применением раздаточных материалов. На занятиях необходимо иметь электронный носитель информации – флэш-карту для сохранения результатов своей работы и копирования методических материалов и домашних заданий. Учебные материалы можно сохранять в облачных сервисах: Google Диск, Яндекс.Диск, Облако Mail.Ru, Dropbox.

Посещение лекций и практических занятий – обязательно.

Консультирование по выполнению заданий практических и самостоятельных работ проводится в компьютерных классах во время консультаций по графику (см. на стендах кафедры), а также через электронный обмен сообщениями с преподавателями, посредством Интернет и электронной информационно-образовательной среды Университета через личный кабинет.

Необходимо соблюдать сроки выполнения всех заданий.

Полученные оценки за выполненные задания являются основой для промежуточной аттестации.

Виды и формы отработки пропущенных занятий

Студент, обязан отработать:

- пропущенные лекции – представив преподавателю конспект лекции, ответив на вопросы устно;
- пропущенные практические занятия – в форме выполнения заданий, посещения дополнительных занятий.

12. Методические рекомендации преподавателям по организации обучения по дисциплине

Учебный процесс по курсу «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» включает следующие организационные формы: лекции, практические занятия и консультации, а также систему контроля знаний, самостоятельную работу студентов.

Методика чтения лекций зависит от цели и задач изучения предмета/раздела, а также уровня общей подготовки обучающихся, форма ее проведения – от характера темы и содержания материала. Высокая эффективность деятельности преподавателя во время чтения лекции достигается

за счет глубокого освоения предметной области, педагогического мастерства, высокой речевой культуры и ораторского искусства, когда учитывается психология аудитории, закономерности восприятия, внимания, мышления, эмоциональные процессы учащихся, обратная связь и принципы дидактики.

При подготовке материала лекции преподавателю необходимо:

- учитывать требования государственного образовательного стандарта, учебного плана и рабочей программы;
- применять принципы дидактики (наглядность, от теории к практике, доступность, структуризация и систематизация и т.д.);
- уметь создавать интерактивные презентации;
- уметь использовать технические (проектор) и программные средства (например, программу подготовки презентаций MS PowerPoint, программу управления компьютерным классом NetOp School) и др.

Для проведения практических занятий преподавателю следует разрабатывать задания различной степени сложности, инструкции (методические указания) по выполнению каждого задания, раздаточный материал в печатном и электронном виде.

По курсу «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» должны быть организованы:

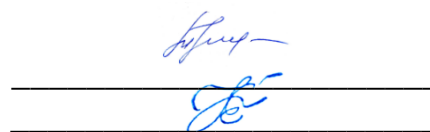
- «очные» консультации в компьютерном классе, проводимые преподавателем согласно графику (размещается на стендах кафедры);
- off-line консультации, проводимые преподавателем с помощью электронной почты;
- взаимодействия в электронной информационно-образовательной среде Университета через личный кабинет.

Преподаватель должен использовать различные методы обучения:

- объяснительно-иллюстративный (лекция, объяснение, работа с учебником, демонстрация презентаций);
- репродуктивный (воспроизведение действий по применению знаний на практике, деятельность по алгоритму, программирование);
- частично-поисковый (поиск решения познавательных задач под руководством преподавателя);
- исследовательский метод, в котором после анализа материала, постановки проблем и задач и краткого устного или письменного инструктажа обучаемые самостоятельно изучают литературу, источники, ведут наблюдения и измерения и выполняют другие действия поискового характера.
- активные методы: групповое обсуждение, интерактивная лекция и др.

Программу разработали:

Лемешко Т.Б., ст. преподаватель
Худякова Е.В., д.э.н., профессор



РЕЦЕНЗИЯ

на рабочую программу дисциплины
Б1.В.ДВ.04.01 «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА 3D, АНИМАЦИЯ В РЕКЛАМЕ»
ОПОП ВО по направлению 42.03.01 Реклама и связи с общественностью,
направленность «Реклама и связи с общественностью в отрасли (в сфере АПК)»
(квалификация выпускника – бакалавр)

Остапчук Татьяной Владимировной, доцентом кафедры бухгалтерского учета ФГБОУ ВО РГАУ-МСХА имени К.А. Тимирязева, кандидатом экономических наук (далее по тексту рецензент) проведено рецензирование рабочей программы дисциплины «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» ОПОП ВО по направлению 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, направленность «Реклама и связи с общественностью в отрасли (в сфере АПК)» (бакалавриат), разработанной в ФГБОУ ВО «Российский государственный аграрный университет – МСХА имени К.А. Тимирязева» на кафедре прикладной информатики (разработчики: Худякова Е.В., д.э.н., профессор, Лемешко Т.Б., ст. преподаватель).

Рассмотрев представленные на рецензирование материалы, рецензент пришел к следующим выводам:

1. Предъявленная рабочая программа дисциплины «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» (далее по тексту Программа) соответствует требованиям ФГОС ВО по направлению 42.03.01 Реклама и связи с общественностью. Программа содержит все основные разделы, соответствует требованиям к нормативно-методическим документам.

2. Представленная в Программе **актуальность** учебной дисциплины в рамках реализации ОПОП ВО не подлежит сомнению – дисциплина по выбору включена в часть, формируемая участниками образовательных отношений учебного цикла – Б1.В.ДВ.

3. Представленные в Программе **цели** дисциплины соответствуют требованиям ФГОС ВО направления 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

4. В соответствии с Программой за дисциплиной «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» закреплены **профессиональные компетенции (индикаторы): ПКос-1.1; ПКос-1.2**

5. Дисциплина «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» и представленная Программа способна реализовать их в объявленных требованиях.

6. **Результаты обучения**, представленные в Программе в категориях знать, уметь, владеть соответствуют специфике и содержанию дисциплины и демонстрируют возможность получения заявленных результатов.

7. Общая трудоёмкость дисциплины «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» составляет 4 зачётных единицы (144 часа).

8. Информация о взаимосвязи изучаемых дисциплин и вопросам исключения дублирования в содержании дисциплин соответствует действительности. Дисциплина «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» взаимосвязана с другими дисциплинами ОПОП ВО и Учебного плана по направлению 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

9. Представленная Программа предполагает использование современных образовательных технологий, используемые при реализации различных видов учебной работы. Формы образовательных технологий соответствуют специфике дисциплины.

10. Программа дисциплины «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» предполагает проведение занятий в интерактивной форме.

11. Виды, содержание и трудоёмкость самостоятельной работы студентов, представленные в Программе, соответствуют требованиям к подготовке выпускников, содержащимся во ФГОС ВО направления 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

12. Представленные и описанные в Программе формы *текущей* оценки знаний соответствуют специфике дисциплины и требованиям к выпускникам. Форма промежуточного контроля знаний студентов, предусмотренная Программой, осуществляется в форме зачета, что соответствует статусу дисциплины по выбору, включенная в часть, формируемая

участниками образовательных отношений учебного цикла – Б1. ФГОС ВО направления 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

12. Формы оценки знаний, представленные в Программе, соответствуют специфике дисциплины и требованиям к выпускникам.

13. Учебно-методическое обеспечение дисциплины представлено: основной литературой – 3 источника, дополнительной литературой – 3 наименования, Интернет-ресурсы – 4 источника и соответствует требованиям ФГОС ВО направления 42.03.01 Реклама и связи с общественностью.

14. Материально-техническое обеспечение дисциплины соответствует специфике дисциплины «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» и обеспечивает использование современных образовательных, в том числе интерактивных методов обучения.

15. Методические рекомендации студентам и методические рекомендации преподавателям по организации обучения по дисциплине дают представление о специфике обучения по дисциплине «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе».

ОБЩИЕ ВЫВОДЫ

На основании проведенного рецензирования можно сделать заключение, что характер, структура и содержание рабочей программы дисциплины «Компьютерная графика 3D, анимация в рекламе» ОПОП ВО по направлению 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, направленность «Реклама и связи с общественностью в отрасли (в сфере АПК)» (квалификация выпускника – бакалавр), разработанная Худяковой Е.В., д.э.н., профессором и Лемешко Т.Б., ст. преподавателем кафедры прикладной информатики, соответствует требованиям ФГОС ВО, современным требованиям экономики, рынка труда и позволит при её реализации успешно обеспечить формирование заявленных компетенций.

Рецензент: Остапчук Т.В., доцент кафедры бухгалтерского учета ФГБОУ ВО РГАУ-МСХА имени К.А. Тимирязева, кандидат экономических наук


(подпись)

«15» 01 2020 г.