

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:

ФИО: Исаев Игорь Магомедович

Должность: Проректор по учебной работе

Дата подписания: 21.09.2023 14:02:38

Уникальный идентификатор документа:

d7a26b9e8ca85e98ec3de2eb454b4659d061f249

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования**

«Национальный исследовательский технологический университет «МИСИС»

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Моушн-графика и бизнес-презентации

Закреплена за подразделением

Кафедра автоматизированного проектирования и дизайна

Направление подготовки

09.03.03 ПРИКЛАДНАЯ ИНФОРМАТИКА

Профиль

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

3 ЗЕТ

Часов по учебному плану

108

Формы контроля в семестрах:

в том числе:

зачет с оценкой 8

аудиторные занятия

60

самостоятельная работа

48

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	8 (4.2)		Итого	
	Неделя			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	12	17	12	17
Лабораторные	24		24	
Практические	24	34	24	34
Итого ауд.	60	51	60	51
Контактная работа	60	51	60	51
Сам. работа	48	57	48	57
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ

1.1	В процессе освоения дисциплины студенты осваивают профессиональное ПО, необходимое для создания моушн-графики и бизнес-презентаций, овладеют способностью структурировать информацию и визуализировать её для потребностей бизнеса
-----	--

2. МЕСТО В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

	Блок ОП:	Б1.В.ДВ.21
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	3D-моделирование и визуализация для мета-вселенных	
2.1.2	Автоматизация конструкторского проектирования	
2.1.3	Анализ данных	
2.1.4	Анимация	
2.1.5	Инженерное 3D-моделирование, ч.3	
2.1.6	Интерактивные приложения и виртуальная реальность	
2.1.7	Информационные системы управления финансами, бюджетированием и ФХД предприятия	
2.1.8	Основы DevOps	
2.1.9	Основы VR/AR- проектирования	
2.1.10	Роботизация бизнес-процессов (RPA)	
2.1.11	Трёхмерное моделирование и анимация	
2.1.12	Управление исполнением бизнес-процессов (BPM)	
2.1.13	Управление человеческими ресурсами (HR), взаимоотношения с клиентами (CRM) и поставщиками (SRM)	
2.1.14	Фотография	
2.1.15	3D-визуализация и анимация	
2.1.16	CMF-Дизайн	
2.1.17	Архитектура Big Data систем	
2.1.18	Веб-разработка на Python	
2.1.19	Геометрическое моделирование и научная визуализация	
2.1.20	ДНК бренда	
2.1.21	Инженерное 3D-моделирование, ч.2	
2.1.22	Информационное обеспечение дизайн-проектирования	
2.1.23	Корпоративные системы электронного документооборота (СЭД) и управление контентом (ЕСМ)	
2.1.24	Логистические системы и управление цепочками поставок (SCM)	
2.1.25	Макетирование	
2.1.26	Организация инновационного строительного производства	
2.1.27	Основы Unity и Unreal Engine	
2.1.28	Основы виртуализации	
2.1.29	Основы устойчивого дизайна	
2.1.30	Основы цифрового проектирования строительства	
2.1.31	Практика управления бизнес-процессами предприятия	
2.1.32	Практикум по разработке мобильных и Web приложений	
2.1.33	Проектирование визуальных коммуникаций	
2.1.34	Системы управления эффективностью, качеством и стратегией развития бизнеса на предприятии	
2.1.35	Территориальное планирование	
2.1.36	Цветоведение и колористика	
2.1.37	Шрифты и визуальные коммуникации	
2.1.38	Эргономика	
2.1.39	Linux для разработки приложений	
2.1.40	Анализ данных и аналитика в принятии решений	
2.1.41	Веб-дизайн и разработка веб-приложений	
2.1.42	Инженерное 3D-моделирование, ч. 1	
2.1.43	Интеллектуальные подсистемы ВМ-технологий	
2.1.44	Композиция	
2.1.45	Математические методы моделирования физических процессов	

2.1.46	Методология дизайн-мышления
2.1.47	Основы архитектуры и урбанистики
2.1.48	Основы мобильной разработки
2.1.49	Основы проектирования продуктов и сервисов будущего
2.1.50	Основы теории и методы дизайна
2.1.51	Рисунок и живопись
2.1.52	Системно-архитектурный подход к управлению IT – проектами
2.1.53	Системы управления производством (SAP, 1С, Галактика)
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ФОРМИРУЕМЫМИ КОМПЕТЕНЦИЯМИ

ПК-2: Способен проектировать, разрабатывать и оптимизировать компоненты объектов своей профессиональной деятельности при помощи современных информационных средств

Знать:

ПК-2-31 Перечень и особенности ПО, необходимого для создания моушн-графики и бизнес-презентаций, принципы создания моушн-графики и бизнес-презентаций.

Уметь:

ПК-2-У1 Структурировать информацию и визуализировать её для потребностей бизнеса, создавать слайды презентации и добавлять к ним анимированные элементы, создавать анимированные видеоролики.

Владеть:

ПК-2-В1 Создания моушн-графики и бизнес-презентаций.