

ОПИС ВИБІРКОВОЇ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назва дисципліни	Комп'ютерна графіка та анімація			
Рекомендується для Галузі знань Спеціальності Освітньої програми	12 Інформаційні технології 121 Інженерія програмного забезпечення Розробка програмного забезпечення			
Освітньо-професійний ступінь	Фаховий молодший бакалавр			
Циклова комісія	Програмної інженерії			
Викладачі, які викладають дисципліну	Лазарева Юлія Ігорівна			
Курс, семестр (в якому буде викладатись)	БЗСО – 4 курс 8 семестр	ПЗСО – 3 курс 6 семестр		
Мова викладання	Українська			
Міждисциплінарні зв'язки	Інформатика, Лінійна алгебра та аналітична геометрія, Математичний аналіз, Операційні системи			
Предмет вивчення (короткий опис предметної області вивчення дисципліни)	Вивчення основ організації та обробки графічної інформації, принципів побудови й особливості використання прикладних графічних програм, виконання графічних проектів засобами комп'ютерного програмного забезпечення.			
Мета вивчення дисципліни (компетентності)	ЗК 05. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності СК02. Здатність вдосконалювати знання і навички в галузі інформаційних технологій та усвідомлення важливості навчання протягом усього життя СК 10. Здатність реалізовувати всі етапи життєвого циклу програмного забезпечення			
Очікувані результати навчання	РН 04. Використовувати знання математичних методів на рівні, необхідному для розв'язання типових задач програмної інженерії РН 14. Розуміти предметну область, застосовувати знання у професійній діяльності РН 16. Знати та вміти застосовувати сучасні інформаційні технології обробки, зберігання та передачі даних			
Інформаційне забезпечення	Бібліотека коледжу, освітня платформа MOODLE, інтернет-ресурси, періодичні видання			
Види навчальних занять	Лекції, лабораторні роботи			
Вид семестрового контролю (залік/екзамен)	Диференційований залік			
Обсяг дисципліни (години)	Загальний обсяг	з них		
		лекції	практичні та семінарські заняття	лабораторні заняття самостійна робота
	90	20		30 40

