

УТВЕРЖДАЮ
 Первый проректор, проректор по учебной
 работе

_____ А.Е. Рудин

« 30 » июня 2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.04.01	Анимационная графика
(Индекс дисциплины)	(Наименование дисциплины)
Кафедра: 16 <u>Дизайна рекламы</u>	(Наименование кафедры)
Код	
Направление подготовки: <u>54.04.01 Дизайн</u>	
Профиль подготовки: <u>Графический дизайн в мультимедиа</u>	
Уровень образования: <u>Магистратура</u>	

План учебного процесса

Составляющие учебного процесса		Очное обучение	Очно-заочное обучение	Заочное обучение
Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся (часы)	Всего	72		
	Аудиторные занятия	51		
	Лекции			
	Лабораторные занятия			
	Практические занятия	51		
	Самостоятельная работа	21		
	Промежуточная аттестация			
Формы контроля по семестрам (номер семестра)	Экзамен			
	Зачет	3		
	Контрольная работа			
	Курсовой проект (работа)			
Общая трудоемкость дисциплины (зачетные единицы)		2		

Форма обучения:	Распределение зачетных единиц трудоемкости по семестрам											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Очная			2									
Очно-заочная												
Заочная												

Рабочая программа составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению 54.04.01 Дизайн

на основании учебного плана № 2/1/433

1. ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Место преподаваемой дисциплины в структуре образовательной программы

Блок 1: Базовая Обязательная Дополнительно является факультативом
 Вариативная По выбору

1.2. Цель дисциплины

Сформировать компетенции обучающегося в области анимационной графики

1.3. Задачи дисциплины

- Рассмотреть основные принципы анимации
- Раскрыть принципы работы с программами компьютерной анимации
- Продемонстрировать особенности производства анимированного видео

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

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ПК-3	Способность к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением	<i>Второй</i>
<p>Планируемые результаты обучения</p> <p>Знать: 1) Перечисляет программы компьютерной анимации, новые технологий используемые при создании анимированного видео-продукта.</p> <p>Уметь: 1) Использовать в профессиональной деятельности технические приёмы и компьютерные программы для создания анимированного видео-продукта. Совмещать ранее приобретенные знания в области векторной, растровой и мультимедийной графики со знаниями программ и технологий видео-монтажа</p> <p>Владеть: 1) Опытом использования современных технических средств, применяемых в сфере анимационных технологий</p>		

1.5. Дисциплины (практики) образовательной программы, в которых было начато формирование компетенций, указанных в п.1.4:

- Интерактивные компьютерные технологии (ПК-3)

2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Учебный модуль 1. История анимации. 12 принципов анимации по Уолту Диснею. Анимация в программе Adobe After Effects			

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Тема 1. История анимации. 12 принципов анимации по Уолту Диснею. Краткая история анимации, технологии, авторы и продукты получившие мировую известность. 12 принципов анимации. Ознакомление и примеры	9		
Тема 2. Анимация в программе Adobe After Effects. Анимация по ключевым кадрам. Метод интерполяции. Анимация с применением сторонних плагинов. Фронтальная и боковая проходка персонажа. Создание коротких видеороликов, иллюстрирующих знание материала.	12		
Текущий контроль 1 просмотр	2		
Учебный модуль 2. Современные тенденции в создании анимированного видео. Создание анимированных персонажей.			
Тема 3. Современные тенденции в создании анимированного видео. Программы компьютерного монтажа и анимации	3		
Тема 4. Покадровая анимация Особенности покадровой анимации	10		
Тема 5. Объединенные возможности пакета Adobe. 3D анимация, инструменты и приемы. Использование Adobe Illustrator, Adobe Photoshop для создание персонажей. Конвертация проектов внутри пакета.	9		
Текущий контроль 2 просмотр	2		
Учебный модуль 3. Создание авторского анимационного ролика			
Тема 6. Сценарная заявка, раскадровка и подбор материала. Изучение аналогов, выбор стилистического решения. Основы написания сценарной заявки и создания раскадровки.	6		
Тема 7. Монтаж авторского анимационного видео. Монтаж анимационного видео, звуковой монтаж, просчет проекта.	9		
Текущий контроль 3 просмотр	2		
Промежуточная аттестация по дисциплине зачет	8		
ВСЕГО:	72		

3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

3.1. Лекции

Не предусмотрено

3.2. Практические и семинарские занятия

Номера изучаемых тем	Практические и семинарские занятия	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
1	Выполнить анализ - Краткой истории анимации, технологии, авторы и продукты получившие мировую известность 12 принципов анимации <i>семинар</i>	3	7				
2	Разработать анимацию в программе Adobe After Effects. <i>Практическая работа</i>	3	7				
3	Выполнить анализ - Современных тенденций в создании анимированного видео <i>Практическая работа</i>	3	7				
4	Разработать покадровую анимацию <i>Практическая работа</i>	3	7				

Номера изучаемых тем	Практические и семинарские занятия	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
5	Разработать объединенные возможности пакета Adobe <i>Практическая работа</i>	3	7				
6	Разработать сценарную заявку, раскадровка и подбор материала <i>Практическая работа</i>	3	7				
7	Создать монтаж авторского анимационного видео <i>Практическая работа</i>	3	9				
ВСЕГО:			51				

3.3. Лабораторные занятия –
Не предусмотрено

4. КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Не предусмотрено

5. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Номера учебных модулей, по которым проводится контроль	Форма контроля знаний	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во
1,2,3	<i>просмотр</i>	3	3				

6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Виды самостоятельной работы обучающегося	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
Подготовка к практическим (семинарским) заданиям	3	13				
Подготовка к зачету	3	8				
ВСЕГО:		21				

7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

7.1. Характеристика видов и используемых инновационных форм учебных занятий

Наименование видов учебных занятий	Используемые инновационные формы	Объем занятий в инновационных формах (часы)		
		очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Лекции	Не предусмотрено			
Практические и семинарские занятия	поиск вариантов решения проблемных ситуаций (case-study),	25		

Наименование видов учебных занятий	Используемые инновационные формы	Объем занятий в инновационных формах (часы)		
		очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Лабораторные занятия	Не предусмотрено			
ВСЕГО:		25		

7.2. Балльно-рейтинговая система оценивания успеваемости и достижений обучающихся

Перечень и параметры оценивания видов деятельности обучающегося

№ п/п	Вид деятельности обучающегося	Весовой коэффициент значимости, %	Критерии (условия) начисления баллов
1	Аудиторная активность: посещение практических (семинарских) занятий	20	5 баллов за работу на практических занятиях (17 занятий в каждом семестре по 3 часа), Максимум 85 баллов Максимум 15 баллов за подготовку и сбор материала Максимум 100 баллов
2	Прохождение текущего контроля	40	по 25 баллов за 1,2 текущий контроль - просмотр 50 баллов за 3 текущий контроль - просмотр Максимум 100 баллов
3	Сдача зачета	40	Ответ на теоретический вопрос (полнота, владение терминологией, затраченное время) – максимум 50 баллов. Выполнение творческих заданий (2 шт) -50 баллов Максимум 100 баллов.
Итого (%):		100	

Перевод балльной шкалы в традиционную систему оценивания

Баллы	Оценка по нормативной шкале	
86 - 100	5 (отлично)	Зачтено
75 – 85	4 (хорошо)	
61 – 74		
51 - 60	3 (удовлетворительно)	
40 – 50		
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	Не зачтено
1 – 16		
0		

8. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Учебная литература

а) основная учебная литература

- Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 175 с. — ISBN 978-5-4497-0696-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/97584.html>. — Режим доступа: для авторизир. пользователей
- Капранова, М. Н. Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация / М. Н. Капранова. — Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2017. — 96 с. — ISBN 978-5-91359-082-4. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/90293.html>. — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

б) дополнительная учебная литература

1. Макарова Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Макарова Т.В.— Электрон. текстовые данные.— Омск: Омский государственный технический университет, 2015.— 239 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/58090.html>.— ЭБС «IPRbooks»

8.2. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

1. Информационные технологии [Электронный ресурс]: методические указания для обучающихся специальности 54.04.01 — Дизайн. Магистратура (дневное отделение)/ сост. С. А. Николаева.- СПб.: СПГУТД. 2016. – 46 с. — Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2016502, по паролю.
2. Эффективная аудиторная и самостоятельная работа обучающихся [Электронный ресурс]: методические указания / сост. С. В. Спицкий. — СПб.: СПбГУПТД, 2015. – Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_get_file.php?id=2015811, по паролю.
3. Организация самостоятельной работы обучающихся [Электронный ресурс]: методические указания / сост. И. Б. Караулова, Г. И. Мелешкова, Г. А. Новоселов. – СПб.: СПГУТД, 2014. – 26 с. – Режим доступ http://publish.sutd.ru/tp_get_file.php?id=2014550, по паролю.

8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины

1. Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]: <http://www.iprbookshop.ru>
2. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]: <http://publish.sutd.ru>

8.4. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости):

1. Adobe Creative Cloud for Teams;
2. Klynt

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

1. Компьютеры: PC, Macintosh.
2. Телевизор с диагональю 107см для демонстрации уроков, примеров и презентаций.
3. Проекторы.
4. Подборки образцов работ студентов по темам в электронном и печатном виде.

8.6. Иные сведения и (или) материалы не предусмотрено

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
Лекции	не предусмотрено
Практические занятия	На практических занятиях (семинарах) разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными ситуациями, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для принятия самостоятельных решений, навыками подготовки информационных обзоров и аналитических отчетов по соответствующей тематике; навыками работы в малых группах; развивают организаторские способности по подготовке коллективных проектов. Подготовка к практическим занятиям предполагает следующие виды работ: <ul style="list-style-type: none">• работа с информационными источниками, с иллюстративным материалом;• просмотр рекомендуемой литературы• поиск композиционных решений путем эскизирования• работа с искусствоведческими текстами;• подбор и анализ аналогов, выявление приемов, используемых художником для создания художественной работы• выполнение творческого задания

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
Лабораторные занятия	не предусмотрено
Самостоятельная работа	<p>Данный вид работы предполагает расширение и закрепление знаний, умений и навыков, усвоенных на аудиторных занятиях путем самостоятельной проработки учебно-методических материалов по дисциплине и другим источникам информации;</p> <p>Самостоятельная работа выполняется индивидуально, а также может проводиться под руководством (при участии) преподавателя.</p> <p>Следует предварительно изучить методические указания по выполнению самостоятельной работы,</p> <ul style="list-style-type: none"> - сбор материалов по изучаемой теме; - отработка графических упражнений - посещение выставок и музеев; <p>При подготовке к зачету необходимо ознакомиться с демонстрационным вариантом задания (фондом студенческих работ по заданным темам, перечнем вопросов для устного собеседования), получить консультацию у преподавателя</p>

10. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

10.1. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

10.1.1. Показатели оценивания компетенций на этапах их формирования

Код компетенции / этап освоения	Показатели оценивания компетенций	Наименование оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
ПК-3/ <i>Второй этап</i>	<p>Формулирует основные принципы, различия и особенности технологий в анимации для создания видео-продукта.</p> <p>Выполняет анимированный видеоролик, используя современный инструментарий (Adobe After Affects) и новейшие технические разработки (Adobe Primer Pro)</p> <p>Применяет современные информационные технологии (Adobe After Affects) при создании анимированного видео-продукта и видео-графики для кино и телевидения</p>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Творческое задание</p> <p>Творческое задание</p>	<p><i>Перечень вопросов для устного собеседования (35 вопросов)</i></p> <p><i>1 тип задания</i></p> <p><i>1 тип задания</i></p>

10.1.2. Описание шкал и критериев оценивания сформированности компетенций

Критерии оценивания сформированности компетенций

Баллы	Оценка по традиционной шкале	Критерии оценивания сформированности компетенций
		Устное собеседование
40 – 100	<i>Зачтено</i>	<i>Обучающийся своевременно выполнил практико-ориентированные задания в соответствии с требованиями возможно допуская несущественные ошибки в ответе на вопросы преподавателя.</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра
0 – 39	<i>Не зачтено</i>	<i>Обучающийся не выполнил (выполнил частично) практико-</i>

		<i>ориентированные задания, допустил существенные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</i>
--	--	---

10.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций

10.2.1. Перечень вопросов (тестовых заданий), разработанный в соответствии с установленными этапами формирования компетенций

№ п/п	Формулировка вопросов	№ темы
1	12 принципов анимации по Уолту Диснею	1
2	Распространённые ошибки при создании персонажа в анимации	1
3	Краткая история анимации	1
4	Технологии, анимации	1
5	Авторы анимации	1
6	Продукты анимации получившие мировую известность.	1
7	Принцип интерполяции	2
8	Анимация по ключевым кадрам	2
9	Метод интерполяции.	2
10	Анимация с применением сторонних плагинов	2
11	Современные тенденции в создании анимированного видео.	2
12	Фронтальная и боковая проходка персонажа	2
13	Программы, используемые для работы с анимационной графикой.	3
14	Программы компьютерного монтажа и анимации	3
15	Современные тенденции в создании анимированного видео.	3
16	Особенности покадровой анимации в программе Adobe Photoshop	4
17	Особенности покадровой анимации	4
18	Способы анимации персонажа в Adobe After Effects	5
19	Объединенные возможности пакета Adobe.	5
20	3D анимация, инструменты и приемы	5
21	Композиционные приемы используются при постановке кадра в анимации	5
22	Использование Adobe Illustrator	5
23	Adobe Photoshop для создание персонажей	5
24	Конвертация проектов внутри пакета.	5
25	Планы и ракурсы	6
26	Основные движения камеры	6
27	Сценарная заявка	6
28	Раскадровка и подбор материала	6
29	Изучение аналогов, выбор стилистического решения	6
30	Основы написания сценарной заявки и создания раскадровки	6
31	Способы использования графика аудио волны для оптимизации звукового монтажа	7
32	Форматы, используемые для записи видео продукта	7
33	Монтаж анимационного видео, ,	7
34	Звуковой монтаж	7
35	Просчет проекта.	7

Вариант тестовых заданий, разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций

Не предусмотрено

10.2.2. Перечень тем докладов (рефератов, эссе, пр.), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций

Не предусмотрено

Вариант типовых заданий (задач, кейсов), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций

№ п/п	Условия типовых задач (задач, кейсов)	Ответ
-------	---------------------------------------	-------

1	<p>Тема 2. Анимация в программе Adobe After Effects.</p> <p>Задание Выполнить авторский анимированный видеоролик, используя современный инструментарий (Adobe After Effects) и новейшие технические разработки (Adobe Premier Pro)</p>	
2	<p>Тема 6. Сценарная заявка, раскадровка и подбор материала.</p> <p>Задание Выполнить авторский анимированный видеоролик с Применением современных информационных технологий (Adobe After Effects) для кино и телевидения</p>	

10.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности), характеризующих этапы формирования компетенций

10.3.1. Условия допуска обучающегося к сдаче (экзамена, зачета и / или защите курсовой работы) и порядок ликвидации академической задолженности

Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (принято на заседании Ученого совета 31.08.2013г., протокол № 1)

10.3.2. Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

устная письменная компьютерное тестирование иная*

*В случае указания формы «Иная» требуется дать подробное пояснение

10.3.3. Особенности проведения зачета

Зачет проводится в виде просмотра завершенных проектов коллегиально преподавателями кафедры по дисциплине «Анимационная графика» и заведующим кафедрой в присутствии студента. Студенту задаются вопросы по проекту в зависимости от представленного итогового проектного решения