

УТВЕРЖДАЮ
 Первый проректор, проректор по учебной
 работе

_____ А.Е. Рудин
 « 30 » 06 2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.04.01	Драматургия и режиссура компьютерных игр
<i>(Индекс дисциплины)</i>	<i>(Наименование дисциплины)</i>

Кафедра: 8 Графического дизайна в арт-пространстве
Код Наименование кафедры

Направление подготовки: 54.05.03 Графика
(специальность)*

Профиль подготовки: Художник анимации и компьютерной графики
(специализация)*

Уровень образования: Специалитет

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	252		
	Аудиторные занятия	136		
	Лекции			
	Лабораторные занятия			
	Практические занятия	136		
	Самостоятельная работа	116		
	Промежуточная аттестация			
Формы контроля по семестрам (номер семестра)	Экзамен			
	Зачет	8,9,10		
	Контрольная работа			
	Курсовой проект (работа)			
Общая трудоемкость дисциплины (зачетные единицы)		7		

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

Рабочая программа составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по соответствующему направлению подготовки (специальности) 54.05.03 «Графика»

на основании учебных планов № 3-1-847

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 профессиональные компетенции обучающегося в области драматургии и режиссуры компьютерных игр, обучение классическим основам анимационного искусства и применения их в процессе создания анимационной графики.

1.3. Задачи дисциплины

- Рассмотреть методы создания сюжета и разработки сценария и драматургии игрового контента;
- Раскрыть принципы построения движения и взаимодействия различных объектов в анимации;
- Продемонстрировать особенности повествования анимационного/ художественного кино для дальнейшего применения при разработке сценария персонального проекта.

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

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ПСК-108	Способностью наблюдать, анализировать и обобщать явления окружающей действительности через художественные образы для последующего создания художественного произведения в области графического искусства, анимации и компьютерной графики	Первый
Планируемые результаты обучения Знать: экскурс по развитию анимационной индустрии с начала 20-ого века. Применение анимации в кино, анимационной и игровой индустриях. Изучений базового меню программного обеспечения Adobe Premier, Adobe After Effects . Анимационное производство. Пошаговый разбор этапов перед, во время и после анимационного производства. Уметь: умение применять базовые инструменты программного обеспечения Adobe Premier, Adobe After Effects для нарезки видеофайлов и постановки на таймлайн с целью сборки анимационного трейлера. Владеть: информацией о современных тенденциях анимационного рынка и уметь использовать их для формирования конкурентоспособного контента, а также необходимым пакетом инструментов программного обеспечения Adobe Premier, Adobe After Effects .		

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ПСК-109	способностью профессионально применять художественные материалы, техники и технологии, используемые в творческом процессе художника-графика при создании авторских произведений и произведений в области анимации и компьютерной графики	Первый

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
<p>Планируемые результаты обучения Знать: Этапы создания сценария анимационного кино. Разработка характеров персонажей. Понимание актовой структуры и её значения при формировании сюжетных линий.</p> <p>Уметь: Определять целевую аудиторию персонального анимационного проекта и выстраивать концепцию согласно выбранному жанру, формату и хронометражу. Сформировать персональный анимационный/ игровой контент.</p> <p>Владеть: навыками анализа повествования анимационного/ художественного кино и их дальнейшее применения при разработке сценария персонального проекта.</p>		

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ПСК-112	способностью применять на практике методики проведения комбинированных съемок, знанием принципов действия кинотехники и освещения	Второй
<p>Планируемые результаты обучения Знать: основы композиции в кадре для художественного и анимационного кино. Роль света и тени. Построение эффективной динамики повествования.</p> <p>Уметь: визуально и убедительно изобразить вручную и/или с помощью графических редакторов Adobe Photoshop, Abode Animate последовательность сюжетного повествования в виде раскадровки. Разработать версию аниматика текущего анимационного проекта. Составлять график коллективной работы согласно заданным срокам. Создавать раскадровки и аниматики анимационного проекта.</p> <p>Владеть: навыками эффективного преобразования разработанного сценария в формат раскадровки и аниматика. Умение применять графические редакторы Adobe Photoshop, Abode Animate.</p>		

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ПСК-113	способностью анализировать кино- и телесценарии, их драматургическое построение, литературно-художественные особенности и выразительные средства	Второй
<p>Планируемые результаты обучения Знать: основы распределения обязанностей в анимационном производстве. Умение владеть графическими редакторами Adobe Photoshop, Abode Animate для создания анимации персонажа и его дальнейшего введения в художественную среду.</p> <p>Уметь: применение основных анимационных принципов при разработке характерных движений персонажа в анимации. Эффективное использование программного обеспечения Adobe After effects и Adobe Premier для видео обработки наложения визуальных эффектов. Создавать короткометражное кино/ тизера текущего анимационного проекта.</p> <p>Владеть: навыками пользования графическими редакторами Adobe Photoshop, Abode Animate на этапах производства анимационного кино, а также программным обеспечением Adobe After effects и Adobe Premier для постобработки и финального рендера. Применения режиссерских навыков для создания целостного анимационного видео продукта.</p>		

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

- Композиция
- Дисциплины специализации
- Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей
- Драматургия и режиссура компьютерных игр
- Композиция в графике
- Печатная графика
- Специальные технологии

2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Учебный модуль 1. Введение в режиссуру анимации.			
Тема 1. Современная роль и влияние анимационной индустрии. Экскурс по развитию анимационной индустрии с начала 20-ого века. Применение анимации в кино, анимационной и игровой индустриях. Роль анимационной индустрии на мировом рынке развлечений.	14		
Тема 2. Анимационное производство. Пошаговый разбор этапов перед, вовремя и после анимационного производства. Анализ анимационных и игровых фильмов с позиции эффективного повествования. Этапы формирования пошагового алгоритма в производстве анимационного продукта. Создание графика производства и распределение обязанностей между ключевыми звеньями.	16		
Текущий контроль 1. Создание анимационного трейлера с помощью инструментов монтажа в программном обеспечении (Adobe Premier, Adobe After Effects).	2		
Учебный модуль 2. Формирование персонального контента.			
Тема 3. Начало формирования истории. Идея и тема анимационного контента. Описание проекта: жанр, формат, определение целевой аудитории. Начальный этап создания многофункциональной и эффективной платформы анимационного производства исходя из определения аудитории потребительского рынка. Разработка художественного решения анимационного проекта: дизайн персонажа и постановка его в пространстве.	14		
Тема 4. Ввод сильного персонажа. Архетипы и стереотипы. Модели повествования. Путь героя по Джозефу Кэмпбеллу. Введение в сценаристику. Формирование сюжетных линий на основе характеров персонажей и законов мира по сформированной концепции. Разработка вариантов синопсисов и дальнейшее формирование сценария.	16		
Текущий контроль 2. Просмотр. Поддача финального сценария анимационного или игрового проекта и пакета сопроводительного концепт арта.	2		
Промежуточная аттестация по дисциплине. Зачет.	8		
Учебный модуль 3. Создание раскадровки и аниматика.			
Тема 5. Поиск и формирование анимационного стиля. Разработка художественного решения текущего анимационного проекта. Разработка фонов, дизайна персонажей для анимации с учётом авторского концептуального решения и эффективной скорости производства. Формирование пайплайла. Применение двенадцати основных анимационных принципов при создании персонажной анимации.	24		
Тема 6. Основы композиции в кадре. Основы режиссуры игрового и анимационного кино. Разработка движения и характера персонажа с помощью программного обеспечения Adobe Animate. Постановка технического задания актёру озвучения.	24		

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Создание раскадровки и дальнейшая сборка аниматика текущего анимационного проекта.			
Текущий контроль 3. Просмотр. Подача финальной версии аниматика (секвенция раскадровки в хронометраже) для текущего анимационного проекта.	2		
Учебный модуль 4. Создание короткометражного кино/ тизера текущего анимационного проекта.			
Тема 7. Производство анимации. Ведение анимационного процесса согласно индивидуальному пайплайну. Работа со звукозаписью в Adobe Animate. Пошаговая проработка сцен авторского анимационного видео, совмещающая взаимодействие анимированного персонажа с окружающей средой, а также артикуляцией и звуковыми эффектами.	24		
Тема 8. Композ и финальный рендер анимационного проекта. Применение программного обеспечения Adobe After effects и Adobe Premier для осуществления цветокоррекции, создания дополнительного света и наложения визуальных эффектов в сцены авторского анимационного видео. Финальный рендер.	24		
Текущий контроль 4. Просмотр. Просмотр анимационных/комбинированных фильмов или тизеров текущих анимационных проектов.	2		
Промежуточная аттестация по дисциплине. Зачет.	8		
Учебный модуль 5. Создание интерактивных фонов игрового пространства			
Тема 9. Создания методов интерактивности игрового пространства добавлением звука в игровое пространство	14		
Тема 10. Итоговая игра Создание интерактивной связи между пользователем и программой. Создание функциональности перетаскивания Использование методов startDrag() и stopDrag()	16		
Текущий контроль 5 Просмотр	2		
Учебный модуль 6. Создание интерактивной связи между пользователем и программой в итоговой игре			
Тема 11. Создание игры в обработчике события ENTER_FRAME. Добавление звука. Подборка и создание синглов. Обработка фоновой музыки. Варианты использование звука в программе. Библиотека звуков.	14		
Тема 12. Итоговая игра Реакция на взаимодействия клипов. Отслеживание перемещения клипов. Использование метода hitTestObject() для проверки столкновений. Добавление условного оператора для проверки исхода игры Добавление визуальных результатов прохождения игры. Создание экземпляра	16		
Текущий контроль 5. Просмотр.	2		
Промежуточная аттестация по дисциплине Зачет	8		
ВСЕГО:	252		

3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

3.1. Лекции не предусмотрены

3.2. Практические и семинарские занятия

Номера изучаемых тем	Наименование лабораторных занятий	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
1	Презентационный анализ анимационного/художественного кино с позиции формы повествования.	8	6				

Номера изучаемых тем	Наименование лабораторных занятий	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
2	Презентационный анализ анимационного/художественного кино с позиции ввода персонажа в повествование.	8	8				
3	Презентационный анализ анимационного/художественного кино с позиции пошаговой актовой структуры.	8	10				
4	Формирование общей концепции анимационного проекта. Идея/Тема/Описание.	8	10				
5	Разработка художественного решения анимационного проекта	9	16				
6	Разработка дизайна персонажа для анимационного проекта: обкатка, карта эмоций.	9	18				
7	Проработка синопсисов анимационного проекта.	9	16				
8	Создание аутлайна.	9	18				
9	Разработка сценария анимационного проекта.	10	8				
10	Разработка раскадровки анимационного проекта.	10	8				
11	Преобразование раскадровки в аниматик.	10	8				
12	Итоговая работа. Создание анимационного короткометражного видео.	10	10				
ВСЕГО:			136				

3.3. Лабораторные занятия не предусмотрены

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	<i>просмотр</i>	8	1				
2	<i>просмотр</i>	8	1				
3	<i>просмотр</i>	9	1				
4	<i>просмотр</i>	9	1				
5	<i>просмотр</i>	10	1				
6	<i>просмотр</i>	10	1				

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 занятиям	8	30				
	9	32				
	10	30				
Подготовка к зачетам	8	8				
	9	8				
	10	8				
ВСЕГО:						
		116				

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
Лабораторные занятия	Не предусмотрены			
Лекции	Не предусмотрены			
Практические занятия	Решения проблемных ситуаций, мозговой штурм. На практических занятиях разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными композиционными задачами, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для создания эскизов. Овладевают навыками подготовки информационных обзоров и аналитических отчетов по соответствующей тематике; навыками работы над индивидуальным творческим заданием.	36		
ВСЕГО:		36		

7.2. Балльно-рейтинговая система оценивания успеваемости и достижений обучающихся

Перечень и параметры оценивания видов деятельности обучающегося для зачета

№ п/п	Вид деятельности обучающегося	Весовой коэффициент значимости, %	Критерии (условия) начисления баллов
1	Аудиторная активность: посещение лекций и лабораторных занятий. Проведение опроса	30	5 баллов за работу на практических занятиях (17 занятий в каждом семестре), Максимум 85 баллов 15 баллов подготовку к практическим занятиям Максимум 15 баллов
2	Подготовка и представление домашнего задания, объяснение полученных результатов	20	50 баллов за доклад на занятии (всего 1 доклад в семестре), максимум 50 баллов; 50 баллов за выступление на конференции, либо до 50 баллов за доклад, занявший одно из первых трех мест на конференции, максимум 50 баллов.
3	Сдача зачета	50	Ответ на теоретический вопрос (полнота,

		<i>владение терминологией, затраченное время) – максимум 50 баллов. Решение практической задачи – 50 баллов. Максимум 100 баллов.</i>
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

а) основная учебная литература

1. Дэвид, Мэмет О режиссуре фильма / Мэмет Дэвид ; перевод Виктор Голышев. — Москва : Ад Маргинем Пресс, 2019. — 96 с. — ISBN 978-5-91103-468-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/92782.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

2. Фрумкин, Г. М. Телевизионная режиссура. Введение в профессию : учебное пособие для вузов / Г. М. Фрумкин. — Москва : Академический Проект, 2016. — 138 с. — ISBN 978-5-8291-1979-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/60040.html> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

3. Лиханина, Е. Н. Искусство звучащего слова : учебно-методический комплекс дисциплины по направлению подготовки 51.03.05 (071400.62) «Режиссура театрализованных представлений и праздников», профиль выпускника «бакалавр» / Е. Н. Лиханина. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2015. — 60 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/55771.html> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

4. Филонов, В. Ф. Событие как первооснова сценического действия: учебное пособие по дисциплинам «Мастерство артиста драматического театра», «Режиссура и актерское мастерство» для студентов, обучающихся по направлениям подготовки 52.05.01 Актерское искусство / В. Ф. Филонов. — Челябинск : Челябинский государственный институт культуры, 2016. — 132 с. — ISBN 978-5-94839-533-3. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/56500.html> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

5. Черняк, Е. Ф. Рекламно-презентационная деятельность: курс лекций для обучающихся по направлению подготовки 51.03.05 «Режиссура театрализованных представлений и праздников», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / Е. Ф. Черняк. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2019. — 160 с. — ISBN 978-5-8154-0489-2. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/95571.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

6. Кириллова Н.Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества [Электронный ресурс]/ Кириллова Н.Б.— Электрон. текстовые данные.— М.: Академический проект, 2016.— 157 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60126>. — ЭБС «IPRbooks», по паролю.
- 7.Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / А. С. Вдовин. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2016. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/76480.html> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
- 8.Анимация персонажа : учебное наглядное пособие / составители Н. А. Саблина. — Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского, 2018. — 56 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/100901.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

б) дополнительная литература и другие информационные источники:

- 1.Бураченко, А. И. История искусств (история театра и кино) : практикум для обучающихся по направлению подготовки 51.03.05 «Режиссура театрализованных представлений и праздников», профиль «Театрализованные представления и праздники», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / А. И. Бураченко ; составители А. И. Бураченко. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2018. — 48 с. — ISBN 978-5-8154-0477-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/95556.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей
- 2.Солдаткин, В. Е. Режиссура: учебно-методическое пособие по дисциплине «Режиссура театрализованных представлений и праздников» для студентов, обучающихся по направлению подготовки 51.03.05 «Режиссура театрализованных представлений и праздников», уровень высшего образования: бакалавриат, программа подготовки: академический бакалавриат, профиль «Театрализованные представления и праздники», квалификация: бакалавр / В. Е. Солдаткин. — Челябинск : Челябинский государственный институт культуры, 2017. — 182 с. — ISBN 978-5-94839-617-0. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/83612.html> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
- 3.Бураченко, А. И. Основы рецензирования художественных произведений (театральное искусство) : учебное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 50.03.04 «Теория и история искусств», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / А. И. Бураченко ; под редакцией Е. П. Бондаревой. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2018. — 100 с. — ISBN 978-5-8154-0445-8. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/93514.html> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
- 4.Бураченко, А. И. История искусств (история театра и кино) : практикум для обучающихся по направлению подготовки 51.03.05 «Режиссура театрализованных представлений и праздников», профиль «Театрализованные представления и праздники», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / А. И. Бураченко ; составители А. И. Бураченко. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2018. — 48 с. — ISBN 978-5-8154-0477-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/95556.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей
- 5.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>.— ЭБС «IPRbooks»

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

1. 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.

2. Организация самостоятельной работы обучающихся [Электронный ресурс]: методические указания / сост. И. Б. Караулова, Г. И. Мелешкова, Г. А. Новоселов. – СПб.: СПГУТД, 2015. – 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. Официальный сайт Государственного Эрмитажа: <http://www.hermitagemuseum.org>
2. Официальный сайт Государственного Русского музея: <http://www.rusmuseum.ru>
3. Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]: <http://www.iprbookshop.ru>
4. 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. Windows 10,
2. OfficeStd.

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	<i>Не предусмотрено</i>
Практические занятия	<p>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.</p> <p>Подготовка к практическим занятиям предполагает следующие виды работ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • работа с информационными источниками, с иллюстративным материалом; • подготовка ответов к контрольным вопросам, • 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 практического задания
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</p>

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
	<p>проводиться под руководством (при участии) преподавателя. 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; - выполнения рефератов - выполнение контрольной работы; <p>При подготовке к экзамену, зачету необходимо ознакомиться с демонстрационным вариантом задания (теста, перечнем вопросов, пр.), проработать конспекты лекций и практических занятий, рекомендуемую литературу, получить консультацию у преподавателя, подготовить презентацию материалов.</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
ПСК-108	<ul style="list-style-type: none"> • Знать: экскурс по развитию анимационной индустрии с начала 20-ого века. Применение анимации в кино, анимационной и игровой индустриях. Изучений базового меню программного обеспечения Adobe Premier, Adobe After Effects. Анимационное производство. Пошаговый разбор этапов перед, вовремя и после анимационного производства. 	Практическое задание	Пример творческой работы
ПСК-108	<ul style="list-style-type: none"> • Уметь: умение применять базовые инструменты программного обеспечения Adobe Premier, Adobe After Effects для нарезки видеофайлов и постановки на таймлайн с целью сборки анимационного трейлера. • Владеть: информацией о современных тенденциях анимационного рынка и уметь использовать их для формирования конкурентоспособного контента, а также необходимым пакетом инструментов программного обеспечения Adobe Premier, Adobe After Effects. 	Практическое задание	Пример творческой работы
	<ul style="list-style-type: none"> • Знать: Этапы создания сценария анимационного кино. Разработка характеров персонажей. 	Практическое задание	Пример творческой работы

Код компетенции / этап освоения	Показатели оценивания компетенций	Наименование оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
ПСК-109	<p>Понимание актовой структуры и её значения при формировании сюжетных линий.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Уметь: Определять целевую аудиторию персонального анимационного проекта и выстраивать концепцию согласно выбранному жанру, формату и хронометражу. Сформировать персональный анимационный/ игровой контент. • Владеть: навыками анализа повествования анимационного/ художественного кино и их дальнейшее применения при разработке сценария персонального проекта. 	<p>Практическое задание</p> <p>Практическое задание</p>	<p>Пример творческой работы</p> <p>Пример творческой работы</p>
ПСК-112	<ul style="list-style-type: none"> • Знать: основы композиции в кадре для художественного и анимационного кино. Роль света и тени. Построение эффективной динамики повествования. • Уметь: визуально и убедительно изобразить вручную и/или с помощью графических редакторов Adobe Photoshop, Abode Animate последовательность сюжетного повествования в виде раскадровки. Разработать версию аниматика текущего анимационного проекта. Составлять график коллективной работы согласно заданным срокам. Создавать раскадровки и аниматики анимационного проекта. • Владеть: навыками об эффективном преобразовании разработанного сценария в формат раскадровки и аниматика. Умение применять графические редакторы Adobe Photoshop, Abode Animate. 	<p>Практическое задание</p> <p>Практическое задание</p> <p>Практическое задание</p>	<p>Пример творческой работы</p> <p>Пример творческой работы</p> <p>Пример творческой работы</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Знать: основы распределения обязанностей в анимационном производстве. Умение владеть графическими редакторами Adobe Photoshop, Abode Animate для создания анимации персонажа и его дальнейшего введения в художественную среду. • Уметь: применение основных анимационных принципов при разработке характерных движений персонажа в анимации. 	<p>Практическое задание</p> <p>Практическое задание</p>	<p>Пример творческой работы</p> <p>Пример творческой работы</p>

Код компетенции / этап освоения	Показатели оценивания компетенций	Наименование оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
ПСК-113	<p>Эффективное использование программного обеспечения Adobe After effects и Adobe Premier для видео обработки наложения визуальных эффектов. Создавать короткометражное кино/ тизера текущего анимационного проекта.</p> <ul style="list-style-type: none"> Владеть: навыками пользования графическими редакторами Adobe Photoshop, Abode Animate на этапах производства анимационного кино, а также программным обеспечением Adobe After effects и Adobe Premier для постобработки и финального рендера. Применения режиссерских навыков для создания целостного анимационного видео продукта. 	Практическое задание	Пример творческой работы

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
86 - 100	5 (отлично)	<i>Критическое и разностороннее рассмотрение вопросов темы, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источниками. Качество исполнения всех элементов задания (эскизов и итоговой творческой работы) полностью соответствует всем требованиям.</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
75 – 85	4 (хорошо)	<i>Все заданные вопросы отражены в эскизах и итоговой творческой работе в необходимой полноте и с требуемым качеством. Ошибки отсутствуют. Самостоятельная работа проведена в достаточном объеме, но ограничивается только основными рекомендованными источниками информации.</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра
61 – 74		<i>Работа выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные незначительные ошибки или отступления от правил оформления работы.</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
51 - 60	3 (удовлетворительно)	<i>Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием.</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
40 – 50		<i>Задание выполнено полностью, но с многочисленными существенными ошибками. При этом нарушены правила оформления или сроки представления работы.</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	<i>Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы.</i> Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
1 – 16		Содержание работы полностью не соответствует заданию. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
0		Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления

		работы. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра
40 – 100	Зачтено	Обучающийся своевременно выполнил практико-ориентированные задания в соответствии с требованиями возможно допуская несущественные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра
0 – 39	Не зачтено	Обучающийся не выполнил (выполнил частично) практико-ориентированные задания, допустил существенные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.

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:

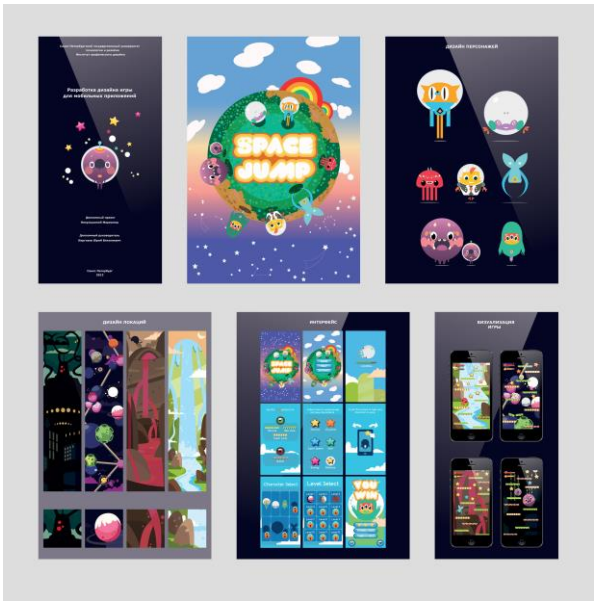
№ п/п	Формулировка вопросов	№ темы
1	Место мультимедийных технологий в системе общемировой культуры человечества	1
2	Предпосылки возникновения экранной и мультимедийной культуры.	1
3	Достижения традиционных искусств и средств массовой информации.	1
4	География одновременного возникновения мирового "синематографа"	1
5	Способы представления информации	2
6	Кодирование графической информации	2
7	Мультимедиа в технологии программирования.	2
8	Мультимедиа в информационном обеспечении.	2
9	Аппаратные и программные компоненты мультимедиа	3
10	Уровни стандарта мультимедиа-набора.	3
11	Требования к аппаратным стандартам MPC	3
12	Аппаратные средства обеспечения звуковых технологий.	3
13	Приемы обработки звука на компьютере	4
14	Основные режимы работы в SoundForge.	4
15	Использование SoundForge для записи звука.	4
16	Использование SoundForge для обработки звука	4
17	Основные режимы работы в SoundForge	4
18	Приемы обработки видео на компьютере?	5
19	Формат контейнера видеозаписи.	5
20	Основные приемы фотомонтажа	5
21	Монтаж по крупности, по ориентации в пространстве	5
21	Основные виды графики	6
22	Векторным графическим редактором Adobellustrator.	6
23	Векторным графическим редактором AdobeFireworks	6
24	Программой трёхмерного моделированияBlender	6
25	Приемы использования цвета в компьютерной графике	7
26	Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора.	7
27	Формирование собственных цветовых оттенков при печати изображений.	7
28	Кодирование цвета в различных графических программах	7
29	Приемы создания анимированного изображения Adobe Image Ready	8
30	Анимация титров (текста) и символов.	8
31	Создание карт-изображений	8
32	Просмотр карт-изображений	8
33	Основы работы в программе AdobePremiere	9
34	Масштабирование в окне Timeline (Окно монтажа)	9
35	Предварительная подрезка клипов	9
36	Перенос клипов в окно Timeline (Окно монтажа).	9
37	Основы работы в программе AdobeAfterEffects	10
38	Группировка в отдельные композиции.	10
39	Различные способы группировки	10
40	Применение эффектов к слоям	10

41	Приемы окончательной обработки и сжатия видеофильма	11
42	Рендеринг с минимальной степенью сжатия.	11
43	Перекомпрессия в HandBrake.	11
44	Вывод фильма в AVI-файл формата DV.	11

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 (кейсов)	Ответ
1	Задание разработать сценарий компьютерной игры с использованием новейших технологических приемов игровой графики	 <p>Пример выполнения задания</p>
2	Задание разработать сценарий компьютерной игры с использованием технических приёмов и воплощением творческой идеи	 <p>Пример выполнения задания</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 (экзамена, зачета)

Зачет, экзамен проводится в форме просмотра практических заданий. Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным учебным модулям, вопросы по выполненным практическим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций.