

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

« 28 » 06 2022 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.ДВ.02.02 Видеографика

Учебный план: 2022-2023 54.04.01 ИГД Дизайн цифровых медиа ОО №2-1-73.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:
(специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн цифровых медиа
(специализация)

Уровень образования: магистратура

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа Практ. занятия	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
3	УП	68	75,75	0,25	Зачет
	РПД	68	75,75	0,25	
Итого	УП	68	75,75	0,25	
	РПД	68	75,75	0,25	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1004

Составитель (и):

доктор искусствоведения, Профессор _____

Доцент _____

Дворко Нина Ивановна

Шабловский Валерий
Георгиевич

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна рекламы _____

Сухарева Алина
Михайловна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой _____

Сухарева Алина
Михайловна

Методический отдел: Макаренко С.В.

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Формирование у студентов профессиональных компетенций в области разработки 2D и 3D видеографики

1.2 Задачи дисциплины:

- продемонстрировать роль видеографики в современной визуальной коммуникации;
- рассмотреть изобразительно-выразительные возможности видеографики, техники сторителлинга, принципы и приемы работы с динамической визуализацией;
- дать представление о способах создания видеографики с использованием наработанных навыков в области рисунка, живописи, композиции, фотографии, анимации;
- развить навыки работы с инструментами для создания 2D и 3D видеографики.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

- Цифровые медиатехнологии
- Цвет в дизайне
- Типографика в цифровой среде
- Цифровой сторителлинг
- Дизайн интерактивных цифровых медиа

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства
Знать: методы оценки целевой аудитории, на которую ориентирована видеографика; критерии для выявления новизны и актуальности при определении идеи на начальном этапе создания видеографики.
Уметь: выявлять современные тенденции в развитии и совершенствовании видеографики.
Владеть: навыками работы с нормативными документами и законодательными актами, содержащими требования к проектированию видеографики.
ПК-2: Способен осуществлять разработку и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды
Знать: типовые формы проектных заданий на создание видеографики.
Уметь: формулировать этапы и устанавливать сроки создания объектов видеографики.
Владеть: методикой поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования видеографики.
ПК-3: Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды
Знать: основы использования компьютерной графики в видеоматериале; основы психологического воздействия того или иного видео и звукового ряда на потребителя; структуру создания видеопродукта.
Уметь: технически грамотно создавать видеопродукт с учетом различных областей применения (рекламный ролик, социальный ролик, музыкальный клип); осуществлять монтаж, производить видеографику и спецэффекты, самостоятельно выполнять весь производственный цикл видеоконтента.
Владеть: методами создания видеографики с использованием наработанных навыков в области рисунка, живописи, композиции, фотографии, анимации; универсальными навыками видеопроизводства, навыками создания видеографики с помощью компьютерных программ.
ПК-4: Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику
Знать: функции и выразительные возможности видеографики в интерактивной цифровой среде.
Уметь: создавать анимацию и спецэффекты, видеорекламу для интерактивной цифровой среды.
Владеть: программными средствами для создания компьютерной анимации.
ПК-5: Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды
Знать: типовые этапы проектирования видеографики.
Уметь: определять порядок выполнения отдельных видов работ по созданию видеографики.
Владеть: навыками планирования и создания видеографики через все стадии производства.

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Видеографика и сферы ее применения.	3				О,Пр
Тема 1. Роль видеографики в современной визуальной коммуникации. Изобразительно-выразительные средства видеографики и их эволюция. Анализ примеров.		4	4	ГД	
Тема 2. Функции и сферы применения видеографики. Анализ мировых образцов в сфере видеографики.		2	4	ГД	
Раздел 2. Этапы и инструменты создания видеографики.					О,ДЗ
Тема 3. Характеристика основных этапов создания видеографики.		2		ГД	
Тема 4. Работа с видеографикой в программах After Effects и Adobe Premiere Pro (продвинутый уровень). Выполнение упражнений.		10	17,75	Т	
Раздел 3. Разработка видеоинфографики в After Effects.					П
Тема 5. Создание видеоинфографики с 2D анимацией. Генерирование идеи. Подбор референсов. Создание концепции и сценария. Раскадровка основных сцен. Отрисовка графики и ее анимация в выбранном стиле. Работа со звуком и монтаж.		22	24	ГД	
Тема 6. Создание 3D анимационного ролика. Подбор референсов и создание тритмента. Создание концепции ролика. Разработка раскадровок. Создание 3D сцен. 3D анимация в After Effects. Дикторское озвучивание и саунд-дизайн.		24	26	Т	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		64	75,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)	0,25				
Всего контактная работа и СР по дисциплине		68,25	75,75		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
-----------------	--	----------------------------------

ПК-1	Анализирует методы определения целевой аудитории, перечисляет критерии оценки новизны проектных решений.	Вопросы для устного собеседования
	Предлагает проектные решения, учитывающие современные тенденции и тренды видеографики Создает анимационную графику, опираясь на соответствующие нормативные документы.	Проектно-ориентированное задание Проектно-ориентированное задание
ПК-2	Перечисляет и раскрывает основные пункты технического задания на создание видеографики.	Вопросы для устного собеседования
	В работе над видеографией применяет типовые формы проектных заданий. Использует Интернет-ресурсы для изучения современных проектных решений в области анимационной графики	Проектно-ориентированное задание Проектно-ориентированное задание
ПК-3	Раскрывает особенности слухо-зрительного восприятия видеографики современной аудиторией.	Вопросы для устного собеседования
	Создает видеографику для разных сфер ее применения, выполняя весь цикл работ: от разработки концепции до монтажа и озвучивания. При выполнении практических заданий демонстрирует разнообразные приемы в области рисунка, живописи, композиции, фотографии, анимации, монтажа и звукового дизайна.	Проектно-ориентированное задание Проектно-ориентированные задания
ПК-4	Анализирует изобразительно-выразительные средства видеографики, используя примеры из мировой художественной практики.	Вопросы для устного собеседования
	Создает видеографику для веб-приложений с учетом специфики цифровой среды. Использует широкий спектр прикладных программ для создания видеографики.	Проектно-ориентированное задание Проектно-ориентированное задание
ПК-5	Перечисляет и раскрывает типовые этапы проектирования видеографики.	Вопросы для устного собеседования
	Устанавливает и придерживается определенного порядка выполнения всех видов работ над видеографией. Выстраивает эффективную работу над проектом в соответствии с разработанным календарным планом.	Проектно-ориентированное задание Проектно-ориентированное задание

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
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.	
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.	

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

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
-------	-----------------------

Семестр 3	
1	Типология композиционных средств и их взаимодействие в современной видеографии
2	Функции видеографии.
3	Предпроектные исследования: методы определения целевой аудитории.
4	Особенности восприятия видеографии
5	Инструменты создания видеографии.
6	Функции и выразительные средства видеографии
7	Сферы применения видеографии.
8	Создание раскадровки
9	3D анимация в After Effects
10	Роль звука в современной видеографии

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Создание видеоинфографики с 2D анимацией.

Создание 3D анимационного ролика (до 1 минуты).

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

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

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Цидина, Т. Д.	История и теория анимации	Челябинск: Челябинский государственный институт культуры	2018	http://www.iprbookshop.ru/87220.html
Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК)	2018	http://www.iprbookshop.ru/105101.html
Лаптев В. В.	Дизайн-проектирование. Графический дизайн и реклама	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202045
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Лаптев В. В., Янчус В. Э.	Основы режиссуры. Цветокоррекция видеоизображения	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2379
Чернышева, Т. Л.	Анимационные технологии в сфере услуг	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет	2017	https://www.iprbookshop.ru/91324.html

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Сайт IPR Books электронно-библиотечная система <https://www.iprbookshop.ru/>
Сайт электронной библиотеки Санкт-Петербургского государственного университета промышленных технологий и дизайна <http://publish.sutd.ru/>
Сайт Библиотека им. Н. А. Некрасова <https://nekrasovka.ru/>
Сайт музея Эрарта <https://www.erarta.com/ru/museum/projects/detail/izoanimacia/>
Сайт Конкурсы. Гранты. Премии. Фестивали <https://www.konkursgrant.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional
Microsoft Windows
Adobe Audition CC ALL Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education Device license
Adobe Audition
Autodesk 3dsMax

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

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду