

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

« 21 » 02 2023 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.О.11

Мультимедийные технологии

Учебный план: 2023-2024 54.04.01 ИГД Графический диз. в рекламе ОО №2-1-139.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:
(специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: Графический дизайн в рекламе
(специализация)

Уровень образования: магистратура

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн ая работа	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
1	УП	68	49	27	4	Экзамен
	РПД	68	49	27	4	
2	УП	102	87	27	6	Экзамен
	РПД	102	87	27	6	
3	УП	68	49	27	4	Экзамен
	РПД	68	49	27	4	
Итого	УП	238	185	81	14	
	РПД	238	185	81	14	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004

Составитель (и):

Ассистент

Кодатенко
Дмитриевна

Анастасия

Старший преподаватель

Епанян
викторовна

Виктория

Доцент

Жужнев
Анатольевич

Сергей

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: Сформировать компетенции обучающегося в области мультимедийных технологий в рекламе.

1.2 Задачи дисциплины:

Рассмотреть технологии и методики создания видео-продукции в области видео-дизайна. Раскрыть принципы технические и инструментальные средства создания видео-продукции. Продемонстрировать особенности основных технологических приемов и создания современных визуальных эффектов.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Дисциплина базируется на компетенциях, сформированных на предыдущем уровне образования

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-3: Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в сфере рекламы и СМИ

Знать: углубленно принципы работы графических редакторов; особенности работы с текстовой графической, анимационной и видео информацией

Уметь: применять навыки использования компьютерных технологий в профессиональной деятельности; переводить эскизы в электронный вид, редактировать цифровые изображения, верстать и осуществлять подготовку макета к печати, монтировать и создавать мультимедийные проекты

Владеть: навыками компьютерного моделирования при разработке различной полиграфической и мультимедийной продукции

ПК-6: Способен проводить контроль изготовления в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в сфере рекламы и СМИ

Знать: современные технологии печати и особенности предпечатной подготовки; требования, предъявляемые к мультимедийным дизайн-проектам

Уметь: выбирать и применять настройки технических параметров печати или публикации

Владеть: навыками подготовки разработанных продуктов дизайна к печати или публикации

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. Этапы и специфика разработки дизайн-проектов визуальной	1				О	
Тема 1. Этапы работы над проектом Основные этапы работы над дизайн-проектом: определение аудитории, определение площадки для размещения итогового проекта, поиск концепции и идеи, определение цветовой палитры, подбор шрифтовой гарнитуры, определение компонентов.		5	3	ГД		
Тема 2. Специфика разработки дизайн-проектов. визуальной информации Разновидности форм визуальной информации в рекламе. Технологии, используемые для проектирования полиграфических и мультимедийных дизайн-проектов визуальной информации. Исследование возможностей программного обеспечения для реализации проектов.		5	3	ГД		
Раздел 2. Статический и кинетический плакат.						О
Тема 3. Серия шрифтовых или изобразительных (рекламный, социальный) плакатов как источник информации. Изучение основных стилистических направлений статистических плакатов.		5	4	ИЛ		
Тема 4. Изучение кинетических плакатов их особенностей, анализ стилистических и технических решений. Синтез технологий используемых для создания полиграфической продукции и видео файлов.		5	4	ИЛ		
Раздел 3. Решение рекламной продукции печатными и мультимедийными средствами.						Пр
Тема 5. Статическое решение рекламного проекта. Виды плакатов. Серия плакатов как источник информации. Подготовка дизайн-макета к печати. Определение возможностей типографии. Учет возможности использования различных полиграфических материалов и технических возможностей оборудования (бумага, краски, теснение, врубка, нанесение металлического покрытия) при проектировании портфолио.	7	7	НИ			

Тема 6. Динамическое решение проекта. Специфика кинетического плаката. Разработка динамического решения статического проекта с применением мультимедийных технологий. Специфика создания анимации для органической синергии элементов в мультимедийном формате. Изучение правил создания композиции в динамической среде. Специфика и особенности применения шрифта в кинетическом плакате.		7	7	НИ	
Раздел 4. Подготовка материалов для презентации.					
Тема 7. Подготовка готового дизайн-макета к демонстрации. Запись файла для печати. Контроль и сопровождение печати.		6	4	ИЛ	О
Тема 8. Перевод мультимедийного проекта в видео формат с учетом характеристик устройства, определенного для демонстрации проекта.		5	3	ИЛ	
Раздел 5. Анимационные иллюстрации.					
Тема 9. Понятие "анимированная иллюстрация". Составляющие иллюстрации: сюжет, звук, графическое решение (стиль, текст, цвет и т.д.).		6	4	ИЛ	О,П
Тема 10. Разработка режиссёрского сценария, согласно концепции. Создание анимационного решения иллюстрации для интерактивных изданий.		17	10	НИ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		68	49		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5	24,5		
Раздел 6. Кинетическая типографика.					
Тема 11. Пропедевтические упражнения по кинетической типографике. Проектирование типографических кинетических композиций.		10	10	Т	О
Тема 12. Кинетическая презентация. Применение базовой анимации для создания анимированной текстовой презентации.		11	10	Т	
Раздел 7. Кинетическая типографика и звук.					
Тема 13. Определение способов усиления и акцентирования смысловой нагрузки через визуальные образы. Создание анимации для выразительной подачи аудиоинформации.	2	11	10	Т	Пр,О
Тема 14. Определение способов усиления и акцентирования смысловой нагрузки через визуальные образы. Создание анимации для выразительной подачи аудиоинформации.		15	10	Т	
Раздел 8. Кинетика в подаче информации, демонстрируемой графическим способом.					
Тема 15. Кинетические пиктограммы. Проектирование дизайн-макета серии кинетических пиктограмм.		15	13	Т	Пр
Тема 16. Кинетические диаграммы. Проектирование дизайн-макета кинетических диаграмм на выбранную тему.		15	13	Т	
Раздел 9. Кинетическая инфографика.					

Тема 17. Разработка разных видов кинетической инфографики на заданную тему в общей стилистике.		15	11	Т		
Тема 18. Проектирование общего дизайн-макета сложносоставной кинетической инфографики.		10	10	Т		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		102	87			
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5	24,5			
Раздел 10. История развития технологических приемов создания визуальных эффектов в мировом кинематографе.	3				О	
Тема 19. История кинематографа. История видео рекламы.		10	5	ГД		
Тема 20. Использование кинематографического подхода для создания нарратива в мультимедийных рекламных проектах.		10	5	ГД		
Раздел 11. Средства создания видеоролика.					О	
Тема 21. Художественные средства видеоролика.		10	10	ГД		
Тема 22. Технические средства видеоролика.		2	1	ИЛ		
Тема 23. Инструментальные средства создания видеоролика.		2	1	ИЛ	Пр,О	
Раздел 12. Применение эффектов при создании видеороликов.						
Тема 24. Съёмка на хромакее.		4	9	РИ		
Тема 25. Двухмерные визуальные эффекты.		10	5	Т		
Тема 26. Трёхмерные визуальные эффекты. Интеграция виртуальных объектов в реальную среду. Интеграция реальных объектов в виртуальную среду.		10	5	Т		
Тема 27. Типографика как инструмент мультимедийной рекламы. Использование типографики при создании рекламы, ее особенность.		10	8	Т		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)			68	49		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)			2,5	24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине			245,5	258,5		

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-3	Раскрывает технологию проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в сфере рекламы и СМИ;	Вопросы для устного собеседования
	Применять углубленные навыки в сфере компьютерных технологий в профессиональной деятельности;	Практическое задание

	Осуществляет подготовку макета к печати, монтировать и создавать мультимедийные проекты.	Практическое задание
ПК-6	Объясняет основы предпечатной подготовки и технологические особенности печати. Раскрывает требования предъявляемые к мультимедийным дизайн-проектам; Проводит контроль изготовления в производстве дизайн-проектов полиграфической продукции. Осуществляет работу по отбору необходимых настроек технических параметров печати или публикации для решения каждой конкретной задачи.	Вопросы устного собеседования Практическое задание Практическое задание

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	Обучающийся своевременно в полном объеме выполнил практико-ориентированные задания в соответствии с предъявляемыми требованиями. Возможно наличие незначительных ошибок существенно не влияющих на результат работы. Допускается наличие несущественных ошибок в ответе на вопросы преподавателя.	
4 (хорошо)	Обучающийся своевременно и в полном объеме выполнил практико-ориентированные задания, однако присутствует ряд ошибок влияющих на результат работы. Студент не смог полностью реализовать на практике полученные навыки. На защите обучающийся продемонстрировал уверенные знания материала, но при ответе допущены незначительные ошибки.	
3 (удовлетворительно)	Отсутствие одной или нескольких частей обязательных элементов задания, либо присутствует грубая ошибка в одной из работ, либо нарушено какое либо правило оформления или сроков представления работы, ответ не точный.	
2 (неудовлетворительно)	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками. Содержание работы полностью не соответствует заданию, в ответе много неточностей. Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления работы, на вопрос нет ответа.	

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 1	
1	Площадки для демонстрации кинетических иллюстраций.
2	Факторы влияющие на разборчивость текста в анимации.
3	Законы композиции кинетических иллюстраций.
4	Цветовые различия CMYK И RGB для печати и экрана.
5	Софты для анимации текста и их особенности.
6	Особенности коммерческой анимированной иллюстрации.
7	Основные виды анимационного плаката.
8	Площадки для демонстрации кинетических плакатов.
9	Инструменты кинетики для передачи эмоций.
10	Законы композиции кинетических плакатов.
11	Классификация и характеристика средств создания кинетического плаката.
12	Основные этапы создания кинетического плаката.
13	Технология создания сложного монтажного кадра.
14	Понятие реконструкции камеры (сцены).
15	Программные средства создания двухмерных визуальных эффектов.
Семестр 2	
16	Специфика анимации диаграмм.
17	Методы создания наглядности при демонстрации текста.
18	Виды ресурсов используемых в создании инфографики.
19	Виды визуальных эффектов для привлечения внимания аудитории с четким разграничением информационных блоков.
20	Особенности инфографики отличающие ее от визуализации.
21	Особенности применения модульной сетки.
22	Виды инфографики.
23	Инструменты создания визуальной иерархии.
24	Модульная сетка в типографике кинетической презентации.
25	Шрифты и базовые понятия в кинетической типографике.
26	Основные этапы создания кинетической презентации.
27	Инструменты для имитации трехмерной среды.
28	Какие программы могут быть использованы для создания кинетики типографики.
29	Сферы применения кинетической типографики.
30	Определение кинетической типографики.
Семестр 3	
31	Понятие трехмерных визуальных эффектов.
32	Принципы и проблемы при съемке на хромоее.
33	Понятие двухмерных визуальных эффектов.
34	Классификация визуальных эффектов.
35	Определение специальных и визуальных эффектов.
36	Программные средства видеомонтажа и видеоконпузинга.
37	Принципы построения студии нелинейного видеомонтажа.
38	Технические средства создания композиции кадра.
39	Законы композиции и примеры работы операторов. Кадрирование.
40	Принципы монтажа, Раскадровка.
41	Основные кинематографические термины.
42	Основные этапы производства фильма и их основных характеристик.
43	Классификация и характеристика средств создания фильма.
44	Кинематограф и трехмерные визуальные эффекты.
45	Основные этапы развития (немое, звук, цвет).

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Семестр 1:

- Разработать серию плакатов для демонстрации в статичном варианте и проигрывании анимированной версии на электронных носителях.
- Разработка дизайн-проекта анимированных иллюстраций к выбранному литературному произведению с линейным нарративом и зацикленной анимацией.

Семестр 2:

- Разработать кинетическую презентацию продолжительностью 7 минут, с использованием анимации текста с настроенными графиками скорости.
- Разработать видеоряда, как сопроводительного информационного источника звуковой составляющей, с акцентом на кинетическом тексте дополненном анимацией простых элементов.
- Разработать дизайн-макет серии кинетических пиктограмм на заданную тему с зацикленной анимацией.
- Разработать дизайн-макет сложносоставной кинетической инфографики на заданную тему с демонстрацией нескольких видов диаграмм.

Семестр 3:

- Разработать рекламный видеоролик с внедрением визуальных эффектов, используя современный инструментарий. Необходимо реализовать в итоговом проекте фрагмент видео, снятого на хромакее с интеграцией виртуальных объектов в реальную среду.
- Разработать мультимедийную рекламную заставку с использованием кинематографического подхода в создании нарратива и с применением кинетической типографики.

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

Промежуточная аттестация по дисциплине осуществляется по факту представления всех выполненных заданий и собеседования (ответы на вопросы). Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным темам и учебным занятиям, 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				
Дэвид, Мэмет, Гольшев, Виктор	О режиссуре фильма	Москва: Ад Маргинем Пресс	2019	http://www.iprbookshop.ru/92782.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
Катунин, Г. П.	Основы мультимедийных технологий	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2020	https://www.iprbooks.hop.ru/93614.html
Торопова, О. А., Кумова, С. В.	Анимация и веб-дизайн	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ	2015	http://www.iprbookshop.ru/76476.html
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

Ярославцева Е. К.	Мультимедийные технологии. Инструментальные средства	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020228
Цидина, Т. Д.	История и теория анимации	Челябинск: Челябинский государственный институт культуры	2018	http://www.iprbookshop.ru/87220.html
Катунин, Г. П., Абрамова, Е. С.	Основы мультимедийных технологий. Видеомонтаж в Sony Vegas Pro	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2020	https://www.iprbookshop.ru/94279.html
Дворко Н.И.	Мультимедийные технологии и компьютерная графика в рекламе и СМИ	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020402
Янчус В. Э.	Основы режиссуры. Реконструкция подвижной камеры	СПб.: СПбГУПТД	2014	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1777
Епанян В.В.	Мультимедийные технологии в рекламе	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2021	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202178

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/>
Сайт Vsekonkursy <https://vsekonkursy.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Windows
MicrosoftOfficeProfessional
Adobe After Effects
Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Adobe Premiere Pro
Adobe inDesign

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