

УТВЕРЖДАЮ  
Первый проректор, проректор  
по УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.В.ДВ.02.02** Видеографика

Учебный план: 2025-2026 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 Практ. занятия	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
3	УП	64	79,75	0,25	4	Зачет
	РПД	64	79,75	0,25	4	
Итого	УП	64	79,75	0,25	4	
	РПД	64	79,75	0,25	4	

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):

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:

\_\_\_\_\_

## 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

<b>ПК-1: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования в сфере дизайна, технологий, культуры и искусства</b>
<b>Знать:</b> методы оценки целевой аудитории, на которую ориентирована видеографика; критерии для выявления новизны и актуальности при определении идеи на начальном этапе создания видеографики.
<b>Уметь:</b> выявлять современные тенденции в развитии и совершенствовании видеографики.
<b>Владеть:</b> навыками работы с нормативными документами и законодательными актами, содержащими требования к проектированию видеографики.
<b>ПК-2: Способен осуществлять разработку и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды</b>
<b>Знать:</b> типовые формы проектных заданий на создание видеографики.
<b>Уметь:</b> формулировать этапы и устанавливать сроки создания объектов видеографики.
<b>Владеть:</b> методикой поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования видеографики.
<b>ПК-3: Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды</b>
<b>Знать:</b> основы использования компьютерной графики в видеоматериале; основы психологического воздействия того или иного видео и звукового ряда на потребителя; структуру создания видеопродукта.
<b>Уметь:</b> 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.
<b>Владеть:</b> методами создания видеографики с использованием наработанных навыков в области рисунка, живописи, композиции, фотографии, анимации; универсальными навыками видеопроизводства, навыками создания видеографики с помощью компьютерных программ.
<b>ПК-4: Способен осуществлять дизайн-проектирование мультимедийных, веб- и мобильных приложений, использующих повествовательную технику</b>
<b>Знать:</b> функции и выразительные возможности видеографики в интерактивной цифровой среде.
<b>Уметь:</b> создавать анимацию и спецэффекты, видеорекламу для интерактивной цифровой среды.
<b>Владеть:</b> программными средствами для создания компьютерной анимации.
<b>ПК-5: Способен осуществлять планирование работ по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации для цифровой среды</b>
<b>Знать:</b> типовые этапы проектирования видеографики.
<b>Уметь:</b> определять порядок выполнения отдельных видов работ по созданию видеографики.
<b>Владеть:</b> 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)	Контакт ная 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.		3	5	ГД	
Тема 2. Функции и сферы применения видеографики. Анализ мировых образцов в сфере видеографики.		1	7	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)		62	79,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>		64,25	79,75		

### 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	Проектно-ориентированное задание
	Создает анимационную графику, опираясь на соответствующие нормативные документы.	Проектно-ориентированное задание
ПК-2	Перечисляет и раскрывает основные пункты технического задания на создание видеографики.	Вопросы для устного собеседования
	В работе над видеографикой применяет типовые формы проектных заданий.	Проектно-ориентированное задание
	Использует Интернет-ресурсы для изучения современных проектных решений в области анимационной графики	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.	Проектно-ориентированное задание
	При выполнении практических заданий демонстрирует разнообразные приемы области рисунка, живописи, композиции, фотографии, анимации, монтажа и звукового дизайна.	Проектно-ориентированное задание
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.	Проектно-ориентированное задание
	Использует широкий спектр прикладных программ для создания видеографики.	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 видеографикой.	Проектно-ориентированное задание
	Выстраивает эффективную работу над проектом в соответствии с разработанным календарным планом.	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
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				
Цидина, Т. Д.	История и теория анимации	Челябинск: Челябинский государственный институт культуры	2018	<a href="http://www.iprbookshop.ru/87220.html">http://www.iprbookshop.ru/87220.html</a>
Пожидаев, Л. Г.	Анимация. Графика	Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК)	2018	<a href="http://www.iprbookshop.ru/105101.html">http://www.iprbookshop.ru/105101.html</a>
Лаптев В. В.	Дизайн-проектирование. Графический дизайн и реклама	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202045">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202045</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Чернышева, Т. Л.	Анимационные технологии в сфере услуг	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет	2017	<a href="https://www.iprbookshop.ru/91324.html">https://www.iprbookshop.ru/91324.html</a>
Лаптев В. В., Янчус В. Э.	Основы режиссуры. Цветокоррекция видеоизображения	СПб.: СПбГУПТД	2015	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2379">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2379</a>

### 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