

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 04.10.2023 13:42:46
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735e18b1d6

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
/ МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ /

УТВЕРЖДАЮ

Директор
Института графики и искусства книги
им. В.А.Фаворского

/С.Ю.Биричев/



«30» *августа* 2019 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Анимация

Направление подготовки
54.03.01 «Дизайн»

Профиль
«Графический дизайн мультимедиа»

Квалификация (степень) выпускника
Бакалавр

Форма обучения
Очная, очно-заочная

Москва 2019 г.

1. Область применения и нормативные ссылки

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа разработана в 2019 году соответствии с:

Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 11 августа 2016 г. № 1004;

Образовательной программой 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавр), Профиль «Графический дизайн мультимедиа»;

Рабочим учебным планом университета по направлению подготовки/ специальности 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавр), профиль «Графический дизайн мультимедиа»

Год начала подготовки: **2019**.

2. Цели освоения дисциплины

Целями освоения бакалаврами дисциплины «Анимация» являются изучение свойств графики в различных видах анимации, обучение работе с различными видами анимации, изучение свойств различных медиа и их влияние на качество и характер анимации, формирование аналитического и оценочного суждения относительно уже существующих образцов анимационной графики в определенном контексте с целью выработки осмысленного и технически обусловленного подхода к разработке графической составляющей современных анимационных медиа.

Задачи освоения дисциплины:

- Просмотр и анализ наиболее значительных образцов анимационной культуры
- Изучение этапов становления современной анимационной графики
- Формирование запросов к отрасли с целью выявления необходимых качеств будущей анимационной графики проекта
- Разработка собственного анимационного проекта исходя из анализа существующих проектов, запросов отрасли с учетом современного состояния развития индустрии.
- Освоение программно-технической и художественной базы с целью разработки собственного проекта.

3. Место дисциплины в структуре ОП

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Компьютерные технологии в дизайне

- Проектирование
- Основы производственного мастерства
- Фотография
- Искусство и визуальное восприятие

Для освоения учебной дисциплины, обучающиеся должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

- ОК-4, ОК-10, ОПК-6, ОПК-7, ПК-2, ПК-4, ПК-5, ПК-6

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин:

- Преддипломная практика
- Государственная итоговая аттестация

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

В результате освоения ОП обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине (модулю):

Коды компетенции	Результаты освоения ОП Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ДК-3	способностью разрабатывать сценарный план для мультимедийных и интерактивных проектов, с учетом требуемых технологий и материалов для реализации	Знать: основы создания сценариев, исторические подходы и типы раскадровок и фазовок Уметь: создавать сценарии, прототипы, макеты и сайты различными инструментами Владеть: инструментами и сервисами анимационной графики

5. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единиц.

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего час/зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Семинарские (практические) занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		
Очная	4	7-8	288/8,00	162	-	-	162	126	-	Экз/За
		7	144/4,00	96	-	-	96	48	-	Экз
		8	144/4,00	66	-	-	66	78	-	Экз
Очно-	5	9-10	288/8,00	81	-	-	81	207	-	Экз/За

заочная	9	144/ 4,00	48	-	-	48	96	-	Экз
	10	144/ 4,00	33	-	-	33	111	-	Экз

Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1.	Стили и тенденции в анимационной графике	Рассмотрение стилистики классической и современной анимации. Выявление общих черт и характерных приемов в рамках каждого стилистического направления.
2	Инструментальные средства рисования, проектирования, прототипирования и разработки	Изучение инструментальных средств в приложениях Adobe Photoshop, Scetch, Axure, Adobe Animate, Maxon Cinema4D, Adobe After Effects, Microsoft PowerPoint
3	Сервисы для работы с анимационной графикой	Знакомство с сервисами https://multator.ru , аниматрон http://www.newart.ru/html/flash/risovalka_80.php , goanimate.com , www.powtoon.com , www.wideo.co , moovly.com , xplainto.me , www.videoscribe.co
4	Программно-техническая разработка собственного проекта	Разработка собственного проекта анимационной графики по заданным условиям, но при отсутствии прилагаемых материалов.

6. Образовательные технологии.

Принцип преподавания дисциплины «Анимация» индивидуальный, с учетом потенциала и особенностей каждого студента.

Во время обучения используются активные и интерактивные формы проведения занятий: ролевые игры, разбор практических задач и кейсов. Предусмотрены в рамках курса, встречи с представителями российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций, мастер-классы экспертов и специалистов.

Текущий контроль осуществляется преподавателем в соответствии с балльно-рейтинговой системой оценки по дисциплине «Анимация» методом оценки количественных и качественных показателей выполнения заданий.

Формой отчета является кафедральный семестровый итоговый просмотр, осуществляемый коллегиально с обсуждением результатов. Семестровый итоговый просмотр по дисциплинам профессиональной направленности относится к образовательной технологии оценки качества освоения ОП, является отчетом студентов по количественным и качественным показателям выполненным в течение семестра практических работ, сопровождается обязательным выставлением оценки «Отлично», «Хорошо», «Удовлетворительно» или «Неудовлетворительно» и не предусматривает специальную подготовку по экзаменационным билетам.

7. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов.

Оценочным средством освоения дисциплины является проектно-художественное задание.

Проектно-художественное задание – завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.

7.1. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине «Анимация».

7.1.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины «Анимация» формируются следующие компетенции:

Кодкомпетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать
ДК-3	способностью разрабатывать сценарный план для мультимедийных и интерактивных проектов, с учетом требуемых технологий и материалов для реализации

В процессе освоения образовательной программы данные компетенции, в том числе их отдельные компоненты, формируются поэтапно в ходе освоения обучающимися дисциплин, практик в соответствии с учебным планом и календарным графиком учебного процесса.

7.1.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых по итогам освоения дисциплины, описание шкал оценивания

Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Анимация».

Показатель	Критериивоценивания
-------------------	----------------------------

	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
ДК-3 Способностью разрабатывать сценарный план для мультимедийных и интерактивных проектов, с учетом требуемых технологий и материалов для реализации				
Знать: основы создания сценариев, исторические подходы и типы раскадровок и фазовок	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний, необходимых для создания авторского произведения на высоком художественном уровне.	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний, необходимых для создания авторского произведения на высоком художественном уровне. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении проектно-художественного задания.	Обучающийся в основном демонстрирует соответствие знаний, необходимых для создания авторского произведения на высоком художественном уровне, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания.	Обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний, необходимых для создания авторского произведения на высоком художественном уровне, свободно оперирует приобретенными знаниями при выполнении проектно-художественного задания.
Уметь: создавать сценарии, прототипы, макеты и сайты различными инструментами	Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет создать оригинальное композиционное решение проекта.	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие умению создать оригинальное композиционное решение проекта. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умения, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении проектно-художественного задания.	Обучающийся в основном демонстрирует соответствие умению создать оригинальное композиционное решение проекта. Умение освоено, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания.	Обучающийся демонстрирует полное соответствие умению создать оригинальное композиционное решение проекта. Свободно оперирует приобретенным умением при выполнении проектно-художественного задания.
Владеть: инструментами и сервисами анимационной графики	Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе.	Обучающийся в неполном объеме владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе, допускаются значительные ошибки. Обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении проектно-художественного задания.	Обучающийся в основном владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемым	Обучающийся в полном объеме владеет графическими материалами, техниками и технологиями,

			и в творческом процессе, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания.	применяемым и в творческом процессе при выполнении проектно-художественного задания.
--	--	--	---	--

**Шкалы оценивания результатов промежуточной аттестации и их описание:
Форма промежуточной аттестации: экзамен.**

Промежуточная аттестация обучающихся в форме экзамена проводится по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине, при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра. Оценка степени достижения обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Анимация» проводится их коллегиальным обсуждением в ходе кафедрального семестрового итогового просмотра. По итогам промежуточной аттестации по дисциплине «Анимация» выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно».

Шкалаоценивания	Описание
Отлично	Задание выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается креативностью творческой концепции, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформлениепроектасоответствуетэкспозиционнымтребованиям.
Хорошо	Задание выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Проектно-художественное задание обладает креативностью творческой концепции, хорошим качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформлениепроектасоответствуетэкспозиционнымтребованиям.
Удовлетворительно	Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается недостаточной креативностью творческой концепции, средним качеством выполнения, неоригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и не достаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не полностью соответствует экспозиционным требованиям.

Неудовлетворительно	Задание не выполнено или выполнено частично на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Проектно-художественное задание отличается отсутствием креативности творческой концепции, низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не соответствует экспозиционным требованиям.
---------------------	---

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) основная литература:

1. Платонова Н. С. Создание компьютерной анимации в AdobeFlash CS3 Professional — Интернет-Университет Информационных Технологий, 2009 год — 112 страниц (<http://www.knigafund.ru/books/178731>)
2. Петров А. А. Классическая анимация : нарисованное движение: учебное пособие — ВГИК, 2010 год — 197 страниц (<http://www.knigafund.ru/books/181839>)
3. Трошина Г. В. Трехмерное моделирование и анимация: учебное пособие — НГТУ, 2010 год — 99 страниц (<http://www.knigafund.ru/books/186147>)

б) дополнительная литература:

4. Молочков В.П. Макетирование и верстка в AdobeInDesign. – М.: Национальный Открытый Университет, 2016. – 358 с. (<http://www.knigafund.ru/books/177629>)
5. Лепская Н.А. Художник и компьютер: учебное пособие. – М.: Кигито-Центр, 2013. – 172 с. (<http://www.knigafund.ru/books/177534>)

б) программное обеспечение:

- Операционные системы Mac OS и Windows (новейшие версии).
- Графический пакет Adobe Creative Suite, включающий все программы Adobe Photoshop; Adobe Illustrator; Adobe After Effects, Adobe Premiere, Adobe Acrobat Professional, Adobe Media Encoder, Adobe Audition, Cinema 4D Lite.
- Наборы актуальных видео кодеков.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

- mindmeister.com
- <https://helpx.adobe.com>
- trello.com
- <https://drive.google.com>
- <https://multator.ru>,
- Аниматрон
- http://www.newart.ru/html/flash/risovalka_80.php,
- goanimate.com,
- www.powtoon.com,
- www.wideo.co,
- moovly.com,
- xplainto.me,
- www.videoscribe.co

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины:

Компьютерная аудитория 1144: столы и стулья, компьютеры, экран, проектор, принтер, два сканера. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер
 Компьютерная аудитория 1140: компьютеры, столы и стулья, доска для маркера, проектор. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер

10. Методические рекомендации для самостоятельной работы студентов

Задание выдается студенту индивидуально в рамках заданного общего направления работы. Работа допускает агрегацию различного медийного и литературного материала с целью максимально полного раскрытия темы.

11. Методические рекомендации для преподавателя

Дисциплина состоит большей частью из практических занятий, направленных на освоение обще-профессиональных и профессионально-специализированных компетенций дизайнера-мультимедиа и формирование творческой личности. Принцип обучения – индивидуальный подход к каждому студенту с учетом его творческого потенциала и особенностей. В соответствии с учебным планом, графиком учебного процесса и данной программой преподаватель при проведении занятий также руководствуется личным профессиональным и творческим опытом в освоении каждого задания. Основной целью преподавателя является формирование творческой личности обучающегося, ориентированного на профессиональную деятельность в качестве дизайнера, специалиста по мультимедийным проектам.

№ п/п	№ раздела дисциплины	Методические указания для преподавателя
1.	1.	Рассмотрение темы необходимо иллюстрировать не только примерами из современной практики, но и примерами ранней анимации и недавнего прошлого.
2.	2.	Освоение программ наиболее эффективно производить не на абстрактных понятиях, а применительно к конкретным частям или модулям возможных решений относительно задания.
3.	3.	Для эффективной работы необходимо заранее разослать студентам ссылки на ресурсы. Чтобы они произвели регистрацию, или, если это позволяет сервис, осуществлять вход на занятия с одного заранее зарегистрированного аккаунта. Также необходимо наличие постоянного доступа на всех компьютерах в сеть Интернет.
4.	4.	Работа с программами предполагает активное взаимодействие устройств студентов с техникой в аудитории. Необходимо заранее проверить работоспособность и функциональность оборудования.

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн мультимедиа».

Программу составил:

доцент,

/Е.И. Тулин/

Программа утверждена на заседании кафедры «Художественно-технического оформления печатной продукции»

«___» _____ 2019 г., протокол № _____

Заведующий кафедрой

/С. Ю. Биричев/

Фонды оценочных средств представлены в приложении к рабочей программе.

Приложение 1 к
рабочей программе

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО
ОБРАЗОВАНИЯ
**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)**

Направление подготовки: **54.03.01 «Дизайн**

ОП (профиль): Графический дизайн мультимедиа

Форма обучения: очная, очно-заочная

Вид профессиональной деятельности: (В соответствии с ФГОС ВО)

Кафедра: «Художественно-техническое оформление печатной продукции»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Анимация

Составители: Е.И. Тулин

Москва, 2019 год

ПОКАЗАТЕЛЬ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Анимация					
54.03.01 «Дизайн»					
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие профессионально-специализированные компетенции:					
Компетенции		Перечень компонентов	Технология формирования компетенций	Форма оценочного средства	Степени уровней освоения компетенций
Код компетенции	Формулировка				
ДК-3	способностью разрабатывать сценарный план для мультимедийных и интерактивных проектов, с учетом требуемых технологий и материалов для реализации	<p>Знать: основы создания сценариев, исторические подходы и типы раскадровок и фазовок</p> <p>Уметь: создавать сценарии, прототипы, макеты и сайты различными инструментами</p> <p>Владеть: инструментами и сервисами анимационной графики</p>	лекция, практические занятия, самостоятельная работа	ПХЗ	<p>Базовый уровень: – способность создавать сценарии анимации и реализовывать анимационную графику заданными техническими средствами.</p> <p>Повышенный уровень: – способность создавать на высоком профессиональном уровне авторские произведения в области анимации.</p>

Перечень оценочных средств по дисциплине **Анимация**

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Проектно-художественное задание (ПХЗ)	Завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.	Тема проектно-художественного задания

4	Сервисы для работы с анимационной графикой	10	1–11	-	-	16	55								+	
5	Программно-техническая разработка собственного проекта	10	12–19	-	-	17	56								+	

