

Подписано электронной подписью:
Вержицкий Данил Григорьевич
Должность: Директор КГПИ ФГБОУ ВО «КемГУ»
Дата и время: 2024-04-24 00:00:00
471086fad29a3b30e244c728abc3661ab35c9d50210dcf0e75e03a5b6fdf6436

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«КЕМЕРОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Кузбасский гуманитарно-педагогический институт

Факультет информатики, математики и экономики

УТВЕРЖДАЮ
Декан
А.В.Фомина

Рабочая программа дисциплины

К.М.07.01.04 Анимационный дизайн

Код, название дисциплины /модуля

Направление подготовки / специальность

44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)

Направленность (профиль) программы / специализация

Компьютерный дизайн

Программа бакалавриата

Квалификация выпускника
бакалавр

Форма обучения
очная, заочная

Год набора 2024

Новокузнецк 2024

Оглавление

1 Цель дисциплины	3
2 Объём и трудоёмкость дисциплины по видам учебных занятий. Формы промежуточной аттестации	3
3. Учебно-тематический план и содержание дисциплины.....	4
3.1 Учебно-тематический план	4
4 Порядок оценивания успеваемости и сформированности компетенций обучающегося в текущей и промежуточной аттестации.....	4
5 Материально-техническое, программное и учебно-методическое обеспечение дисциплины	5
5.1 Учебная литература	5
5.2 Материально-техническое и программное обеспечение дисциплины.....	5
5.3 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы.....	6
6 Иные сведения и (или) материалы.....	7
6.1.Примерные темы письменных учебных работ.....	7
6.2. Примерные вопросы и задания / задачи для промежуточной аттестации	7

1 Цель дисциплины.

В результате освоения дисциплины у обучающегося должны быть сформированы компетенции основной профессиональной образовательной программы бакалавриата (далее - ОПОП):

ПК-1

Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, знания, умения, навыки

Таблица 1 – Индикаторы достижения компетенций, формируемые дисциплиной

Код и название компетенции	Индикаторы достижения компетенции по ОПОП	Знания, умения, навыки (ЗУВ), формируемые дисциплиной
ПК-1 Способен осваивать и использовать теоретические знания и практические умения и навыки в предметной области по профилю «Компьютерный дизайн» при решении профессиональных задач	ПК-1.3 Демонстрирует методы использования программных и аппаратных средств для создания объектов компьютерного дизайна.	Знать: - основы композиции: баланс, ритм, контраст и т. д., для создания гармоничного и эстетически приятного дизайна. – основные способы создания анимации; – основные этапы создания анимационных проектов. Уметь: - создавать сценарий для анимационного ролика; – выбирать подходящие инструменты для создания анимации; –работать с графическими редакторами для создания элементов анимации. Владеть: – инструментами и техниками создания анимационного дизайна -навыками работы с техническим заданием на создание анимационного ролика; - навыками создания анимационных роликов различной сложности; - навыками адаптации дизайна под различные форматы и устройства: экраны мобильных устройств, телевизоров и проекторов.

2 Объём и трудоёмкость дисциплины по видам учебных занятий. Формы промежуточной аттестации.

Таблица 2 – Объем и трудоемкость дисциплины по видам учебных занятий

Общая трудоемкость и виды учебной работы по дисциплине, проводимые в разных формах	Объём часов по формам обучения		
	ОФО	ОЗФО	ЗФО ¹
1 Общая трудоемкость дисциплины	72		72
2 Контактная работа обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) (всего)	24		
Аудиторная работа (всего):			
в том числе:			

¹ Оставить формы, в которых реализуется ОПОП

лекции	8		2
практические занятия, семинары			
практикумы			
лабораторные работы	16		4
Внеаудиторная работа (всего):			
в том числе, индивидуальная работа обучающихся с преподавателем			
подготовка курсовой работы (проекта) /контактная работа ²			
групповая, индивидуальная консультация и иные виды учебной деятельности, предусматривающие групповую или индивидуальную работу обучающихся с преподавателем)			
творческая работа (эссе)			
3 Самостоятельная работа обучающихся (всего)	48		62
4 Промежуточная аттестация обучающегося - экзамен	Зачет 2 з.е.		Зачет 2 з.е.

3. Учебно-тематический план и содержание дисциплины.

3.1 Учебно-тематический план

Таблица 3 - Учебно-тематический план очной / заочной формы обучения

№ недели п/п	Разделы и темы дисциплины по занятиям	Общая трудоёмкость (всего час.)	Трудоёмкость занятий (час.)									Формы текущ. контроля и промежуточной аттестации
			ОФО			ОЗФО			ЗФО			
			Аудиторн. занятия		СРС	Аудиторн. занятия		СРС	Аудиторн. занятия		СРС	
			лекц.	практ		лекц.	практ		лекц.	практ		
Семестр 3												
1.	1. Основы визуального дизайна											
1	1.1 Цвет		1	1	4						6	
2	1.2 Ритм и композиция		1	1	4						6	
3	1.3 Гарнитуры и шрифты		1	1	4						6	
4	1.4 Модульные сетки		1	1	4						6	
2.	2. Основы анимационного дизайна											
5	2.1 История анимационного дизайна		2		4				1		6	
6	2.1 Ключевые принципы анимации		2	2	4						6	
7	2.2 Способы создания анимации			2	6						6	
3.	3. Основы работы в Davinci Resolve								1			
8	3.1 Рабочее пространство Edit			2	6					2	6	
9	3.2 Рабочее пространство Fusion			4	6					2	6	
10	3.3 Создание анимации с использованием текста			2	6						8	
4.	Промежуточная аттестация - Зачет											
ИТОГО по семестру 3		72	8	16	48				2	4	62	
Всего по учебному плану:		72	8	16	48				2	4	62	

4 Порядок оценивания успеваемости и сформированности компетенций обучающегося в текущей и промежуточной аттестации.

Для положительной оценки по результатам освоения дисциплины обучающемуся

² Часы, выделенные в УП на курсовое проектирование в контактной форме (3 часа)

необходимо выполнить все установленные виды учебной работы. Оценка результатов работы обучающегося в баллах (по видам) приведена в таблице 4.

Таблица 4 - Балльно-рейтинговая оценка результатов учебной работы обучающихся по видам (БРС)

Учебная работа (виды)	Сумма баллов	Виды и результаты учебной работы	Оценка в аттестации	Баллы за освоение дисциплины (мин.-макс.)
Текущая учебная работа в семестре (Посещение занятий по расписанию и выполнение заданий)	80	Лекции	1,5 балла – посещение 1 лекции	24
		Конспект по лекции (8 занятий)	1,5 балла – конспект 1 лекционного занятия	
		Лабораторные работы (отчет о выполнении лабораторной работы) (16 работ).	2 балла - посещение 1 пр. занятия и выполнение задания на 51-65% 3 балла – посещение 1 пр. занятия и выполнение задания на 85,1-100%, самостоятельность и существенный вклад на занятии в работу группы, др.	48
		Реферат	5 баллов – выполнены минимальные требования. 8 баллов – выполнены все требования.	8
Итого по текущей работе в семестре				0-60
Промежуточная аттестация (зачет)	20	Тест	15 баллов (выполнено 70% заданий и более) 20 баллов (выполнено 100% заданий)	0-20
Итого по промежуточной аттестации (зачету) по приведенной шкале (20 б.)				0-20
Суммарная оценка по дисциплине/ Сумма баллов текущей и промежуточной аттестации				0 – 100 б.

Обучающемуся по ЗФО задание на самостоятельную работу и контрольную работу выдается на установочной сессии.

5 Материально-техническое, программное и учебно-методическое обеспечение дисциплины.

5.1 Учебная литература

Основная учебная литература

1. Куркова Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие / Н. С. Куркова. - 2-е изд. - Москва : Юрайт, 2024. - 234 с. - (Высшее образование). - URL: <https://urait.ru/bcode/545182> (дата обращения: 15.01.2024). - ISBN 978-5-534-18622-2.
2. Ткаченко, Григорий Иванович. Компьютерная графика : Учебное пособие. - Ростов-на-Дону : Издательство Южного федерального университета (ЮФУ), 2016. - 94 с. - ISBN 978-5-9275-2201-9.

Дополнительная учебная литература

1. Морозов, В. Э. (Институт славянской культуры Российского государственного университета им. А. Н. Косыгина). Роль современной компьютерной анимации в рекламных сообщениях / В. Э. Морозов, Р. Д. Халилов. - Текст : электронный // Реклама. Теория и практика. - 2023. - № 1. - С. 50-74.

5.2 Материально-техническое и программное обеспечение дисциплины.

Учебные занятия по дисциплине проводятся в учебных аудиториях КГПИ КемГУ:

308 Компьютерный класс Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий лабораторного типа, для групповых и индивидуальных консультаций, текущего	654079, Кемеровская область, г. Новокузнецк, пр-кт Металлургов, д. 19
--	---

<p>контроля и промежуточной аттестации (мультимедийная)</p> <p>Специализированная (учебная) мебель: доска меловая, кафедра, столы, стулья,</p> <p>Оборудование для презентации учебного материала: компьютер преподавателя, проектор, экран, 20 компьютеров</p> <p>Лабораторное оборудование: стационарное – компьютеры для обучающихся (18 шт.).</p> <p>Используемое программное обеспечение: MS Windows (Microsoft Imagine Premium 3 year по лицензионному договору № 1212/КМР от 12.12.2018 г. до 12.12.2021 г.), Яндекс.Браузер (отечественное свободно распространяемое ПО), GIMP (свободно распространяемое ПО), Inkscape (свободно распространяемое ПО), Davinci Resolve (бесплатная версия)</p> <p>Интернет с обеспечением доступа в ЭИОС</p>	
--	--

5.3 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы.

Перечень СПБД и ИСС по дисциплине

1. Федеральный портал «Российское образование» - <http://www.edu.ru>. Доступ свободный
2. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» - <http://www.window.edu.ru>.
3. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов - <http://fcior.edu.ru>. Доступ свободный.
4. Федеральный портал "Информационно-коммуникационные технологии в образовании" - <http://www.ict.edu.ru/>.
5. Сайт Министерства образования и науки РФ. - Режим доступа: <http://www.mon.gov.ru>. Доступ свободный.
6. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.- Режим доступа: <http://school-collection.edu.ru/>
7. Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Раздел Образование в области техники и технологий – http://window.edu.ru/?p_rubr=2.2.75

6 Иные сведения и (или) материалы.

6.1. Примерные темы письменных учебных работ

6.1.2 Контрольные работы/ рефераты/ индивидуальные задания обучающемуся.

Темы рефератов

1. История анимационного дизайна: развитие и основные этапы.
2. Применение анимационного дизайна в киноиндустрии: примеры и особенности.
3. Использование графики движения в рекламе: создание эффективных рекламных роликов.
4. Визуальные эффекты анимационном дизайне: принципы создания и применения.
5. Основы анимации и принципы движения в моушн-дизайне.
5. Работа с графикой и композицией в моушн-дизайне.
6. Тренды и инновации в анимационном дизайне: анализ современных тенденций.
7. Применение графики движения в презентациях и инфографике.
8. Роль анимационного дизайна в создании интерактивных приложений и игр.
9. Профессия моушн-дизайнера: обучение, карьера и возможности развития.

6.2. Примерные вопросы и задания / задачи для промежуточной аттестации

Форма промежуточной аттестации экзамен

Таблица 5 – Типовые (примерные) контрольные вопросы и задания

Разделы и темы	Примерные теоретические вопросы	Примерные практические задания и (или) задачи
Семестр 3_ Зачет		
Разделы дисциплины		
1. Основы визуального дизайна	<ol style="list-style-type: none">1. Как визуальный дизайн влияет на восприятие информации и эмоции аудитории?2. Как можно использовать контраст в визуальном дизайне для привлечения внимания к определённым элементам композиции и усиления общего впечатления от проекта?3. Что такое паттерн в дизайне и как его можно использовать для придания уникальности и целостности композиции?4. Как пространство в дизайне влияет на восприятие композиции и какие функции выполняет негативное пространство?	<ol style="list-style-type: none">1. Подобрать цветовую палитру для видеоролика в стиле «Ретро».2. Подобрать шрифтовую пару для дизайна видеоролика в стиле «Минимализм»
2. Основы анимационного дизайна	<ol style="list-style-type: none">1. Какие основные инструменты используются в моушн-дизайне?2. В чём разница между покадровой анимацией и моушн-дизайном?3. Какие виды моушн-	<ol style="list-style-type: none">1. Провести сравнительный анализ инструментов (не менее пяти) для моуш-дизайна, представленных на Российском рынке.

	<p>графики существуют и для чего они применяются?</p> <p>4. Как моушн-дизайн может улучшить пользовательский опыт на сайте?</p> <p>5. Какие этапы создания моушн-дизайна включает в себя и как они взаимосвязаны?</p>	
3. Основы работы в Davinci Resolve	<p>4. Как скачать и установить DaVinci Resolve?</p> <p>5. Как создать новый проект в DaVinci Resolve?</p> <p>6. Как импортировать медиафайлы в проект?</p> <p>7. Как монтировать видео с помощью таймлайна?</p> <p>8. Как добавить эффекты и переходы в проект?</p> <p>9. Как перейти в режим цветокоррекции и отрегулировать цвета?</p> <p>10. Как работать с аудио в режиме Fairlight?</p> <p>11. Как создавать спецэффекты и анимацию в режиме Fusion?</p> <p>12. Как добавить текст и графику в проект?</p> <p>13. Как настроить параметры экспорта и экспортировать готовое видео?</p>	<p>1. Создать видеоролик в стиле «Коллаж» для рекламы магазина.</p> <p>2. Создать видеоролик с использованием элемента «Текст».</p> <p>3. Произвести цветокоррекцию видеоролика.</p>
Компетенции		
ПК-1		<p>1. Кейс-задание Создание анимационного ролика Название: «Путешествие маленького робота»</p> <p>Описание: создать анимационный ролик, рассказывающий о приключениях маленького робота в большом городе. В ролике должны быть отражены основные моменты его путешествия: встреча с различными персонажами, преодоление препятствий и решение головоломок.</p> <p>Требования к ролику:</p> <p>продолжительность — 1 минута; формат — .mp4; разрешение — не менее 720p; количество кадров в секунду — 24;</p>

		<p>звук — наложенный фоновый саундтрек и звуковые эффекты; стиль анимации — минималистичный, с использованием простых форм и линий. использование элементов моушн-дизайна для привлечения внимания зрителя и передачи информации</p> <p>Для создания ролика можно использовать любые графические редакторы или программы для анимационного дизайна. Важно уделить внимание деталям, чтобы ролик получился ярким и запоминающимся.</p>
--	--	---

Составитель (и): Читайло К.С., ассистент кафедры ИОТД
(фамилия, инициалы и должность преподавателя (ей))