

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 29.04.2021 14:44:46

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

**“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”**

Факультет управления бизнесом

УТВЕРЖДАЮ

Ректор С.С. Юров

20 марта 2020 г.



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

дисциплины

### **Б1.В.ДВ.09.01 «МОУШН ДИЗАЙН В РЕКЛАМЕ»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 “Дизайн”

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

**Виды профессиональной деятельности:**

Организационно-управленческая

Проектная

**Профиль:**

Менеджмент в дизайн-бизнесе

**Форма обучения:**

(очная, очно-заочная)

**Москва – 2020**

Разработчик (и): Шичков Игорь Викторович, доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

«03» февраля 2020 г.

  
\_\_\_\_\_  
(подпись)

/И.В. Шичков /

Рабочая программа разработана в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ №1004 от 11.08.2016г.


СОГЛАСОВАНО:

Декан ФУБ

  
\_\_\_\_\_  
(подпись)

/Н.Е. Козырева /

Заведующий кафедрой  
разработчика РПД

  
\_\_\_\_\_  
(подпись)

/Е.А. Дубоносова /

Протокол заседания кафедры № 02-20 от «04» февраля 2020 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

## **1. Наименование дисциплины (модуля) и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Дисциплина «Моушн-дизайн в рекламе» относится к дисциплинам по выбору вариативной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на четвертом курсе в седьмом семестре по очной форме обучения и в восьмом семестре по очно-заочной форме обучения. Дисциплина «Моушн-дизайн в рекламе» является необходимым элементом профессиональной подготовки менеджеров в сфере дизайна.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. При изучении данного курса могут использоваться знания и умения, полученные при освоении предшествующих дисциплин, таких как: «Дизайн-менеджмент в рекламном бизнесе», «Кросс-культурные особенности в рекламном дизайне», «Креативные технологии и управление творческим процессом».

**Цель дисциплины** – формирование у обучающихся базовых знаний в области типологии культурно-исторических критериев моушн-дизайна и законов создания мультимедиа проектов в рекламе.

### **Задачи дисциплины:**

- получение знаний по видам, формам и составляющим искусства анимации;
- овладение техническим мастерством, умение профессионально, грамотно выполнить работу с учетом технологических требований и возможностей воспроизведения;
- освоение навыков работы в графических редакторах (Adobe Flash, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premier, Adobe Premiere, Adobe After Effects);
- овладение основными принципами дизайна мультимедиа в рекламе;
- овладение методикой комплексного проектирования анимационных рекламных роликов;
- освоение методики практической работы над компоновкой сюжетной линии мультимедиа-произведения в рекламе.

## **2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», квалификация (степень) «бакалавр».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка (ОПК-1);
- способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании (ОПК-4);
- способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6).

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
<p><b>ОПК-1</b> Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- рисунок;</li> <li>- практику составления композиций с использованием рисунков;</li> <li>- принципы их переработки в направлении проектирования любого объекта;</li> <li>- принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка;</li> <li>- приемы использования графики в проектных работах;</li> <li>- методы графического изложения идеи проекта в эскизе;</li> <li>- принципы выбора графических средств при проектировании</li> </ul> <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- изображать объекты предметного мира, пространство и человека на основе знания их строения и конструкции;</li> <li>- использовать рисунки в практике составления композиций;</li> <li>- перерабатывать их в направлении проектирования любого объекта;</li> <li>- создавать линейно-конструктивные построения;</li> <li>- выбирать техники исполнения конкретного рисунка;</li> <li>- формулировать и излагать графическими средствами идею проекта в эскизе;</li> <li>- выбирать графические средства при проектировании</li> </ul> <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методами изобразительного языка рисунка;</li> <li>- навыками графического изложения идеи проекта в эскизе;</li> <li>- навыками выбора графических средств при проектировании в дизайне</li> </ul>
<p><b>ОПК-4</b> Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- функциональные особенности шрифта;</li> <li>- исторические этапы возникновения шрифтов;</li> <li>- мировой и отечественный опыт художественной культуры типографики;</li> <li>- принципы подбора шрифтов, оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры;</li> <li>- программное обеспечение для работы с двух- и трехмерной графикой</li> </ul> <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выявлять функциональные особенности шрифта;</li> <li>- ориентироваться в исторических этапах возникновения шрифтов;</li> <li>- подбирать шрифты для композиционных решений в организации типографических изображений на плоскости, оптимальный графический язык шрифтовой гарнитуры;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- осуществлять компьютерное проектирование объектов дизайна</li> </ul> <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками сочетания шрифтовых решений с художественной и технической графикой;</li> <li>- навыками подбора шрифтов для композиционных решений в организации типографического изображения на плоскости;</li> <li>- навыками создания неординарных решений в графических работах с использованием шрифтов, фиксации на плоскости графических образов средствами типографики,</li> <li>- навыками подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры;</li> <li>- навыками компьютерного обеспечения дизайн-проектирования</li> </ul>
<p><b>ПК-6</b> Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	

**Формы контроля:**

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме просмотра творческих работ – рекламных видеороликов;
- *промежуточная аттестация (ПА)* – проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

**3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.**

В процессе освоения дисциплины «Моушн-дизайн в рекламе» используются как классические методы обучения (лекция), так и различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств обучающихся и на поощрение их интеллектуальных инициатив.

В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

***активные формы обучения:***

- практические занятия;

***интерактивные формы обучения:***

- ситуационный анализ;
- IT-метод.

Общая трудоемкость дисциплины «Моушн-дизайн в рекламе» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 4 зачетные единицы (144 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>	36	36
В том числе:		
Лекции	18	18
Практические занятия	18	18
Семинары	х	х
Лабораторные работы		
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>	81	81
Промежуточная аттестация, в том числе:		
Вид	Экзамен – 7 семестр	Экзамен – 8 семестр
Трудоемкость (час.)	27	27
<b>Общая трудоемкость ЗЕТ / часов</b>	4 ЗЕТ / 144 часа	4 ЗЕТ / 144 часа

**4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий.**

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА	
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия					
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс	Дебаты, дискуссии			Тренинг
<b>Очная форма</b>										
<b>Первый этап формирования компетенции</b>										
<b>Тема 1.</b> Правила построения рекламного мультимедиа-проекта	3	13		1					ОПК-1 ОПК-4 ПК-6	
<b>Тема 2.</b> Разработка сценария рекламного мультимедиа-проекта	3	13		1	2				ОПК-1 ОПК-4 ПК-6	
<b>Тема 3.</b> Основы композиции рекламного мультимедиа-проекта	3	13		1	2				ОПК-1 ОПК-4 ПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2						<i>Контрольная работа/ тест</i>
<b>Второй этап формирования компетенции</b>										
<b>Тема 4.</b> Ритм в рекламных мультимедиа-проектах. Форма и контрформа	3	14		1					ОПК-1 ОПК-4 ПК-6	
<b>Тема 5.</b> Использование анимационных средств для задач создания рекламного мультимедиа-проекта	3	14		1	2				ОПК-1 ОПК-4 ПК-6	
<b>Тема 6.</b> Средства стилистической цельности	3	14		1	2				ОПК-1 ОПК-4	

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)								Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия			Тренинг		
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс	Дебаты, дискуссии			
мультимедиа оформления									ПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2						<i>Кейс</i>
<b>Всего:</b>	<b>18</b>	<b>81</b>		<b>10</b>	<b>8</b>					
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в часах)</b>	<b>144</b>									<b>Экзамен, 27 часов</b>
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)</b>	<b>4</b>									
<b>Очно-заочная форма</b>										
<b>Первый этап формирования компетенции</b>										
<b>Тема 1.</b> Правила построения рекламного мультимедиа-проекта	3	13		1					ОПК-1 ОПК-4 ПК-6	
<b>Тема 2.</b> Разработка сценария рекламного мультимедиа-проекта	3	13		1	2				ОПК-1 ОПК-4 ПК-6	
<b>Тема 3.</b> Основы композиции рекламного мультимедиа-проекта	3	13		1	2				ОПК-1 ОПК-4 ПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2						<i>Контрольная работа/ тест</i>
<b>Второй этап формирования компетенции</b>										
<b>Тема 4.</b> Ритм в рекламных мультимедиа-проектах. Форма и контрформа	3	14		1					ОПК-1 ОПК-4 ПК-6	
<b>Тема 5.</b> Использование анимационных средств для задач создания рекламного мультимедиа-проекта	3	14		1	2				ОПК-1 ОПК-4 ПК-6	
<b>Тема 6.</b> Средства стилистической цельности мультимедиа оформления	3	14		1	2				ОПК-1 ОПК-4 ПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2						<i>Кейс</i>
<b>Всего:</b>	<b>18</b>	<b>81</b>		<b>10</b>	<b>8</b>					
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в часах)</b>	<b>144</b>									<b>Экзамен, 27 часов</b>
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)</b>	<b>4</b>									

### Содержание тем учебной дисциплины

#### Тема 1. Правила построения рекламного мультимедиа-проекта



Понятие «мультимедиа». Разновидности мультимедиа. Системы мультимедиа. Место мультимедиа в дизайне. Природа анимационного фильма. Принципы восприятия анимационного изображения. История развития анимации. Компьютерная анимация. Законы анимации. Правила тайминга. Правила наложения звука. Способы построения режиссуры мультимедиа произведения. Оформление экрана мультимедиа.

### **Тема 2. Разработка сценария рекламного мультимедиа-проекта**

Литературный сценарий. Режиссерский сценарий. Разработка компоновок и раскадровок. Эскизирование раскадровки. Модель рекламного мультимедиа-ролика. Работа над раскадровкой мультимедиа-ролика. Эскизирование. Образ мультимедиа-ролика в целом и каждой статьи в частности. Расстановка акцентов на начальных полосах статей. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом.

### **Тема 3. Основы композиции рекламного мультимедиа-проекта**

Виды анимации: традиционная, покадровая, компьютерная (2d–3d). Компоновки и тайминг анимации. Программа Adobe Flash. Основные особенности программы. Рабочее поле. Разработка характера, типажа персонажей. Соотношение формы и характера героя. Процесс создания персонажа. Профессиональный рисунок, преувеличение и привлекательность персонажа. Теории композиционного проектирования.

### **Тема 4. Ритм в рекламных мультимедиа-проектах. Форма и контрформа**

Выразительные средства мультимедиа. Преувеличение (гипербола) в анимации. Визуальная коммуникация в системе мультимедиа. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа. Прорисовка, фазовка. Принципы анимации. Использование законов физики для создания художественного образа рекламного мультимедиа-проекта анимационными средствами.

### **Тема 5. Использование анимационных средств для задач создания рекламного мультимедиа-проекта**

Выразительность и графические приемы анимации. Принципы создания трёхмерной графики и анимации. Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации, звуковым и видеорядом. Сочетание 2D анимации с 3D анимацией. Композиционное решение в рамках мультимедиа-проекта. Организация пространства с помощью видео и анимации. Смысловые образы в разработке мультимедиа-проекта.

### **Тема 6. Средства стилистической цельности мультимедиа оформления**

Дополнительные средства выразительности при создании концепта мультимедиа проекта. Работа со звуком. Отображение звуковой информации на экране. Настройка громкости. Создание единой пластической формы звука и анимации. Профессиональное редактирование фото, видео, анимации и звука с использованием цифровых видеоэффетков. Окончательный монтаж и отладка мультимедиа-проекта.

## **Практические занятия**

<b>№ п/п</b>	<b>№ и название темы дисциплины</b>	<b>Тематика практических занятий</b>	<b>Вид контрольного мероприятия</b>
1.	<b>Тема 1.</b> Правила построения рекламного мультимедиа-проекта	1. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение. 2. Наложение звука в системе мультимедиа. 3. Синхронность звука, ноты и движения в кадре 4. Композиционные решения оформления экрана мультимедиа	Просмотр творческих работ
2.	<b>Тема 2.</b> Разработка	1. Разработка компоновок и раскадровок	

	сценария рекламного мультимедиа-проекта	2. Создание эскизов раскадровки 3. Работа над раскадровкой рекламного мультимедиа-ролика. 4. Выбор музыкального оформления рекламного мультимедиа-проекта	Просмотр творческих работ
3.	<b>Тема 3.</b> Основы композиции рекламного мультимедиа-проекта	1. Компоновка и тайминг анимации 2. Программа Adobe Flash. Настройка программы. Рабочее поле 3. Создание персонажа под рисованный рекламный ролик 4. Композиционное построение кадра	Просмотр творческих работ
4.	<b>Тема 4.</b> Ритм в рекламных мультимедиа-проектах. Форма и контрформа	1. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа 2. Рисование «компоновок» — ключевых движений персонажа 3. Принципы анимации 4. Использование законов физики для создания художественного образа рекламного мультимедиа-проекта	Просмотр творческих работ
5.	<b>Тема 5.</b> Использование анимационных средств для задач создания рекламного мультимедиа-проекта	1. Принципы создания трёхмерной графики и анимации 2. Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видеорядом 3. Организация пространства с помощью видео и анимации 4. Смысловые образы в разработке рекламного мультимедиа-проекта	Просмотр творческих работ
6.	<b>Тема 6.</b> Средства стилистической цельности мультимедиа оформления	1. Дополнительные средства выразительности при создании концепта мультимедиа проекта 2. Создание единой пластической формы звука и анимации 3. Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe After Effect и Premier 4. Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта	Просмотр творческих работ

### 5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю).

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Моушн-дизайн в рекламе», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru и библиотеке Института.

1. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования: учебное пособие - Москва: Юнити-Дана, 2015.  
Режим доступа: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=115010&sr=1](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010&sr=1)
2. Савельев А. О., Алексеев А. А. HTML5. Основы клиентской разработки. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016.  
Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429150&sr=1>

3. Спиридонов О. В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016.  
Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428992&sr=1>

## 6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

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

В учебной дисциплине компетенции ОПК-1, ОПК-4, ПК-6 формируются в 7 семестре учебного года по очной форме обучения и в 8 семестре учебного года по очно-заочной форме обучения на четвертом этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Моушн-дизайн в рекламе» выделяются два этапа формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы обучающихся с учебной литературой

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
<b>ОПК-1</b> Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	Этап 1: <b>Темы: 1-3</b>	рисунок, практику составления композиций с использованием рисунков, принципы переработки рисунков в направлении проектирования любого объекта, принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	изображать объекты предметного мира, пространство и человека на основе знания их строения и конструкции, использовать рисунки в практике составления композиций, перерабатывать рисунки в направлении проектирования любого объекта	методами изобразительного языка рисунка, навыками графического изложения идеи проекта в эскизе, навыками выбора графических средств при проектировании в дизайне
	Этап 2: <b>Темы: 4-6</b>	приемы использования графики в проектных работах, методы графического изложения идеи проекта в эскизе, принципы выбора графических средств при проектировании	создавать линейно-конструктивные построения выбирать техники исполнения конкретного рисунка, формулировать и излагать графическими средствами идею проекта в эскизе, выбирать графические средства при проектировании	методами изобразительного языка рисунка, навыками графического изложения идеи проекта в эскизе, навыками выбора графических средств при проектировании в дизайне

<b>ОПК-4</b> Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<b>Этап 1:</b> <b>Темы: 1-3</b>	функциональные особенности шрифта, исторические этапы возникновения шрифтов, мировой и отечественный опыт художественной культуры типографики	выявлять функциональные особенности шрифта, ориентироваться в исторических этапах возникновения шрифтов, подбирать шрифты для композиционных решений в организации типографических изображений на плоскости	навыками подбора шрифтов для композиционных решений в организации типографического изображения на плоскости, навыками сочетания шрифтовых решений с художественной и технической графикой, создания неординарных решений в графических работах с использованием шрифтов
	<b>Этап 2:</b> <b>Темы: 4-6</b>	принципы подбора шрифтов, оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры программное обеспечение для работы с двух- и трехмерной графикой	оптимальный графический язык шрифтовой гарнитуры осуществлять компьютерное проектирование объектов дизайна	навыками фиксации на плоскости графических образов средствами типографики, подбора оптимального графического языка шрифтовой гарнитуры, компьютерного обеспечения дизайн-проектирования
<b>ПК-6</b> Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<b>Этап 1:</b> <b>Темы: 1-3</b>	- современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике,	применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проектов,	- навыками представления и визуализации графических объектов, обработки и анализа графических изображений, инструментарием графических средств автоматизированного проектирования, комплексным использованием средств компьютерной графики навыками синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов
	<b>Этап 2:</b> <b>Темы: 4-6</b>	- принципы работы с современным системным программным обеспечением для автоматизации процессов дизайн-проектирования, - методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-	работать в графических редакторах, редакторе визуализаций, - применять методы и средства синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов	- навыками представления и визуализации графических объектов, обработки и анализа графических изображений, инструментарием графических средств автоматизированного проектирования, комплексным использованием средств компьютерной графики навыками синтеза, анализа, проектирования, обработки и размещения в сети Интернет мультимедийных электронных дизайн-продуктов

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ <b>ОПК-1, ОПК-4, ПК-6</b> (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ И ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю) <i>(критерии и показатели определены соответствующими картами компетенций, при этом пользуются традиционной системой оценивания)</i>				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
<b>1 этап</b>	<b>ЗНАНИЯ</b>	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	<b>Просмотр творческих работ</b>
	<b>УМЕНИЯ</b>	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	<b>НАВЫКИ</b>	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
<b>2 этап</b>	<b>ЗНАНИЯ</b>	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	<b>Просмотр творческих работ</b>
	<b>УМЕНИЯ</b>	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	<b>НАВЫКИ</b>	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме экзамена

### **6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы**

#### **6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций**

##### **Примерные творческие задания**

1. Построение мультимедиа рекламного ролика. Анимация. Видео. Аудио
2. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение.
3. Наложение звука в системе мультимедиа.
4. Способы построения режиссуры мультимедиа произведения
5. Разработка сценария рекламного мультимедиа проекта
6. Разработка компоновок и раскадровок
7. Создание эскизов раскадровки, выявляющих структуру анимационного ролика, отражающих компоновку изображений и смену действий
8. Работа над раскадровкой
9. Разработка характера, типажа персонажей
10. Создание персонажа под рисованный анимационный ролик.
11. Преувеличение и привлекательность (Арреал) персонажа
12. Композиционное проектирование: свето-тень, контраст, цвет, баланс, ритм, повторение, и плотность, масштаб

#### **6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций**

##### **Примерные творческие задания**

1. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа для рекламной кампании
2. Рисование «компоновок» — ключевых движений персонажа
3. Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами
4. Нарушение законов физики в классической анимации ради усиления эффекта и выразительности
5. Создание трёхмерной графики и анимации
6. Моделирование, динамика, визуализация
7. Организация пространства с помощью видео и анимации
8. Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта
9. Работа со звуком. Микширование звука.
10. Настройка общей громкости звука клипа.
11. Создание единой пластической формы звука и анимации
12. Редактирование фото, видео, анимации и звука с использованием цифровых видеоэффектов

**6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации**

**Примерные вопросы к экзамену**

1. Понятие, разновидности и мемто «мультимедиа» в дизайне.
2. Природа анимационного фильма.
3. История развития анимации.
4. Компьютерная анимация. Ее законы
5. Правила тайминга.
6. Правила наложения звука.
7. Способы построения режиссуры мультимедиа произведения.
8. Оформление экрана мультимедиа.
9. Литературный сценарий.
10. Режиссерский сценарий.
11. Разработка компонок и раскадровок.
12. Эскизирование раскадровки.
13. Модель рекламного мультимедиа-ролика.
14. Работа над раскадровкой мультимедиа-ролика.
15. Эскизирование.
16. Образ мультимедиа-ролика в целом и каждой статьи в частности.
17. Расстановка акцентов на начальных полосах статей.
18. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом.
19. Виды анимации: традиционная, покадровая, компьютерная (2d–3d).
20. Компоновки и тайминг анимации.
21. Программа Adobe Flash. Основные особенности программы. Рабочее поле.
22. Разработка характера, типажа персонажей.
23. Соотношение формы и характера героя.
24. Процесс создания персонажа.
25. Профессиональный рисунок, преувеличение и привлекательность персонажа.
26. Теории композиционного проектирования.
27. Выразительные средства мультимедиа.
28. Преувеличение (гипербола) в анимации.
29. Визуальная коммуникация в системе мультимедиа.
30. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа.
31. Прорисовка, фазовка.
32. Использование законов физики для создания художественного образа рекламного мультимедиа-проекта анимационными средствами.
33. Выразительность и графические приемы анимации.
34. Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации, звуковым и видеорядом.
35. Сочетание 2D анимации с 3D анимацией.
36. Композиционное решение в рамках мультимедиа-проекта.
37. Организация пространства с помощью видео и анимации.
38. Смысловые образы в разработке мультимедиа-проекта.
39. Дополнительные средства выразительности при создании концепта мультимедиа проекта.
40. Работа со звуком.
41. Создание единой пластической формы звука и анимации.



#### **6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине «Моушн-дизайн в рекламе» проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (позволяет оценить уровень сформированности элементов компетенций (знаний и умений) в форме: просмотра творческих работ.

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины.

– промежуточная аттестация (*экзамен*) оценка по результатам посещения занятий и наличие работ соответственно пройденным темам, позволяет оценить уровень сформированности отдельных компетенций и осуществляется в форме просмотра работ (*показа творческих заданий на экзаменационном просмотре*). Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме экзамена.

К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

**Просмотр творческих работ** выполняется в форме развески по итогам выполненных творческих работ. Просмотр творческих работ студентов кафедры дизайна – это контрольное мероприятие, предоставляющее возможность студентам показать свои наработки, уровень сформированности профессиональных компетенций, продемонстрировать рост уровня исполнения творческих работ. Целью просмотра является установление фактического уровня теоретических и практических знаний учащихся по дисциплине, их умений и навыков.

Количество представленных работ определяется преподавателем. Преподаватель оценивает качество работ, помогает выявить наиболее удавшиеся работы, определить индивидуальную стратегию развития студентов.

**Экзамен - промежуточная аттестация** (контроль по окончании изучения учебной дисциплины). Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающиеся заранее получают экзаменационные вопросы и задания. Основным контрольным мероприятием является **итоговый творческий просмотр**. Цель просмотра — выявить у студента навыки, знания и умения проектно-творческой и художественно-композиционной деятельности, фундаментальных предпосылок профессиональной дизайнерской деятельности. Просмотр оценивается комиссией, состоящей из преподавателей института (также возможно присутствие приглашенных специалистов). Условия, процедура проверки и проведения просмотра доводится до сведения студентов в начале освоения программы дисциплины. На просмотр представляются работы, созданные в течение семестра и отобранные по согласованию с преподавателем. Требования к творческим работам, их содержанию, оформлению, представлению определяются заблаговременно и доводятся до сведения обучающихся в начале освоения программы.

По завершении просмотра в случае получения неудовлетворительной оценки допускается пересдача. Также студент отвечает на **экзаменационный билет**, который включает в себя 1 вопрос.

При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Оценка **«отлично»** ставится, если обучающихся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры, самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка **«хорошо»** ставится за правильное и глубокое усвоение программного материала, однако в ответе допускаются неточности и незначительные ошибки, как в содержании, так и форме построения ответа.

Оценка **«удовлетворительно»** свидетельствует о том, что студент знает основные, существенные положения учебного материала, но не умеет их разъяснять, допускает отдельные ошибки и неточности в содержании знаний и форме построения ответа.

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал.

При проведении экзамена учитываются результаты выполнения контрольных заданий, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций - результаты рубежного контроля.

Важнейшим условием успешной реализации перечисленных форм контроля является их комплексность и функциональность, предполагающая связь приобретаемых компетенций с конкретными видами и задачами профессиональной деятельности и социальной активности выпускника.

## **7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)**

### ***Основная литература:***

1. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования: учебное пособие - Москва: Юнити-Дана, 2015.  
Режим доступа: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=115010&sr=1](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010&sr=1)
2. Савельев А. О., Алексеев А. А. HTML5. Основы клиентской разработки. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016.  
Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429150&sr=1>
3. Спиридонов О. В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016.  
Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428992&sr=1>

### ***Дополнительная литература:***

1. Костюченко О. А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография. Издательство: Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2015  
Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292&sr=1>
2. Ли М. Г. Мультимедийные технологии: учебно-методический комплекс. Издательство: Кемерово: КемГУКИ, 2014  
Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275374&sr=1>

3. Майстренко Н. В., Майстренко А. В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие. Издательство: Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015  
Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959&sr=1>
4. Диков А. В. Веб-технологии HTML и CSS: учебное пособие. Издательство: Москва: Директ-Медиа, 2012  
Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=96968&sr=1>

### **8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)**

Обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам:

1. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
2. Window.edu.ru –единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. <http://www animator.ru> Каталог российских мультфильмов. Информация о режиссерах, сценаристах, художниках, композиторах, актерах, участвующих в создании мультфильмов. Новости анимации.
4. <http://animationclub.ru> Клуб аниматоров Рунета
5. <http://flash-animted.com> Главный сайт по законам Flash анимации
6. <http://animater.com.ua/blog/page/3/> Блог аниматоров
7. [www.museikino.ru](http://www.museikino.ru) Музей кино
8. [www.myltik.ru](http://www.myltik.ru) Планета Мультфильмов. Все о мультиках, мультяшках и мультфильмах.
9. <http://ta.multikov.net> Традиционная АНИМАЦИЯ by Walter Croft
10. [www.kinobar.ru](http://www.kinobar.ru) Интернет-проект для любителей качественного кино и анимации. Галереи, фестивали, форум.
11. [www.rusdisney.com](http://www.rusdisney.com) Russian Disney - новости и история мировой анимации
12. [www.world-art.ru](http://www.world-art.ru) Мировое Искусство - живопись, анимация, кино

### **9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)**

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, выполнение творческих работ. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного

усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, стиля, своих взглядов.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с рекомендованной учебной и иллюстративной литературой.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

1 – организационный;

2 - закрепление и углубление теоретических и практических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;

- подбор рекомендованной литературы;

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на занятиях обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна.

В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные задачи рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретается практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь.

При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

В начале занятия студенты под руководством преподавателя более глубоко осмысливают теоретические положения по теме занятия, пытаются применить эти знания при выполнении творческих работ, серий эскизов. В процессе обсуждения ошибок и удачных вариантов разработанных серий эскизов, вырабатывается уверенность в умении правильно использовать приобретенные знания для решения практических задач.

## **10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.**

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Моушн-дизайн в рекламе» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office, пакета графических программ Adobe.

**Лицензионное программное обеспечение:**

1. Kaspersky Endpoint Securit KL4863RAPFQ (Договор: Tr000459686, срок действия с 06.02.2020 г. по 13.02.2021 г.);

2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);

3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

**Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;

2. Архиватор 7-Zip;

3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;
5. Медиаплеер VLC.

## **11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).**

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации. Данные аудитории, а также помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Аудитории для проведения занятий лекционного типа оборудованы наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой подключенной к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Учебное помещение № П-4, для проведения лекционных, семинарских занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, курсового проектирования. Проектная мастерская.

Кабинет № 208 – 41,6 м<sup>2</sup>

### **Оборудование:**

1. стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41;
2. проекционный экран;
3. колонки;
4. блок управления проекционным оборудованием;
5. персональный компьютер преподавателя (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i5-2100) - 1 шт. Компьютер подключен к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»;
6. столы - 11 шт.;
7. стулья – 23 шт..

### **Лицензионное программное обеспечение:**

1. Kaspersky Endpoint Securit KL4863RAPFQ (Договор: Tr000459686, срок действия с 06.02.2020 г. по 13.02.2021 г.);
2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

### **Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;
2. Архиватор 7-Zip;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;

4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;
5. Медиаплеер VLC.

Учебное помещение № I-12, для проведения лекционных, семинарских занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, курсового проектирования, самостоятельной работы обучающихся. Компьютерный класс / Лаборатория информационных технологий.

Кабинет № 403 – 61,4 м<sup>2</sup>

**Оборудование:**

1. стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41;
2. проекционный экран;
3. колонки;
4. блок управления проекционным оборудованием;
5. персональный компьютер преподавателя (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i5-2100) - 1 шт.;
6. персональные компьютеры - 27 шт.;

Все компьютеры подключены к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

7. столы - 14 шт.;
8. стулья – 28 шт..

**Лицензионное программное обеспечение:**

1. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000459686, срок действия с 06.02.2020 г. по 13.02.2021 г.);
2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

**Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;
2. Архиватор 7-Zip;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;
5. Медиаплеер VLC.