

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
 федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
 высшего образования
 «НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
 АРХИТЕКТУРЫ, ДИЗАЙНА И ИСКУССТВ имени А.Д. Крячкова»
 (НГУАДИ)

РПД одобрена
 Ученым советом НГУАДИ

протокол № 27 от 01.12.2022

УТВЕРЖДАЮ
 Ректор НГУАДИ

_____ Н.В. Багрова

" ____ " _____ 202_ г.

Видеографика в дизайне

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Коммуникационного дизайна**

Учебный план 54.03.01_2020_Дизайн_4.rlx
 Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
 Профиль промышленный дизайн

Квалификация **Бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **11 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 396
 в том числе:
 аудиторные занятия 44
 самостоятельная работа 352

Виды контроля в семестрах:
 зачеты с оценкой 7, 8

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семес тр на курсе>)	7 (4.1)		8 (4.2)		Итого	
	Неделя	16 1/6	7 4/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Практические	30	30	14	14	44	44
Итого ауд.	30	30	14	14	44	44
Контактная работа	30	30	14	14	44	44
Сам. работа	186	186	166	166	352	352
Итого	216	216	180	180	396	396

Программу составил(и):

Кандидат искусствоведения, зав. кафедрой КДиГ, Нечаев М.Г.

Рецензент(ы):

Кандидат архитектуры, Доцент, Тихов В.Г

Рабочая программа дисциплины

Видеографика в дизайне

разработана в соответствии с:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 ДИЗАЙН (уровень бакалавриата) (приказ Минобрнауки России от 25.08.2016 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

Направление 54.03.01 Дизайн

утвержденного учёным советом вуза от 01.12.2022 протокол № 27.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Коммуникационного дизайна

Протокол от 20.12.2019 г. № 5

Срок действия программы: 2020-2024 уч.г.

Зав. кафедрой М.Г. Нечаев

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Целью освоения дисциплины «Видеографика в дизайне» является формирование у обучающихся компетенций в соответствии с ФГОС ВО в предметной области дисциплин в области дизайна. Получить представление о роли и месте знаний в сфере видеографики при практическом использовании в своей профессиональной деятельности.
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДВ.05
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Знания, умения, навыки, творческие способности, полученные на предшествующем уровне образования
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты
2.2.2	Производственная практика. Преддипломная практика

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**ПК-6: способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике**

Знать:	
Уровень 1	пороговые знания современных технологий и компьютерных графических программ, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике
Уровень 2	базовые знания современных технологий и компьютерных графических программ
Уровень 3	рациональные приемы поиска, отбора, систематизации и использования информации, пользуется методической и научной литературой по профилю подготовки и смежным вопросам, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике
Уметь:	
Уровень 1	работать в различных пресетами и плагинами с учетом их специфики как средств выражения замысла проекта; собрать необходимую информацию, переработать ее и предоставить в образной графической или объемной форме
Уровень 2	видеть и ставить творческую задачу, предполагающую самостоятельный поиск решения взаимосвязанного ряда задач на основе анализа условий и мобилизации имеющихся знаний; собрать необходимую информацию, переработать ее и предоставить в образной графической или объемной форме
Уровень 3	самостоятельно планировать свою деятельность в конкретной учебно-воспитательной ситуации, отбирать методы, приемы, средства решения художественной задачи, что способствует выработке индивидуального стиля проектной деятельности, как интегральной характеристики творческой индивидуальности в профессиональном становлении личности.
Владеть:	
Уровень 1	навыками частичного проявления и умения формулировать проектные задачи, но не умеет переносить имеющиеся знания в новые условия, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике
Уровень 2	способностями реализации художественно-дизайнерского замысла в проектной деятельности, но использует частичный перенос знаний, умений и навыков в новые условия и недостаточно проявляет активность в определении плана действий и выбора средств достижения художественной или проектной цели.
Уровень 3	методикой организации целостного художественно-творческого процесса, а также осознает необходимость использования информационно-компьютерной техники с целью оптимизации проектной деятельности. Владеет творческим переносом знаний и умений в новые условия; методикой организации целостного художественно-творческого процесса, а также осознает необходимость использования информационно-компьютерной техники с целью оптимизации проектной деятельности.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	Программы автоматизированного проектирования.
3.2	Уметь:
3.2.1	Представить свой замысел, проектные предложения средствами компьютерной графики.
3.3	Владеть:
3.3.1	Технологически грамотно владеть основными методами и способами переработки информации. Оформлять сведения о предмете проектирования в комфортной интерактивной форме.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)						
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	Раздел 1. Медиа-технологии					
1.1	Устройство видеокамеры /Пр/	7	1	ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Э1	
1.2	Закономерности привлечения внимания зрителя, язык кино /Пр/	7	1	ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Э1	
1.3	Составляющие презентации, типы файлов используемых в фильме /Пр/	7	1	ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Э1	
1.4	Программа видео монтажа», кнопки управления дорожками, инструменты, ключевая анимация /Пр/	7	2	ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Э1	
1.5	Программа видео монтажа, интерфейс и приемы обработки информации /Пр/	7	2	ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Э1	
1.6	Программа работы со звуком, природа звука, параметры оцифрованного звука /Пр/	7	1	ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Э1	
1.7	Программа видео монтажа, настройка прозрачности фрагментов /Пр/	7	2	ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Э1	
1.8	Программа видео монтажа, использование эффектов и фильтров /Пр/	7	20	ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Э1	
1.9	Подготовка к практическим занятиям и выполнение видеоролика /Ср/	7	136	ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Э1	
1.10	Принципы функционирования видео DVD диска. Поддерживаемые типы файлов /Пр/	8	1	ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Э1	
1.11	Программа создания видео DVD диска, интерфейс и принцип работы /Пр/	8	1	ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Э1	
1.12	Выполнение контрольного задания /Контр.раб./	7	50	ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2	
1.13	Создание меню в программах /Пр/	8	1	ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Э1	
1.14	Логическая структура видео DVD диска, создание логических связей кнопок с видео файлами /Пр/	8	1	ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Э1	
1.15	Рабочая среда и рабочий процесс /Пр/	8	10	ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Э1	
1.16	Подготовка к практическим занятиям и преддипломная подготовка проекта. Запись на видео DVD /Ср/	8	100	ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Э1	
1.17	Выполнение работ по всем темам и разделам дисциплины /ЗачётСОц/	8	66	ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.2 Э1	

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

5.1. Описание критериев и шкал оценивания сформированности компетенций в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине

Компетенция не сформирована (неудовлетворительно, 0-30 баллов): У обучающегося обнаружены пробелы в знаниях основного учебного материала, допущены принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий.

Пороговый уровень (удовлетворительно, 31-50 баллов): Компетенция сформирована на пороговом уровне. Пороговый

уровень даёт общее представление о виде деятельности, основных закономерностях функционирования объектов профессиональной деятельности, методов и алгоритмов решения практических задач.

Базовый уровень (хорошо, 51-80 баллов): Компетенция сформирована на базовом уровне. Базовый уровень позволяет решать типовые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения по известным алгоритмам, правилам и методикам.

Продвинутый уровень (отлично, 81-100 баллов): Компетенция сформирована на продвинутом уровне. Продвинутый уровень предполагает готовность решать практические задачи повышенной сложности, нетиповые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения в условиях неполной определенности, при недостаточном документальном, нормативном и методическом обеспечении

5.2. 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

Подробная информация расположена в соответствующем курсе дисциплины в ЭИОС НГУАДИ
Тематика видеороликов и презентаций определяется обучающимся по согласованию с преподавателем.
Требования к объему видеоролика и презентаций согласовываются с преподавателем.

Пример вопросов по темам дисциплины:

1. Создание анимационного фильма средствами плоской анимации.
2. Создание фильма-презентации.
3. Сколько вложенностей (иерархия) имеет символ?
4. Какая стандартная скорость кадров?
5. Какой инструмент позволяет работать как с графикой, так и с фреймами?
6. Слайд шоу с музыкальным сопровождением.
7. Принципы создания интервью.

Промежуточный контроль знаний: вопросы к зачету с оценкой

1. История развития компьютерной графики
2. Графика и компьютерная графика
3. Графические форматы
4. Графические файлы
5. Графические данные
6. Физические и логические пиксели
7. Отображение цветов
8. Пиксельные данные и палитры
9. Цветовые пространства
10. Типы палитр
11. Цвет
12. Цветовые модели
13. Наложение и прозрачность изображений
14. Векторные файлы
15. Структура векторных файлов
16. Преимущества и недостатки векторных файлов
17. Растровые файлы
18. Структура растрового файла
19. Заголовок растрового файла
20. Растровые данные
21. Организация данных в виде строк развертки
22. Организация данных в виде плоскостей
23. Преимущества и недостатки растровых файлов
24. Сжатие данных
25. Физическое и логическое сжатие
26. Адаптивное, полуадаптивное и неадаптивное кодирование
27. Сжатие с потерями и без потерь

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

Подробная информация расположена в соответствующем курсе дисциплины в ЭИОС НГУАДИ

Зачёт с оценкой по дисциплине «Видеографика в дизайне» проводится преподавателем, в практической форме, в фиксированные сроки и в аудитории.

Обучающимся, получившим неудовлетворительные оценки, поясняем процедуру и сроки проведения второго зачёта, которую следует проводить после окончания сессии. Тщательный анализ результатов зачётов самим преподавателем, обсуждение результатов на кафедре помогают преподавателю сделать соответствующие выводы для дальнейшей работы - на какие темы курса обратить дополнительное внимание, какие методы и формы обучения усиливать как более

эффективные.

Итогом освоения дисциплины является дифференцированный зачёт. Итоговый балл представляет собой среднее арифметическое от суммы баллов за каждую графическую работу, сданную в установленный срок с учётом поставленных преподавателем условий и с надлежащим качеством исполнения.

Выполнение данного задания способствует воспитанию аккуратности, учит обращению с чертёжными инструментами, даёт навыки выполнения как простейших графических задач, так и более сложных проектных заданий. Обучающиеся, успешно прошедшие курс архитектурной графики могут использовать полученные умения и навыки как для эскизирования, так и для выполнения архитектурно-проектных работ, требующих использования ручной графики

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Катунин Г. П.	Работа в программе ACDSsee Pro 10: Учебное пособие	Саратов: Ай Пи Эр Медиа, 2018
Л1.2	Трищенко Дмитрий Александрович	Техника и технологии рекламного видео: учебник и практикум для спо	Москва: Юрайт, 2023
Л1.3	Пименов Виктор Игоревич	Видеомонтаж. Практикум: учебное пособие для спо	Москва: Юрайт, 2023

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	Паршин, А. Ю.	Обработка аудио- и видеоинформации: учебное пособие	Рязань: Рязанский государственный радиотехнический университет, 2018
Л2.2	КРУТАЛЕВИЧ С.Ю., Казакова Н.Ю.	Исторический аспект возникновения видеопроекций как направления светодизайна	,

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	ЭОР НГУАДИ по дисциплине «Видеографика в дизайне» - https://portal.nsuada.ru/course/view.php?id=1804
----	---

6.3.1 Перечень программного обеспечения

7.3.1.1	Windows 10 – операционная система, LibreOffice, PowerPoint Viewer, Kaspersky Endpoint Security 10, 7-Zip x64, AutoCAD, 3ds MAX, Adobe Photoshop, CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe InDesign.
---------	--

6.3.2 Перечень информационных справочных систем

7.3.2.1	Электронная библиотечная система «IPRbooks» – Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/
7.3.2.2	Elibrary.ru: научная электронная библиотека – Режим доступа: https://elibrary.ru/
7.3.2.3	

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Учебная аудитория, оснащённая комплектом учебной мебели и мультимедийным оборудованием, персональными компьютерами (в комплекте) с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде НГУАДИ.
-----	--

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Методические рекомендации обучающимся по организации самостоятельной работы

Самостоятельная работа является видом учебной деятельности обучающегося, который осуществляется во внеаудиторное время. Целью самостоятельной работы является углубленное усвоение учебного материала, развитие способностей, творческой активности, проявление индивидуального интереса к изучению отдельных тем и вопросов дисциплины. В процессе самостоятельной работы у обучающегося могут возникнуть вопросы, уяснить которые необходимо, используя индивидуальные консультации с преподавателем.

Образовательные технологии самостоятельной работы включают в себя:

- проработку рекомендуемой литературы по темам программы; доработку конспектов лекций, работу с учебно-методическими материалами по дисциплине;
- подготовку к занятиям семинарского типа – к семинарам, практическим занятиям, практикумам, лабораторным работам, и иным аналогичным занятиям, и (или) групповым консультациям, и (или) индивидуальную работу (в том числе индивидуальные консультации), к каждому занятию обучающийся готовится в соответствии с учебно-тематическим планом;
- предварительное ознакомление с темой занятий лекционного типа (лекцией и иными учебными занятиями,

предусматривающими преимущественную передачу учебной информации), в соответствии с учебно-тематическим планом, позволяет лучше усвоить материал будущего занятия, разобраться в проблемных вопросах, активно работать на занятиях;

- проведение обучающимся самоконтроля усвоения тем дисциплины путем решения тестов, задач, заданий и упражнений, ответов на контрольные вопросы, содержащихся в оценочных и методических материалах по дисциплине.