

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 № 60 от 27.01.2025

УТВЕРЖДАЮ
Ректор НГУАДИ

_____ Н.В. Багрова

" ____ " _____ 202_ г.

Технологии в моушн-дизайне

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Коммуникационного дизайна**

Учебный план 54.03.01_2025_Дизайн_1_КД.rlx

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Профиль коммуникационный дизайн

Квалификация **Бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72

в том числе:

аудиторные занятия 32

самостоятельная работа 40

Виды контроля в семестрах:

зачеты с оценкой 6

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семес тр на курсе>)	6 (3.2)		Итого	
	уп	рп		
Неделя	16 2/6		уп	рп
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	32	32	32	32
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	40	40	40	40
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):

Доцент, Д.В. Бердоносова

Рецензент(ы):

Кандидат технических наук, Доцент, М.В. Таубе

Рабочая программа дисциплины

Технологии в моушн-дизайне

разработана в соответствии с:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление 54.03.01 Дизайн

утвержденного учёным советом вуза от 27.01.2025 протокол № 60.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Коммуникационного дизайна

Протокол от 17.09.2024 г. № 2

Срок действия программы: 2025-2029 уч.г.

Зав. кафедрой М.Г. Нечаев

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Данная дисциплина нацелена на развитие навыков владения технологиями и инструментами, используемыми в моушн-дизайне, а также на понимание технических принципов, лежащих в основе эффективного создания движущихся изображений. Студенты изучают различные программные и аппаратные инструменты, такие как компьютерные программы для создания анимации, графические планшеты, специальные экраны и интерфейсы. Они также получают знания о основах анимационной техники, принципах движения, восприятии движущихся изображений, аудиодизайне и визуальных эффектах. Целью дисциплины является подготовка студентов к практическому применению этих технологий в различных сферах, таких как реклама, киноиндустрия, компьютерные игры и веб-дизайн.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:		Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Творческие методы в дизайне	
2.1.2	Технологии в игровом дизайне	
2.1.3	Дизайн и рекламные технологии	
2.1.4	Основы эргономики	
2.1.5	Типографика	
2.1.6	Векторная графика в дизайне	
2.1.7	Основы графического формообразования	
2.1.8	Скетчинг в моушн-дизайне	
2.1.9	Искусство шрифта	
2.1.10	Пропедевтика в коммуникационном дизайне	
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Айдентика в коммуникационном дизайне	
2.2.2	Видеографика в дизайне	
2.2.3	Концептуальное проектирование	
2.2.4	Медиа-технологии в дизайне	
2.2.5	Организация проектной деятельности в коммуникационном дизайне	
2.2.6	Фирменный стиль в коммуникационном дизайне	
2.2.7	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы	
2.2.8	Преддипломный проект	
2.2.9	Производственная практика. Преддипломная практика	

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ПК-2: Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

Знать:

Уровень 1	особенности выполнения графических решений в моушн-дизайне
-----------	--

Уметь:

Уровень 1	адаптировать текст в образы
-----------	-----------------------------

Владеть:

Уровень 1	необходимым ПО
-----------	----------------

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	ПК-2.1.1 Академический рисунок, техники графики, компьютерную графику
3.1.2	ПК-2.1.2 Профессиональную терминологию в области дизайна
3.2	Уметь:
3.2.1	ПК-2.2.1 Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом
3.2.2	объектов визуальной информации.

3.3	Владеть:
3.3.1	ПК-2.3.1 Действиями по изучению информации, необходимой для работы над дизайнпроектом объекта визуальной информации

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	Раздел 1. Графические инструменты и программное обеспечение					
1.1	Техники эффектов движения и трансформации /Пр/	6	2	ПК-2	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1 Э1	
1.2	Инструментарий под задачу в моушн-дизайне /Пр/	6	2	ПК-2	Л1.3Л2.1 Л2.2 Э1	
1.3	Работа с векторной и растровой графикой /Пр/	6	2	ПК-2	Л1.3Л2.1 Э1	
1.4	Создание и редактирование мультипликационных объектов и символов. /Пр/	6	2	ПК-2	Л1.3Л2.1 Э1	
	Раздел 2. Визуальные эффекты и композитинг:					
2.1	Применение визуальных эффектов в моушн-дизайне /Пр/	6	4	ПК-2	Л1.3Л2.1 Э1	
2.2	Композитинг и сложение различных элементов в сцене /Пр/	6	4	ПК-2	Л1.3Л2.1 Э1	
2.3	Работа с трехмерными объектами и их интеграция в 2D-среду /Пр/	6	4	ПК-2	Л1.3Л2.1 Э1	
2.4	Звуковой дизайн и синхронизация /Пр/	6	2	ПК-2	Л1.3Л2.3 Л2.1 Э1	
	Раздел 3. Проектная работа и практические упражнения					
3.1	Развитие креативных стратегий и идей в моушн-дизайне /Ср/	6	36	ПК-2	Л1.3Л2.1 Э1	
3.2	Креативное решение и визуализация идей в моушн-формате /Пр/	6	2	ПК-2	Л1.3Л2.1 Э1	
3.3	Коллаборация и командная работа в моушн-дизайне /Пр/	6	4	ПК-2	Л1.3Л2.1 Э1	
3.4	Эксперименты и инновации в моушн-дизайне /Пр/	6	4	ПК-2	Л1.3Л2.1 Э1	
3.5	Обсуждение и оценка выполненных работ /Контр.раб./	6	0	ПК-2	Л1.3Л2.1 Э1	
3.6	По всем темам и разделам дисциплины /ЗачётСОц/	6	4	ПК-2	Л1.3Л2.1 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

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

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

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Макарова Т. В.	Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2015
Л1.2	Торопова О. А., Кумова С. В.	Анимация и веб-дизайн: учебное пособие	Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015
Л1.3	Катунин, Г. П.	Основы мультимедийных технологий: учебное пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2020

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	Трищенко Дмитрий Александрович	Техника и технологии рекламного видео: учебник и практикум для спо	Москва: Юрайт, 2023
Л2.2	Пименов Виктор Игоревич	Видеомонтаж. Практикум: учебное пособие для спо	Москва: Юрайт, 2023
Л2.3	Паршин, А. Ю.	Обработка аудио- и видеoinформации: учебное пособие	Рязань: Рязанский государственный радиотехнический университет, 2018

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	ЭИОС		
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. 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.

Промежуточная аттестация – Зачет с оценкой

Зачет с оценкой – это форма итогового контроля, указанная в учебном плане, которая предусматривает оценивание освоения обучающимся материалов учебной дисциплины на основании результатов обучения в семестре.