

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

СОГЛАСОВАНО

Заведующий кафедрой

**Кафедра информационных
технологий в креативных и
культурных индустриях**
(ИТККИ ИСФФ)

наименование кафедры

подпись, инициалы, фамилия

«___» _____ 20__ г.

институт, реализующий ОП ВО

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

**Кафедра информационных
технологий в креативных и
культурных индустриях**
(ИТККИ ИСФФ)

наименование кафедры

А.В.Усачёв

подпись, инициалы, фамилия

«___» _____ 20__ г.

институт, реализующий дисциплину

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
МОУШН-ДИЗАЙН**

Дисциплина Б1.В.ДВ.05.04 Моушн-дизайн

Направление подготовки /
специальность _____

Направленность
(профиль) _____

Форма обучения

очная

Год набора

2019

Красноярск 2021

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования с учетом профессиональных стандартов по укрупненной группе

090000 «ИНФОРМАТИКА И ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ ТЕХНИКА»

Направление подготовки /специальность (профиль/специализация)

09.03.03 Прикладная информатика

Программу
составили

Канд. техн. наук, Доцент, А.В.Усачёв

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

- формирование у бакалавров комплексного коммуникативного дизайн-мышления и системного подхода к проектированию в моушн-дизайне;
- обретение практических знаний, умений и навыков в областях моушн-дизайна и анимации разных жанров, разного уровня сложности и назначения, с использованием различных цифровых технологий;

1.2 Задачи изучения дисциплины

- рассмотрение коммуникативной природы моушн-дизайна, определение компонентов в моушн-дизайне, воздействующих на человека: цвето-графических, видео-, аудио-визуальных и т.д.
 - изучение современных проектных областей моушн-дизайна, среди которых можно выделить: дизайн электронных СМИ, дизайн СМ; дизайн СМ-контента; дизайн рекламы, веб-дизайн, арт-дизайн, ланддизайн, дизайн игр т.д.
 - проектирование и разработка модульных информационнографических и анимированных структур, основанных на принципах программированного искусства;
 - изучение и практическое освоение приемов создания движущейся экранной композиции с применением различных графических и объемно-пространственных средств анимации и моушн-дизайна;
 - изучение и практическое освоение внутрикадровой динамической композиции и принципов воздействия экранного анимированного образа на зрителя;
 - освоение системного подхода к проектированию и размещению анимации и мультимедиа-контента моушн-дизайна; определение специфики каналов коммуникаций; выявление общих закономерностей в триаде канал-контент-реципиент;
 - определение современных общих требований к моушн-дизайну
- и
- формирование представлений о тенденциях развития компьютерной анимации в будущем.

1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

УК-1:Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач
УК-1.1:Знает принципы сбора, отбора и обобщения информации, методики системного подхода для решения профессиональных задач
УК-1.2:Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности
УК-1.3:Владеет навыками научного поиска и практической работы с информационными источниками; методами принятия решений
ПК-5:Способен организовать работу по созданию и редактированию контента информационного ресурса
ПК-5.1:Знает содержание и методы решения задач по созданию и редактированию контента
ПК-5.2:Умеет: составлять планы работ, оценивать их содержание и трудоемкость выполнения; работать с большими объемами информации
ПК-5.3:Владеет навыками: планирования работ по наполнению сайта; распределения работ по созданию и редактированию контента; документирования сведений о процессах и результатах выполнения работ различными исполнителями
ПК-7:Способен анализировать информационные потребности пользователей информационных ресурсов
ПК-7.1:Знает: терминологию и ключевые параметры веб-статистики; основные принципы и методы сбора статистики посещаемости веб-сайтов; популярные сервисы для сбора веб-статистики
ПК-7.2:Умеет: анализировать структурированную и неструктурированную информацию; - владеть популярными сервисами для оценки посещаемости характеристик аудиторией сайтов
ПК-7.3:Владеет навыками: проведения общего анализа посещаемости сайта; выявления наиболее популярных страниц; выработки решений по наполнению сайта контентом
ПК-11:Способен проводить работы по проектированию и дизайну ИС
ПК-11.1:Знает: инструменты и методы проектирования и дизайна ИС; теорию баз данных; языки программирования и работы с базами данных; возможности ИС
ПК-11.2:Умеет: кодировать на языках программирования; верифицировать структуру программного кода
ПК-11.3:Владеет навыками: разработки структуры программного кода ИС; - верификации структуры программного кода ИС относительно архитектуры ИС и требований заказчика к ИС
ПК-15:Способен выбирать методологию и технологию проектирования ИС с учетом проектных рисков
ПК-15.1:Знает методологии и технологии проектирования ИС с учетом проектных рисков
ПК-15.2:Умеет выбирать методологию и технологию проектирования ИС с

учетом проектных рисков

ПК-15.3: Владеет навыками применения оптимальных методологий и технологий проектирования ИС с учетом проектных рисков
--

1.4 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.ДВ.05.04 входит в раздел Б1 «Дисциплины (модули): часть, формируемая участниками образовательных отношений»

1.5 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется без применения ЭО и ДОТ.

2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	Семестр
		6
Общая трудоемкость дисциплины	5 (180)	5 (180)
Контактная работа с преподавателем:	2 (72)	2 (72)
занятия лекционного типа	1 (36)	1 (36)
занятия семинарского типа		
в том числе: семинары		
практические занятия	1 (36)	1 (36)
практикумы		
лабораторные работы		
другие виды контактной работы		
в том числе: групповые консультации		
индивидуальные консультации		
иная внеаудиторная контактная работа:		
групповые занятия		
индивидуальные занятия		
Самостоятельная работа обучающихся:	3 (108)	3 (108)
изучение теоретического курса (ТО)		
расчетно-графические задания, задачи (РГЗ)		
реферат, эссе (Р)		
курсовое проектирование (КП)	Нет	Нет
курсовая работа (КР)	Нет	Нет
Промежуточная аттестация (Зачёт)		

3 Содержание дисциплины (модуля)

3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа (акад. час)	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа, (акад. час)	Формируемые компетенции
			Семинары и/или Практические занятия (акад. час)	Лабораторные работы и/или Практикумы (акад. час)		
1	2	3	4	5	6	7
1	Назначение объектов моушн-дизайна	18	18	0	0	ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3 ПК-15.1 ПК-15.2 ПК-15.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 УК-1.1 УК-1.2 УК-1.3
2	Принципы проектирования моушн, анимации и динамических объектов	18	18	0	0	ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3 ПК-15.1 ПК-15.2 ПК-15.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 УК-1.1 УК-1.2 УК-1.3
3	Самостоятельная работа	0	0	0	108	ПК-11.1 ПК-11.2 ПК-11.3 ПК-15.1 ПК-15.2 ПК-15.3 ПК-5.1 ПК-5.2 ПК-5.3 ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3 УК-1.1 УК-1.2 УК-1.3
Всего		36	36	0	108	

3.2 Занятия лекционного типа

№	№ раздела	Наименование занятий	Объем в акад. часах
---	-----------	----------------------	---------------------

п/п	дисциплины		Всего	в том числе, в инновационной форме	в том числе, в электронной форме
1	1	Сфера моушн-дизайна, моделирования и анимации; Основные стили и направлениями моушн-дизайна; Известные концепции и программные работы в моушндизайне;	9	0	0
2	1	Современные области проектной деятельности моушндизайна, среди которых можно выделить: дизайн электронных СМИ, дизайн СМ; дизайн СМ-контента; дизайн рекламы, веб-дизайн, арт-дизайн, ланд-дизайн, дизайн игр т.д.	9	0	0
3	2	проектирование и разработка модульных информационнографических и анимированных структур, основанных на принципах программированного искусства;	9	0	0
4	2	приемы создания движущейся экранной композиции с применением различных графических и объемнопространственных средств анимации; внутрикадровая динамическая композиция и принципы воздействия экранного анимированного образа на зрителя;	9	0	0
Всего			36	0	0

3.3 Занятия семинарского типа

№ п/п	№ раздела дисциплины	Наименование занятий	Объем в акад. часах		
			Всего	в том числе, в инновационной форме	в том числе, в электронной форме
1	1	Сфера моушн-дизайна, моделирования и анимации; Основные стили и направлениями моушн-дизайна; Известные концепции и программные работы в моушндизайне;	9	0	0
2	1	Современные области проектной деятельности моушндизайна, среди которых можно выделить: дизайн электронных СМИ, дизайн СМ; дизайн СМ-контента; дизайн рекламы, веб-дизайн, арт-дизайн, ланд-дизайн, дизайн игр т.д.	9	0	0
3	2	проектирование и разработка модульных информационнографических и анимированных структур, основанных на принципах программированного искусства;	9	0	0
4	2	приемы создания движущейся экранной композиции с применением различных графических и объемнопространственных средств анимации; внутрикадровая динамическая композиция и принципы воздействия экранного анимированного образа на зрителя;	9	0	0
Итого			36	0	0

3.4 Лабораторные занятия

№ п/п	№ раздела дисциплины	Наименование занятий	Объем в акад. часах		
			Всего	в том числе, в инновационной форме	в том числе, в электронной форме

5 Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

7 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Э1	Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов	https://urait.ru/book/cifrovye-tehnologii-v-dizayne-istoriya-teoriya-praktika-454519
Э2	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
Э3	Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования: учебное пособие - Москва: Юнити-Дана, 2015	http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010&sr=1

8 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Самостоятельная работа по дисциплине включает в себя самостоятельное изучение теоретического материала, не включенного в лекционный курс. При самостоятельном изучении теоретического материала используются интернет пособия.

9 Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю) (при необходимости)

9.1 Перечень необходимого программного обеспечения

9.1.1	Интернет – браузеры (Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, Internet Explorer,
9.1.2	Яндекс.Браузер), пакет Microsoft Office.

9.2 Перечень необходимых информационных справочных систем

9.2.1	Информационно – справочная система «Научная библиотека СФУ»,
9.2.2	электронные библиотеки, архивы

10 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Оснащенные компьютерной техникой помещения с возможностью подключения к сети Интернет. Проектор, экран, интерактивная доска.