

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина»

УТВЕРЖДАЮ
Директор по образовательной
деятельности

_____ С.Т. Князев
«__» _____

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЯ

Код модуля	Модуль
1144810	Основы анимационного дизайна

Екатеринбург

Перечень сведений о рабочей программе модуля	Учетные данные
Образовательная программа 1. Сервис	Код ОП 1. 43.03.01/33.01
Направление подготовки 1. Сервис	Код направления и уровня подготовки 1. 43.03.01

Программа модуля составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Булатова Анастасия Васильевна	кандидат философских наук, без ученого звания	Доцент	культурологии и дизайна
2	Шутова Алена Сергеевна	без ученой степени, без ученого звания	Доцент	культурологии и дизайна

Согласовано:

Управление образовательных программ

Р.Х. Токарева

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА МОДУЛЯ Основы анимационного дизайна

1.1. Аннотация содержания модуля

Модуль направлен на изучение современных дизайн технологий используемых в рекламной деятельности. Знания и умения в области художественно-графических и информационных технологий, приобретаемые в ходе освоения модуля, позволяет создавать качественные рекламные продукты.

1.2. Структура и объем модуля

Таблица 1

№ п/п	Перечень дисциплин модуля в последовательности их освоения	Объем дисциплин модуля и всего модуля в зачетных единицах
1	Основы анимационного дизайна	3
ИТОГО по модулю:		3

1.3. Последовательность освоения модуля в образовательной программе

Пререквизиты модуля	Не предусмотрены
Постреквизиты и кореквизиты модуля	1. Информационные технологии в художественно-рекламном сервисе

1.4. Распределение компетенций по дисциплинам модуля, планируемые результаты обучения (индикаторы) по модулю

Таблица 2

Перечень дисциплин модуля	Код и наименование компетенции	Планируемые результаты обучения (индикаторы)
1	2	3
Основы анимационного дизайна	ПК-1 - Способен применять технологические новации и современное программное обеспечение в сфере сервиса	З-5 - Специальные программы и сервисы позволяющие осуществлять разработку и создание продуктов в сфере дизайна и рекламы У-2 - На основе анализа проблемы и имеющихся данных, подбирать программы и сервисы, позволяющие осуществлять разработку и создание продуктов в сфере дизайна и рекламы

		<p>П-4 - Выполнять планирование и разработку услуги с использованием ресурсов информационных технологий</p> <p>Д-2 - Демонстрировать желание и способность к поиску новых знаний и обучению</p>
	<p>ПК-13 - Способен проектировать, создавать и /или продвигать эффективный рекламный, художественный продукт, основанный на применении инновационных технологий</p>	<p>З-1 - Особенности визуального восприятия, средства визуального языка, методы психологического воздействия на потребителя</p> <p>З-3 - Методы сбора и анализа информации, проведения исследований в процессе проектирования и создания визуального продукта</p> <p>З-4 - Виды продуктов и услуг в сфере дизайна и рекламы, основные этапы разработки рекламного, художественного продукта требования к их формированию и оценке эффективности</p> <p>З-6 - Информационно-программное обеспечение для разработки, создания, продвижения проектов, продуктов в сфере дизайна и рекламы</p> <p>У-3 - Определять цели, задачи, методы и средства для создания рекламного и дизайнерского продукта</p> <p>У-5 - Находить нестандартные, креативные решения для создаваемых продуктов в соответствии с пожеланиями заказчиков</p> <p>У-6 - Выбирать и применять современное информационно-программное обеспечение для создания, разработки и продвижения проектов, продуктов в сфере дизайна и рекламы</p> <p>П-1 - Разрабатывать создавать визуальную коммуникацию в соответствии с законами восприятия и методами воздействия на потребителя, правовыми нормами на основе требований заказчика</p> <p>П-3 - Применять средства и методы дизайн-технологий для выполнения проектов в сфере дизайна и рекламы</p>

		<p>П-4 - Использовать для разработки и создания, продвижения информационно-программное обеспечение</p> <p>Д-2 - Демонстрировать желание и способность к поиску новых знаний и обучению</p> <p>Д-3 - Готовность к порождению принципиально новых необычных идей, решений отклоняющихся от традиционных или принятых схем</p>
--	--	---

1.5. Форма обучения

Обучение по дисциплинам модуля может осуществляться в очной и заочной формах.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Основы анимационного дизайна

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Булатова Анастасия Васильевна	кандидат философских наук, без ученого звания	Доцент	культурологии и дизайна
2	Шутова Алена Сергеевна	без ученой степени, без ученого звания	Доцент	культурологии и дизайна

Рекомендовано учебно-методическим советом института Уральский гуманитарный институт

Протокол № 33.00-08/12 от 19.03.2019 г.

1. СОДЕРЖАНИЕ И ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

Авторы:

- Булатова Анастасия Васильевна, Доцент, культурологии и дизайна
- Шутова Алена Сергеевна, Доцент, культурологии и дизайна

1.1. Технологии реализации, используемые при изучении дисциплины модуля

- Традиционная (репродуктивная) технология
- Разноуровневое (дифференцированное) обучение
 - Базовый уровень

**Базовый I уровень – сохраняет логику самой науки и позволяет получить упрощенное, но верное и полное представление о предмете дисциплины, требует знание системы понятий, умение решать проблемные ситуации. Освоение данного уровня результатов обучения должно обеспечить формирование запланированных компетенций и позволит обучающемуся на минимальном уровне самостоятельности и ответственности выполнять задания;*

Продвинутый II уровень – углубляет и обогащает базовый уровень как по содержанию, так и по глубине проработки материала дисциплины. Это происходит за счет включения дополнительной информации. Данный уровень требует умения решать проблемы в рамках курса и смежных курсов посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий. Освоение данного уровня результатов обучения позволит обучающемуся повысить уровень самостоятельности и ответственности до творческого применения знаний и умений.

1.2. Содержание дисциплины

Таблица 1.1

Код раздела, темы	Раздел, тема дисциплины*	Содержание
1	Анимационный дизайн	Анимационный дизайн: содержание понятия, история становления направления. Анимация и мультипликация. Анимация и кинематограф. Философские аспекты анимации в дизайне. Анимация как искусство: эстетический и семиотический анализ анимационных и мультипликационных роликов Анимация как технология создания визуальных объектов
2	Анимационный дизайн: особенности, функции, сферы применения.	Художественные аспекты анимации. Коммуникативные возможности анимации в социокультурных проектах. Области и специфика применения анимации в дизайне. Приоритеты и границы применения анимации в дизайне и рекламе.
3	Структура, этапы, технологии создания анимационного продукта	Структура анимационного продукта. Создание анимационного продукта: от идеи до воплощения Основные техники анимации.

4	Визуализация феноменов средствами анимации	Разработка и анимирование персонажа Визуализация смыслов продукта культуры (орнамент, предметы быта, костюм, артефакты повседневной жизни).
5	Сферы и направления применения анимации в современном дизайне	Анимация в интернет-коммуникациях: функции, особенности, учет целевой аудитории проекта Анимация как элемент шоу, презентации, ивента. Образ компании в анимационном продукте Перспективы развития анимации в современном дизайне
6	Изучение основ графического редактора Adobe After Effects	Изучение базовых инструментов графического редактора Adobe After Effects

1.3. Направление, виды воспитательной деятельности и используемые технологии

Таблица 1.2

Направление воспитательной деятельности	Вид воспитательной деятельности	Технология воспитательной деятельности	Компетенция	Результаты обучения
Профессиональное воспитание	проектная деятельность целенаправленная работа с информацией для использования в практических целях	Технология «Портфолио работ» Технология самостоятельной работы	ПК-1 - Способен применять технологические новации и современное программное обеспечение в сфере сервиса	З-5 - Специальные программы и сервисы позволяющие осуществлять разработку и создание продуктов в сфере дизайна и рекламы У-2 - На основе анализа проблемы и имеющихся данных, подбирать программы и сервисы, позволяющие осуществлять разработку и создание продуктов в сфере дизайна и рекламы

1.4. Программа дисциплины реализуется на государственном языке Российской Федерации .

2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основы анимационного дизайна

Электронные ресурсы (издания)

1. Овчинникова, Р. Ю., Дмитриева, Л. М.; Дизайн в рекламе: основы графического проектирования : учебное пособие.; Юнити, Москва; 2015; <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=115010> (Электронное издание)
2. Марусева, И. В.; Мишень вкуса: аксиомы и структура арт-маркетинга; графический дизайн и креатив; рекламные арт-мемы; творческий метод создания рекламы «Золотое сечение» : монография.; Директ-Медиа, Москва|Берлин; 2016; <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=438287> (Электронное издание)
3. Елисеенков, Г. С.; Дизайн-проектирование : учебное пособие.; Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), Кемерово; 2016; <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472589> (Электронное издание)

Печатные издания

1. Панкина, М. В.; Основы методологии дизайн-проектирования : учебное пособие для студентов вуза, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01, 54.04.01 "Дизайн".; Издательство Уральского университета, Екатеринбург; 2020 (15 экз.)
2. Строзотт, Строзотт Т., Шлехтвег, Шлехтвег Ш., Петров, А. В.; Нефотореалистичная компьютерная графика: моделирование, рендеринг, анимация; КУДИЦ-ОБРАЗ, Москва; 2005 (26 экз.)
3. Джамса, Джамса К., Кинг, Кинг К., Андерсон, Андерсон Э.; Креативный Web-дизайн. HTML, XHTML, CSS, JavaScript, PHP, ASP, ActiveX. Текст, графика, звук и анимация : [пер. с англ.]; ДиаСофт, Москва ; Санкт-Петербург ; Киев; 2005 (5 экз.)

Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы

1. ЭБС "Лань" Издательство "Лань" <http://e.lanbook.com/>
2. eLibrary ООО Научная электронная библиотека <http://elibrary.ru>

Материалы для лиц с ОВЗ

Весь контент ЭБС представлен в виде файлов специального формата для воспроизведения синтезатором речи, а также в тестовом виде, пригодном для прочтения с использованием экранной лупы и настройкой контрастности.

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

Хабр <https://habr.com/ru/flows/design/> <https://habr.com/ru/flows/admin/>

Behance <https://www.behance.net/>

Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/>

3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основы анимационного дизайна

Сведения об оснащённости дисциплины специализированным и лабораторным оборудованием и программным обеспечением

Таблица 3.1

№ п/п	Виды занятий	Оснащённость специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
1	Лекции	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Периферийное устройство Персональные компьютеры по количеству обучающихся Оборудование, соответствующее требованиям организации учебного процесса в соответствии с санитарными правилами и нормами Подключение к сети Интернет	Adobe Systems Adobe Captivate 2019 11 Multiple Platforms Interational English AOO License TLP (1-9999) Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms
2	Лабораторные занятия	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Периферийное устройство Персональные компьютеры по количеству обучающихся Оборудование, соответствующее требованиям организации учебного процесса в соответствии с санитарными правилами и нормами Подключение к сети Интернет	Adobe Systems Adobe Captivate 2019 11 Multiple Platforms Interational English AOO License TLP (1-9999) Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms

3	Консультации	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Периферийное устройство</p> <p>Оборудование, соответствующее требованиям организации учебного процесса в соответствии с санитарными правилами и нормами</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	<p>Adobe Systems Adobe Captivate 2019 11 Multiple Platforms Interational English AOO License TLP (1-9999)</p> <p>Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms</p>
4	Текущий контроль и промежуточная аттестация	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Периферийное устройство</p> <p>Персональные компьютеры по количеству обучающихся</p> <p>Оборудование, соответствующее требованиям организации учебного процесса в соответствии с санитарными правилами и нормами</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	<p>Adobe Systems Adobe Captivate 2019 11 Multiple Platforms Interational English AOO License TLP (1-9999)</p> <p>Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms</p>
5	Самостоятельная работа студентов	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Персональные компьютеры по количеству обучающихся</p> <p>Оборудование, соответствующее требованиям организации учебного процесса в соответствии с санитарными правилами и нормами</p>	<p>Adobe Systems Adobe Captivate 2019 11 Multiple Platforms Interational English AOO License TLP (1-9999)</p> <p>Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms</p>

		Подключение к сети Интернет	
--	--	-----------------------------	--