

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»
(КГУ)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

MOTION-ДИЗАЙН И АНИМАЦИЯ

Направление подготовки *54.03.01 Дизайн*

Направленность *Графический дизайн*

Квалификация выпускника *бакалавр*

Форма обучения: *очная, очно-заочная*

Кострома
2021

Рабочая программа дисциплины «*Motion-дизайн и анимация*» разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом, утвержденным Приказом Минобрнауки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

Разработал: Румянцева О.В., доцент каф. ДТМ и ЭПТ, кандидат культурологии

Рецензент: Костюкова Ю.А., к.т.н., доцент каф. ДТМ и ЭПТ

ПРОГРАММА УТВЕРЖДЕНА:

на заседании кафедры дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Протокол заседания кафедры № 13 от 11.06.2021 г.

Заведующий кафедрой дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Иванова О.В., к.т.н., доцент

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

на заседании кафедры дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Протокол заседания кафедры № 8 от 18.03.2022 г.

Заведующий кафедрой дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Иванова О.В., к.т.н., доцент

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

на заседании кафедры дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Протокол заседания кафедры № 9 от 03.04.2023 г.

Заведующий кафедрой дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Иванова О.В., к.т.н., доцент

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель дисциплины: формирование у бакалавров комплексного коммуникативного дизайн-мышления и системного подхода к проектированию в моушн-дизайне; овладение современными компьютерными технологиями, как средством, применяемым для разработки анимированных мультимедийных продуктов.

Задачи дисциплины: получение практических навыков разработки motion-дизайна разных жанров и типов для пользовательских интерфейсов, электронных СМИ, мобильных приложений, мультимедиа-изданий.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен освоить компетенции:

ПК-3; ПК-5

ПК-3. *Способен выполнять художественно-техническую разработку дизайн-проектов в сфере графического дизайна.*

Код и содержание индикаторов компетенции:

ИПК 3.1. Разрабатывает дизайн-концепцию проекта, определяет композиционные приемы и стилистические особенности проектируемого объекта.

ИПК 3.2. Находить дизайнерские решения проектных задач и разрабатывает дизайн-макет объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.

ИПК 3.3. Демонстрирует и закрепляет в процессе проектирования знаний академического рисунка, цветоведения и колористики, теории искусств, методологии дизайна, основ композиции, художественного конструирования и технического моделирования, техники графики, компьютерных технологий в дизайне.

ИПК 3.4. Знает основы типографики и визуального восприятия, теорию и практику шрифта.

ИПК 3.5. Умело подбирает и грамотно использует графические средства и технические инструменты в соответствии с тематикой и задачами дизайн-проекта. Выполняет работы по эскизированию, макетированию, прототипированию и физическому моделированию объектов графического дизайна. Проявляет навыки иллюстративной графики, художественно-технического редактирования, фотографии, моушн-дизайна и анимации.

ИПК 3.6. Разрабатывает графический дизайн интерфейсов, работает с рекламными материалами, визуализирует наполнение сайтов и других web-сервисов в цифровой среде.

ИПК 3.7. Согласовывает дизайн-макет(ы) с заказчиком и руководством, соблюдая нормы этики делового общения. Осуществляет представление и защиту разработанного дизайн-макета(ов). Обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений, используя профессиональную терминологию в области дизайна.

Знать: основы цветоведения и композиции, художественно-технического редактирования, основы типографики и визуального восприятия, теорию и практику шрифта, технологии моушн-дизайна и анимации.

Уметь: находить дизайнерские решения проектных задач и разрабатывать дизайн-макет с использованием моушн-дизайна и интерактивных элементов, с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.

Владеть: навыками разработки графического дизайна интерфейсов, работы с рекламными материалами, визуализации интерактивного наполнения сайтов и других web-сервисов в цифровой среде.

ПК-5. Способен использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Код и содержание индикаторов компетенции:

ИПК 5.1. Знает теоретические основы компьютерного программного обеспечения в дизайне.

ИПК 5.2. Осуществляет подбор программных продуктов для проектирования объектов графического дизайна, моушн-дизайна и анимации.

ИПК 5.3. Грамотно и эффективно использует современное программное обеспечение для решения широкого спектра профессиональных задач, связанных с художественно-технической разработкой дизайн-проектов.

Знать: теоретические основы моушн-дизайна и анимации.

Уметь: работать в специальных программах для проектирования объектов графического дизайна, моушн-дизайна и анимации.

Владеть: навыками разработки анимированных элементов дизайн-проекта, мультимедиа-презентаций и интерактивных макетов.

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина относится к части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений, Блок 1. Изучается в 7-м семестре (очно), в 8-м семестре (очно-заочно) в соответствии с учебным планом.

Изучение дисциплины основывается на ранее освоенных дисциплинах/практиках: Шрифты и типографика, Компьютерные технологии в дизайне, Проектирование, разработка и презентация дизайн-проекта, Художественно-техническое редактирование, Графический дизайн интерфейсов.

Изучение дисциплины является основой для освоения последующих дисциплин/практик: Web-дизайн, Проектно-технологическая практика, Преддипломная практика, ВКР.

4. Объем дисциплины

4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием академических часов и виды учебной работы

Виды учебной работы	Очная форма, 2022 г.н.	Очно-заочная форма, 2021-2022 г.н.
Общая трудоемкость в зачетных единицах	4	4
Общая трудоемкость в часах	144	144
Аудиторные занятия в часах, в том числе:	50	32
Лекции	16	16
Практические занятия	-	-
Лабораторные занятия	34	16
Практическая подготовка	-	-
Самостоятельная работа в часах	93,75	111,75
Форма промежуточной аттестации	дифф. зачёт	дифф. зачёт

4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Очная форма, 2022 г.н.	Очно-заочная форма, 2021-2022 г.н.
Лекции	16	16
Практические занятия	-	-
Лабораторные занятия	34	16
Консультации	-	-
Зачет/зачеты	0,25	0,25
Экзамен/экзамены	-	-
Курсовые работы	-	-
Курсовые проекты	-	-
Практическая подготовка	-	-
Всего	50,25	32,25

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием количества часов и видов занятий

5.1. Тематический план учебной дисциплины очная форма

№	Название раздела, темы	Всего з.е/час	Аудиторные занятия			Самостоятельная работа
			Лекц.	Лаб.	Практ.	
1.	Введение в предмет	2	2	-	-	
2.	Назначение объектов моушн-дизайна	9,75	2	4	-	3,75
3.	Современные технологии проектирования двух- и трехмерных анимированных объектов моушн-дизайна	28	2	6	-	20
4.	Принципы проектирования моушн, анимации и динамических объектов	30	2	8	-	20
5.	Принципы проектирования интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации	20	2	8	-	10
6.	Мультимедийное оборудование как среда для анимационного дизайна	16	2	4	-	10
7.	Размещение моушн-дизайна в среде Интернет	16	2	4	-	10
8.	Тенденции развития моушн-дизайна	12	2	-	-	10
	Дифф. зачёт	0,25+10	-	-	-	10
	Итого	144	16	34	-	93,75

очно-заочная форма

№	Название раздела, темы	Всего з.е/час	Аудиторные занятия			Самостоятельная работа
			Лекц.	Лаб.	Практ.	
1.	Введение в предмет	2	2	-	-	
2.	Назначение объектов моушн-дизайна	9,75	2	-	-	7,75
3.	Современные технологии	26	2	4	-	20

	проектирования двух- и трехмерных анимированных объектов моушн-дизайна					
4.	Принципы проектирования моушн, анимации и динамических объектов	27	2	5	-	20
5.	Принципы проектирования интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации	27	2	5	-	18
6.	Мультимедийное оборудование как среда для анимационного дизайна	14	2	-	-	12
7.	Размещение моушн-дизайна в среде Интернет	16	2	2	-	12
8.	Тенденции развития моушн-дизайна	14	2	-	-	12
	Дифф. зачёт	0,25+10	-	-	-	10
	Итого	144	16	16	-	111,75

5.2. Содержание

1. Введение в предмет

Цель, задачи, общая характеристика курса. Предметно-объектная область. Понятийно-категориальный аппарат дисциплины. Сущность и содержание дисциплины «Моушн-дизайн». Основные разделы. Связь с другими дисциплинами. Роль и место в образовательном процессе. Роль и место в профессиональной деятельности графического дизайна.

2. Назначение объектов моушн-дизайна.

Сфера моушн-дизайна, моделирования и анимации. Основные стили и направления. Известные концепции и программные работы в моушн-дизайне. Современные области проектной деятельности моушн-дизайна, среди которых можно выделить: дизайн электронных СМИ, дизайн СМ; дизайн СМ-контента; дизайн рекламы, веб-дизайн, арт-дизайн, дизайн игр т.д.

3. Современные технологии проектирования трехмерных анимированных объектов моушн-дизайна.

Современные цифровые программные продукты, плагины (встраиваемые модули), информационные системы, аппаратные средства) дизайн-проектирования анимированных 2D и 3D-моделей в том числе средствами программ Adobe After Effect, Figma, Blender.

4. Принципы проектирования моушн, анимации и динамических объектов.

Проектирование и разработка модульных информационно-графических и анимированных структур, основанных на принципах программированного искусства; приемы создания движущейся экранной композиции с применением различных пространственных средств анимации; внутрикадровая динамическая композиция и принципы воздействия экранного анимированного образа на зрителя;

5. Принципы проектирования интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации

Разработка и создание комплексного интерактивного моушн-проекта в среде Adobe Flash с использованием различных медиа компонентов; изучение принципов редактирования цифрового видеоматериала и создания анимированной видеографики (программы Adobe Premiere и Adobe After Effects);

Технологии использования в проектах моушн-дизайна и анимации различных медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста);

6. Мультимедийное оборудование как среда для анимационного дизайна

Типология мультимедийного оборудования; определение экрана как типа информационного пространства; исследование возможностей использования инновационных цифровых технологий и аппаратных средств в моушн-дизайне; Современные форматы предоставления графического, видео-и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных медиа- пространствах;

7. Размещение моушн-дизайна в среде Интернет.

Размещение моушн, анимации и мультимедиа-контента в сети Интернет; определение специфики каналов Интернет-коммуникаций; выявление общих закономерностей в триаде канал-контент-реципиент;

8. Социокультурная роль моушн-дизайн.

Рассмотрение социокультурной природы моушн-дизайна, выделение их роли и места в организации новых коммуникационных сред общения и взаимодействия, способных вызвать резонанс в обществе; Определение современных общих требований к моушн-дизайну, формирование представлений о тенденциях развития данной области дизайна в будущем.

6. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины

6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)

очная форма

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Задание	Часы	Методические рекомендации по выполнению задания	Форма контроля
1.	Назначение объектов моушн-дизайна		3,75		
2.	Современные технологии проектирования двух- и трехмерных анимированных объектов моушн-дизайна	Изучение теоретического материала по теме	20	Подготовить конспект по пройденному материалу	Собеседование Контрольная работа Зачет
3.	Принципы проектирования моушн, анимации и динамических объектов	Оценить внешний вид и функционал мультимедийного издания. Разработать сценарий анимации для страницы СМИ-издания.	20	Проектирование и разработка модульных информационно-графических и анимированных структур, основанных на принципах программированного искусства	Собеседование Просмотр работ Контрольная работа Зачет
4.	Принципы проектирования интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации	Практическое изучение принципов проектирования интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации	10	Разработка и создание комплексного интерактивного моушн-проекта в среде Adobe Flash с использованием различных медиа компонентов	Собеседование Просмотр работ Контрольная работа Зачет
5.	Мультимедийное оборудование как среда для анимационного	Изучить технологии программирования, используемые для	10	Оформить результаты работы в виде презентации	Собеседование Просмотр работ Контрольная

	дизайна	создания мультимедиа. Выполнить обзор современных аппаратных средств мультимедиа технологий.			работа Зачет
6.	Размещение моушн-дизайна в среде Интернет	Проанализировать варианты размещения моушн-графики в среде Интернет.	10	Оформить результаты работы в виде презентации	Просмотр работ. Опрос по вопросам для самопроверки и самостоятельного изучения. Зачет
7.	Тенденции развития моушн-дизайна	Подготовить сообщение о возможностях применения мультимедиа технологий в сфере образования	10	Оформить результаты работы в виде презентации	Просмотр работ. Опрос по вопросам для самопроверки и самостоятельного изучения. Зачет
	Дифф. зачет	Подготовка к зачёту	10		
	Итого		93,75		

очно-заочная форма

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Задание	Часы	Методические рекомендации по выполнению задания	Форма контроля
1.	Назначение объектов моушн-дизайна		7,75		
2.	Современные технологии проектирования двух- и трехмерных анимированных объектов моушн-дизайна	Изучение теоретического материала по теме	20	Подготовить конспект по пройденному материалу	Собеседование Контрольная работа Зачет
3.	Принципы проектирования моушн, анимации и динамических объектов	Оценить внешний вид и функционал мультимедийного издания. Разработать сценарий анимации для страницы СМИ-издания.	20	Проектирование и разработка модульных информационно-графических и анимированных структур, основанных на принципах программированного искусства	Собеседование Просмотр работ Контрольная работа Зачет
4.	Принципы проектирования интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации	Практическое изучение принципов проектирования интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации	18	Разработка и создание комплексного интерактивного моушн-проекта в среде Adobe Flash с использованием различных медиа компонентов	Собеседование Просмотр работ Контрольная работа Зачет
5.	Мультимедийное оборудование как среда для анимационного дизайна	Изучить технологии программирования, используемые для создания мультимедиа. Выполнить обзор современных аппаратных средств мультимедиа технологий.	12	Оформить результаты работы в виде презентации	Собеседование Просмотр работ Контрольная работа Зачет
6.	Размещение моушн-дизайна в среде Интернет	Проанализировать варианты размещения моушн-графики в среде Интернет.	12	Оформить результаты работы в виде презентации	Просмотр работ. Опрос по вопросам для самопроверки и самостоятельного изучения. Зачет
7.	Тенденции развития моушн-дизайна	Подготовить сообщение о возможностях применения мультимедиа	12	Оформить результаты работы в виде презентации	Просмотр работ. Опрос по вопросам для самопроверки и

		технологий в сфере образования			самостоятельного изучения. Зачет
	Дифф. зачет	Подготовка к зачёту	10		
	Итого		111,75		

6.2. Тематика и задания для практических занятий

(не предусмотрено)

6.3. Тематика и задания для лабораторных занятий

очная форма

1. Объекты моушн-дизайна.
2. Современные технологии проектирования двух- и трехмерных анимированных объектов моушн-дизайна.
3. Принципы проектирования моушн, анимации и динамических объектов.
4. Принципы проектирования интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации.
5. Мультимедийное оборудование как среда для анимационного дизайна.
6. Размещение моушн-дизайна в среде Интернет.

очно-заочная форма

1. Объекты моушн-дизайна.
2. Принципы проектирования моушн, анимации и динамических объектов.
3. Принципы проектирования интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации.
4. Размещение моушн-дизайна в среде Интернет.

6.4. Методические рекомендации для выполнения

курсовых работ/проектов *(не предусмотрено)*

7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) основная:

1. Бессонова Н.В. Композиция и дизайн в создании мультимедийного продукта. / Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), 2016 . - Электронный ресурс; Режим доступа .- <http://www.iprbookshop.ru/68773.html>
2. Платонова Н.С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional. / Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016 . - Электронный ресурс; Режим доступа .- <http://www.iprbookshop.ru/52213.html>
3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов. / Лаврентьев А.Н., Жердев Е.В., Кулешов В.В., Мясникова Л.Г., Сазиков

- А.В., Бирюков В.Е., Покровская Л.В., Левина О.Ю. / Издательство Юрайт, 2020
<https://urait.ru/book/cifrovye-tehnologii-v-dizayne-istoriya-teoriya-praktika-454519>
4. 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
 5. 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>

б) дополнительная:

1. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова ; под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2018. — 288 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс] - <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=961571>
2. Костюченко, О.А. Творческое проектирование в мультимедиа : монография / О.А. Костюченко. - Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2015. - 208 с. : ил. - ISBN 978-5-4475-3953-5 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292>
3. 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>
4. Майстренко Н. В., Майстренко А. В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие. Издательство: Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ». - Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959&sr=1>

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

Информация о курсе дисциплины в СДО:

Элемент «Лекции»;

Элемент «Лабораторные занятия»;

Элемент «Самостоятельная работа»;

Элемент «Список рекомендуемой литературы»;

Элемент «Промежуточная аттестация»;

Элемент «Обратная связь с обучающимися».

Информационно-образовательные ресурсы:

1. Каталог российских мультфильмов. Информация о режиссерах, сценаристах, художниках, композиторах, актерах, участвующих в создании мультфильмов. Новости анимации. <http://www animator.ru>
2. Клуб аниматоров Рунета <http://animationclub.ru>
3. Главный сайт по законам Flash анимации <http://flash-animated.com>
4. Блог аниматоров <http://animater.com.ua/blog/page/3/>
5. Музей кино www.museikino.ru
6. Планета Мультфильмов. Все о мультиках, мультяшках и мультфильмах. www.myltik.ru
7. Традиционная анимация by Walter Croft <http://ta.multikov.net>

8. Интернет-проект для любителей качественного кино и анимации. Галереи, фестивали, форум. www.kinobar.ru
9. Russian Disney - новости и история мировой анимации www.rusdisney.com
10. Мировое Искусство - живопись, анимация, кино www.world-art.ru

Электронные библиотечные системы:

1. ЭБС Университетская библиотека онлайн - <http://biblioclub.ru>
2. ЭБС «Лань» <https://e.lanbook.com>
3. ЭБС «ZNANIUM.COM» <http://znanium.com>

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
Аудитория компьютерных технологий Гл. корп. ауд. 211	<p>Число посадочных мест-8, компьютерные столы - 8 шт., стол для переговоров.</p> <p>Телевизор Philips диагональ 81 см/32`` модель 393АД3208Е/60;</p> <p>Доска передвижная поворотная ДП-12;</p> <p>ПК (для преподавателя) AcerP236H +с/блок:</p> <p>Intel(R)Core(TM)i3CPU 540-процессор двухядерныйSocket 1156-1 комплект.</p> <p>ПК (учебные): Acer V193 black+ с/блок</p> <p>R-Style Proxima MC 852 (HD4670)-7 комплектов.;</p> <p><u>планшет графический</u> Wacom Bamboo Fun Medium A5 Wide USB-7 шт.;</p> <p><u>сканер</u> MustekA3 1200S (CIS, A3, 1200*1200 dpi, USB 2.0)</p>	<p>OpenOffice Apache License 2.0, свободный пакет офисных приложений; Adobe Acrobat Reader, проприетарная, бесплатная программа для просмотра документов в формате PDF; Adobe In Design, проприетарная, лиц. №1407-1002-9880-5029-9449-0662 (бессрочная); Autodesk 3ds MAX, бесплатно для учебных заведений, лиц. № 560-36208034 (бессрочная); Inkscape GNU GPL v2, свободно распространяемый векторный графический редактор; GIMP GNU GPL v3, свободно распространяемый растровый графический редактор Autodesk Fusion 360 бесплатная программf для 3 D моделирования</p>

Лекционные занятия проводятся в аудиториях с требуемым числом посадочных мест, оборудованные мультимедиа.

Лабораторные занятия проводятся в компьютерных классах (ауд. 211).