

ПРИМЕРНАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.ХХ МОУШН ДИЗАЙН

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.ХХ МОУШН ДИЗАЙН

1.1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Учебная дисциплина «ОП.ХХ Моушн дизайн» является вариативной частью общепрофессионального цикла примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 55.02.02 Анимация (по видам)

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК Х.3, ПК Х.4.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения учебной дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания.

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 2	Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; Анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; Определять этапы решения задачи Выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; Составить план действия; Определить необходимые ресурсы; Владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; Реализовать составленный план; Оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника).	Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; Основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; Алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; Методы работы в профессиональной и смежных сферах; Структуру плана для решения задач; Порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.
ОК 4	Определять задачи для поиска информации; Определять необходимые источники информации; Планировать процесс поиска; Структурировать получаемую информацию; Выделять наиболее значимое в перечне информации; Оценивать практическую значимость результатов поиска; Оформлять результаты поиска.	Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; Приемы структурирования информации; Формат оформления результатов поиска информации.

ОК 6	Организовывать работу коллектива и команды; Взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности.	Психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; Основы проектной деятельности.
ПК Х.3	Создавать анимационное изображение в движении в стилистическом единстве с уже существующей концепцией проекта или на основе уникального ТЗ и режиссерского сценария.	Законы анимационного движения; Устройства анимационного производства.
ПК Х.4	Создавать графический план анимационного проекта (раскадровки) с соблюдением основ режиссуры и монтажа в соответствии с проектным заданием; Осуществлять монтаж; Создавать черновое видео будущего анимационного фильма с соблюдением тайминга и темпо-ритма в соответствии с проектным заданием.	Этапы создания графического плана анимационного проекта (раскадровки).

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы	72
в т.ч. в форме практической подготовки	70
в том числе:	
теоретическое обучение	12
практические занятия	44
<i>Самостоятельная работа</i> ¹	14
Промежуточная аттестация	2

¹ Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией в соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема учебной дисциплины в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием учебной дисциплины.

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся.	Объем, ак. ч / в том числе в форме практической подготовки, ак. ч	Коды компетенций и личностных результатов ² , формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Создание айдентики		10	
Тема 1.1. Создание айдентики.	Содержание учебного материала	10	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.3, ПК X.4.
	1. Анализ целевой аудитории и конкурентов	4	
	2. Разбор и развитие фирменного стиля		
	3. Мудборд и работа с референсами		
	4. Центральная идея, метафора, сторителлинг		
	В том числе практических и лабораторных занятий	6	
	1. Практическая работа «Изучение фирменного стиля отечественных компаний».	2	
	2. Практическая работа «Подбор референсов для создания айдентики».	2	
	3. Практическая работа «Создание айдентики».	2	
Раздел 2. Кинетическая типографика.		8	
Тема 2.1. Движение, трансформирование, показ и скрытие буквы и слова.	Содержание учебного материала	4	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.3, ПК X.4.
	1. Движение, трансформирование, показ и скрытие буквы и слова		
	2. Разбор эффектов и инструментов кинетической типографики в Adobe After Effects	2	
	В том числе практических и лабораторных занятий	2	
	1. Практическая работа «Основные приемы динамической анимации, используемые в motion design».	2	
Тема 2.2. Разработка	Практические и лабораторные занятия	2	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.3, ПК X.4.

² В соответствии с Приложением 3 ПООП.

плаката с анимированной типографикой в Adobe After Effects.	1. Практическая работа «разработка плаката с анимированной типографикой в Adobe After Effect».	2	
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
	1. Анимировать типографику плаката в Adobe After Effects.	2	
Раздел 3. Эксплейнер и инфографика		8	
Тема 3.1. Виды, примеры и задачи эксплейнеров.	Содержание учебного материала	8	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.3, ПК X.4.
	1. Виды, примеры и задачи эксплейнеров	2	
	В том числе практических и лабораторных занятий	6	
	1. Практическая работа «Изучение эксплейнеров».	1	
	2. Практическая работа «Предназначение типографики в презентации и motion design».	1	
	3. Практическая работа «Создание анимированного ролика на основе контента презентации в After Effects».	2	
	4. Практическая работа «Работа с текстом и графикой в Adobe After Effects».	2	
Раздел 4. Физика твёрдых и мягких тел		8	
Тема 4.1. Разбор инструментов по воздействию и трансформации объектов.	Практические и лабораторные занятия	4	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.3, ПК X.4.
	1. Практическая работа «Анимация форм в композиции. Разбор особенностей работы с физикой».	1	
	2. Практическая работа «Анимация физических форм».	1	
	3. Практическая работа «Инструменты по воздействию и трансформации объектов».	1	
	4. Практическая работа «Использование инструментов по воздействию и трансформации объектов».	1	
Тема 4.2. Разработка абстрактного 3D плаката с использованием физики тел.	Практические и лабораторные занятия	2	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.3, ПК X.4.
	1. Практическая работа «Разработка абстрактного 3D плаката с использованием физики тел».	2	

Тема 4.3. Взаимодействие персонажа с окружающей средой.	Самостоятельная работа обучающихся	2	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.3, ПК X.4..
	1. Взаимодействие персонажа с окружающей средой	2	
Раздел 5. Физика твёрдых и мягких тел		16	
Тема 5.1. Техника Симуляция тканей и волос.	Содержание учебного материала	8	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.3, ПК X.4.
	1. Особенности работы с тканями	2	
	2. Создание реалистичных текстур тканей, имитирующих различные виды тканей.		
	3. Создание анимационного фона с использованием симуляции тканей.		
	В том числе практических и лабораторных занятий	4	
	1. Практическая работа «Создание, настройка, и анимирование тканевого полотна».	1	
	2. Практическая работа «Создание абстрактной композиции с участием полотна и воды».	1	
	3. Практическая работа «Симуляция взаимодействия тканей с различными предметами».	1	
	4. Практическая работа «Управление симуляцией волос, взаимодействия с другими объектами».	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
1. Создание реалистичных текстур тканей, имитирующих различные виды тканей.	2		
Тема 5.2. Создание анимационного фона с использованием симуляции тканей.	Практические и лабораторные занятия	2	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.3, ПК X.4.
	1. Практическая работа «Создание анимационного фона с использованием симуляции тканей»	2	
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
	1. Создание симуляции волос на различных поверхностях.	2	
Тема 5.3. Создание симуляции травы и абстрактной органики.	Практические и лабораторные занятия	2	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.3, ПК X.4.
	1. Практическая работа «Создание симуляции травы и абстрактной органики.».	2	
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
	1. Создание реалистичных текстур тканей, имитирующих различные виды тканей	2	
Раздел 6. Система частиц в 3D.		8	

Тема 6.1. Система частиц в 3D.	Практические и лабораторные занятия	6	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.3, ПК X.4.
	1. Практическая работа «Создание и настройка простейшей системы частиц».	2	
	2. Практическая работа «Управление частицами при помощи встроенных инструментов»	2	
	3. Практическая работа «Взаимодействие системы частиц с другими объектами».	2	
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
	1. Создание анимированного фона с использованием системы частиц.	2	
Раздел 7. 3D-персонажи.		6	
Тема 7.1. Анимация 3D-персонажей.	Содержание учебного материала	6	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.3, ПК X.4.
	1. Взаимодействие системы частиц с другими объектами.	2	
	2. Освоение сборки персонажей из примитивов, использование деформеров и шейдеров.		
	3. Мимика. Анимация эмоций персонажа из примитивов.		
	В том числе практических и лабораторных занятий	4	
	1. Практическая работа «Поиск референсов для создания простейшего персонажа».	1	
	2. Практическая работа «Сборка персонажа из примитивов, использование деформеров и шейдеров»	1	
	3. Практическая работа «Анимация эмоций персонажа из примитивов».	1	
	4. Практическая работа «Создание простейшего антропоморфного персонажа. Системы риггинга».	1	
Раздел 8. Анимация 3D-персонажей.		4	
Тема 8.1. Анимация 3D-персонажей.	Практические и лабораторные занятия	4	ОК 2, ОК 4, ОК 6, ПК X.3, ПК X.4.
	1. Практическая работа «Создание различных типов анимации камер, сцен с движением объектов и камеры. На основе принципов классического монтажа».	2	
	2. Практическая работа «Создание переходов между шотами».	2	
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
	1. Создание анимационного ролика на основе моделей из разделов 4-7 с применением различных типов анимации камеры, света, переходов, музыки.	2	
	Дифференцированный зачет	2	
Всего:		72	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРИМЕРНОЙ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

кабинет «моушн-дизайн», оснащенный:

оборудованием:

- посадочные места по количеству студентов;
- рабочее место преподавателя;
- большая магнитно-маркерная доска;
- учебные пособия;
- технические средства обучения;

техническими средствами обучения:

- компьютеры с лицензионным программным обеспечением по количеству обучающихся,

- мультимедиапроектор.

оснащенный программными средствами обучения:

- офисное ПО,

- графические редакторы,

- программы верстки.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные и электронные издания

1. Пименов, В. И. Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. И. Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 159 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11405-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518386>.

2. Дубровин, В. М. Основы изобразительного искусства : учебное пособие для среднего профессионального образования / В. М. Дубровин ; под научной редакцией В. В. Корешкова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 360 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11430-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518306>.

3. Котляров, А. С. Композиция изображения. Теория и практика : учебное пособие для среднего профессионального образования / А. С. Котляров, М. А. Кречетова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 122 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-14628-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/519988>.

4. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации : учебное пособие для вузов / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 234 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11227-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495741>.

3.2.2. Дополнительные источники

1. Барышников, А. П. Основы композиции / А. П. Барышников, И. В. Лямин. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 196 с. — (Антология мысли). — ISBN 978-5-534-10775-3.

2. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 233 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12341-8.

3. Компьютерная графика : Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5 / Юрий Гурский, Андрей Жвалецкий, Владимир Завгородний. - Москва [и др.] : Питер, 2011. - 688 с., 16 с. цв. ил. : ил.; 23 см. - (Трюки и эффекты).; ISBN 978-5-459-00524-0.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения³	Критерии оценки	Методы оценки
Умения		
Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; Анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; Определять этапы решения задачи Выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; Составить план действия; Определить необходимые ресурсы; Владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; Реализовать составленный план; Оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника). Определять задачи для поиска информации; Определять необходимые источники информации; Планировать процесс поиска; Структурировать получаемую информацию;	Умеет создавать цифровой продукт. Умеет выпускать продукт под ключ. Умеет использовать аналитику решений. Проектирует цифровой продукт.	Оценка результатов выполнения практической работы. Оценка в рамках текущего контроля результатов выполнения индивидуальных контрольных заданий. Оценка результатов выполнения самостоятельной работы.

³ В ходе оценивания могут быть учтены личностные результаты.

Выделять наиболее значимое в перечне информации; Оценивать практическую значимость результатов поиска; Оформлять результаты поиска. Организовывать работу коллектива и команды; Взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности. Создавать анимационное изображение в движении в стилистическом единстве с уже существующей концепцией проекта или на основе уникального ТЗ и режиссерского сценария. Создавать графический план анимационного проекта (раскадровки) с соблюдением основ режиссуры и монтажа в соответствии с проектным заданием; Осуществлять монтаж; Создавать черновое видео будущего анимационного фильма с соблюдением тайминга и темпо-ритма в соответствии с проектным заданием.		
Знания		
Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; Основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; Алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; Методы работы в профессиональной и смежных сферах;	Способен дать определения проектной деятельности, проблеме, задаче, целям. Умеет отделить цель от задачи Умеет генерировать гипотезы и проверить их. Понимает разницу между количественными и качественными исследованиями, умеет применить их на практике. Проектирует сценарии и навигацию. Умеет создать прототип. Работает в программе, понимание построения компонентов. Умеет обрабатывать проект.	Тестирование. Оценка за устный индивидуальный опрос.

Структуру плана для решения задач; Порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности. Номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; Приемы структурирования информации; Формат оформления результатов поиска информации. Психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; Основы проектной деятельности. Законы анимационного движения; Устройства анимационного производства. Этапы создания графического плана анимационного проекта (раскадровки).	Понимает композицию, сетки, типографику, цветовые схемы, копирайтинг.	
--	--	--