

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»

Факультет культуры и искусств

Кафедра дизайна и изобразительного искусства

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета



Т. М. Кожевникова

«21» января 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине Б1.В.ДВ.3.2 Дизайн анимации и мультимедиа

Направление подготовки/специальность: 54.03.01 - Дизайн

Профиль/направленность/специализация: Дизайн среды

Уровень высшего образования: бакалавриат

Квалификация: Бакалавр

год набора: 2020

Автор программы:

Велькова Анастасия Сергеевна

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 - Дизайн (утверждено Министерством образования и науки РФ от «11» августа 2016 г. № 1004).

Рабочая программа принята на заседании Кафедры дизайна и изобразительного искусства «08» декабря 2016 г.
Рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Факультета культуры и искусств, Протокол от «15» декабря 2016 г. № 1/2016.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели	и	задачи	
дисциплины.....			4
2. Место	дисциплины	в	структуре
бакалавра.....			ОП
			6
3. Объем	и	содержание	
дисциплины.....			6
4. Контроль	знаний	обучающихся	и
средства.....			и типовые оценочные
			9
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....			15
6. Учебно-методическое	и	информационное	обеспечение
дисциплины.....			17
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы.....			18

1. Цели и задачи дисциплины

1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций:

ОПК-1 Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления и направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и исполнения конкретного рисунка

ПК-1 Способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла моделировании, с цветом и цветовыми композициями

1.2 Виды и задачи профессиональной деятельности по дисциплине:

- научно-исследовательская
 - применение методов научных исследований при создании дизайн-проектов
- проектная
 - выполнение комплексных дизайн-проектов, изделий и систем, предметных и информационных методик ведения проектно-художественной деятельности
 - выполнение инженерного конструирования
 - владение технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования
 - владение методами эргономики и антропометрии
- художественная
 - выполнение художественного моделирования и эскизирования
 - владение навыками композиционного формообразования и объемного макетирования
 - владение информационными технологиями, различных видов изобразительных искусств и

1.3 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы следующие комп

Обобщенные трудовые функции / трудовые функции / трудовые или профессиональные действия (при наличии профстандарта)	Код и наименование компетенции ФГОС ВО, необходимой для формирования трудового или профессионального действия	Знания и умения, необходимые для формирования трудового действия / компетенции
	ОПК-1 Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	Знает и понимает:
		основы рисунка, правила составления композиции, стилизацией рисунков для проектирования объектов
		Умеет (способен продемонстрировать): составлять композиции и перерабатывать их в направлении проектирования любого объекта
		Владеет: навыками рисунка и линейно-конструктивного построения объектов проектирования
	ПК-1 Способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием,	Знает и понимает:
		технологические особенности рисунка и цвета в проектировании Умеет (способен продемонстрировать):

	художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	приемы работы в макетировании и моделировании с цветом, рисунком и композицией в соответствии с художественным замыслом Владеет: навыками рисунка и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями
--	---	--

1.4 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

ОПК-1 Способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения							
		Очная (семестр)							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Адаптационная дисциплина для инвалидов и лиц с ОВЗ "Декоративная живопись"							+	
2	Академический рисунок	+	+	+	+	+	+	+	
3	Декоративная графика							+	
4	Декоративная живопись							+	
5	Ландшафтное проектирование						+	+	+
6	Основы композиции в дизайне		+						
7	Технический рисунок		+						
8	Технология макетирования в дизайне среды						+	+	+
9	Цветоведение	+							

ПК-1 Способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения							
		Очная (семестр)							
		1	2	3	4	5	6	7	8

1	Адаптационная дисциплина для инвалидов и лиц с ОВЗ "Декоративная живопись"							+	
2	Академическая живопись			+	+	+	+		
3	Академический рисунок	+	+	+	+	+	+	+	
4	Декоративная графика							+	
5	Декоративная живопись							+	
6	Ландшафтное проектирование						+	+	+
7	Основы композиции в дизайне		+						
8	Проектирование		+	+	+	+	+	+	
9	Творческая практика		+						
10	Технический рисунок		+						
11	Технология макетирования в дизайне среды						+	+	+
12	Художественное конструирование интерьерных пространств						+	+	+

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата:

Дисциплина «Дизайн анимации и мультимедиа» относится к вариативной части учебного плана ОП :
- Дизайн.

Дисциплина «Дизайн анимации и мультимедиа» изучается в 2 семестре.

3.Объем и содержание дисциплины

3.1.Объем дисциплины: 4 з.е.

Очная: 4 з.е.

Вид учебной работы	Очная (всего часов)
Общая трудоёмкость дисциплины	144
Контактная работа	48
Лекции (Лекции)	16
Практические (Практ. раб.)	32
Самостоятельная работа (СР)	60
Экзамен	36

3.2.Содержание курса:

№ темы	Название раздела/т	Вид учебной работы, час.	Формы текущего ко
-----------	--------------------	-----------------------------	-------------------

		Лек ии	Пра т. раб.	СР	
		О	О	О	
2 семестр					
1	Основные понятия мультимедиа	2	4	6	Опрос и консультация выполнению заданий в рамках практических занятий
2	Основы в работе редактора по созданию flash-анимации	2	4	8	Опрос и консультация выполнению заданий в рамках практических занятий
3	Анимация.	2	4	6	Опрос и консультация выполнению заданий в рамках практических занятий
4	Базовые понятия анимации	2	4	8	Комиссионный проект практических работ
5	Основные принципы анимации	2	4	8	Защита студентов результатов проекта
6	Создание интерактивного фильма средствами Flash-анимации	2	4	8	Опрос и консультация выполнению заданий в рамках практических занятий
7	Банеры. Банерная реклама	2	4	8	Комиссионный проект практических работ
8	Анимированные логотипы	2	4	8	Защита студентов результатов проекта

Тема 1. Основные понятия мультимедиа (ОПК-1)

Лекция.

Области применения мультимедиа, технология мультимедиа: мультимедиа - новый подход к хранению мультимедиа в качестве оборудования, которое позволяет работать с информацией различной природы продукта. История развития мультимедиа.

Области применения мультимедиа: деловая сфера, сфера образования, игровая и развлекательная сфера - объединение четырех типов разнородных данных в единое целое: текста, графики, звука, видео. Типы устройств. Технические стандарты и условия на оборудование для мультимедиа.

Практическое занятие.

- 1 Основные приемы работы во Flash
- 2 Создание документа по образцу

Задания для самостоятельной работы.

- 1 Выполнение творческого задания по предложенному образцу во Flash

Тема 2. Основы в работе редактора по созданию flash-анимации (ОПК-1)

Лекция.

Интерфейс программы. Основные команды. Сохранение и экспорт документа. Редактирование документа.

Практическое занятие.

Разработать и разместить на сайте мультимедийный рекламный баннер.

Задания для самостоятельной работы.

Тестирование сайта с мультимедийным рекламным баннером на фокус-группе.

Тема 3. Анимация. (ОПК-1)

Лекция.

Анимационный документ (фильм). Компьютерная анимация. Macromedia Flash и Adobe Flash. GIF-анимация. Слайд-шоу. Flash-открытки (flashcards). Flash-Zoom. Flash-клипы. Flash-игры. Flash-мультфильмы.

Практическое занятие.

- 1 Создание покадровой анимации во Flash
- 2 Рисование и работа с цветом

Задания для самостоятельной работы.

- 1 Создание анимационного объекта, плавно перетекающего в другую форму.

Тема 4. Базовые понятия анимации (ПК-1)

Лекция.

Виды анимации по способу создания: покадровая, автоматическая, программная. Состав анимационных форматов анимационного документа. Типы слоев. Виды кадров. Сохранение и просмотр фильма.

Практическое занятие.

- 1 Автоматическая анимация, анимация формы движения, морфинг

Задания для самостоятельной работы.

- 1 Создание анимационного объекта, плавно перетекающего в другую форму.

Тема 5. Основные принципы анимации (ПК-1)

Лекция.

12 принципов анимации: Сжатие и разжатие; подготовка к действию; инсценировка; от позы к позе; начало и конец; дуги; выразительные штрихи; частота кадров; гиперболизация; прорисовка; харизматичность.

Практическое занятие.

- 1 Сделать, применяя принципы, анимацию простого объекта
- 2 Сделать, применяя принципы, анимацию сложного объекта

Задания для самостоятельной работы.

- 1 Сделать анимацию с минимум двумя объектами

Тема 6. Создание интерактивного фильма средствами Flash-анимации (ПК-1)

Лекция.

Интерактивность Flash-фильма обеспечивается за счет включения сценариев на языке ActionScript и (JavaScript или VBScript) Создание и программирование кнопок. Программирование кадра.

Практическое занятие.

- 1 Изучение основных сценариев и готовых библиотечных символов для интерактивного фильма
- 2 Создание анимационного документа с прописанными сценариями по образцу
- 3 Тестирование фильма.

Задания для самостоятельной работы.

- 1 Создание анимированной открытки

Тема 7. Банеры. Банерная реклама (ПК-1)

Лекция.

Баннеры: параметры, размещение на Web-странице. Разработка сюжета баннера. Использование GIF-анимации в баннерной рекламе. Воздействие баннерной рекламы на пользователя. Виды баннеров. Контекстная и таргетированная баннерная реклама. Параметры эффективности баннерной рекламы, параметром CTR (clickthrough ratio). Популярные форматы баннерной рекламы и их ограничения.

Практическое занятие.

- 1 Выполнение баннера по образцу
- 2 Выполнение GIF-открытки

3 Выполнение рекламного баннера

Задания для самостоятельной работы.

- 1 Выполнение рекламного баннера с управляемым сценарием

Тема 8. Анимированные логотипы (ПК-1)**Лекция.**

Разобрать применение логотипов в современном пространстве мультимедиа. Сделать акцент на приме

Практическое занятие.

- 1 Выполнить этап эскизирования логотипа
- 2 Выполнить раскадровку анимации логотипа

Задания для самостоятельной работы.

- 1 Завершить работу над анимацией логотипа в программе

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства

4.1. Распределение баллов:

2 семестр

- текущий контроль – 50 баллов
- контрольные срезы – 2 среза по 10 баллов каждый
- премиальные баллы – 20 баллов
- ответ на экзамене: не более 30 баллов

Распределение баллов по заданиям:

№ темы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мах. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Основные понятия мультимедиа	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий		Консультация и опрос по практическим вопросам по выполнению практических работ носит рекомендательный характер и преподавателем не оценивается на данном этапе. Оценка применения рекомендаций преподавателя учитывается на комиссионном просмотре практических работ студентов.
2.	Основы в работе редактора по созданию flash-анимации	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий		Консультация и опрос по практическим вопросам по выполнению практических работ носит рекомендательный характер и преподавателем не оценивается на данном этапе. Оценка применения рекомендаций преподавателя учитывается на комиссионном просмотре практических работ студентов.

3.	Анимация.	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий		Консультация и опрос по практическим вопросам по выполнению практических работ носит рекомендательный характер и преподавателем не оценивается на данном этапе. Оценка применения рекомендаций преподавателя учитывается на комиссионном просмотре практических работ студентов.
4.	Базовые понятия анимации	Комиссионный просмотр практических работ.	25	<p>Основные критерии оценивания практических работ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - рациональность использования времени, отведенного на практическое задание; - учет и применение рекомендаций преподавателя при консультировании по выполнению практических работ; - грамотное композиционное решение; - цветотональное решение композиции; - свободное владение интерфейсами изучаемых программ; - демонстрация владения теоретическими знаниями и практическими навыками; - идея проекта; - наличие предпроектного исследования в виде презентации или пояснительной записки; - наличие эскизов, раскадровок (возможно каких-то чертежей); - наличие планшета по проекту и (или) презентационного ролика. <p>Шкала оценивания:</p> <p>22-25 баллов - Выполнен полный объем практических заданий, работы соответствуют высокому уровню всех критериев оценивания практических.</p> <p>20-21 баллов - Выполнен полный объем практических заданий, но в работах имеются недостатки и допущены незначительные ошибки.</p> <p>17-19 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются недостатки и ошибки.</p> <p>0-17 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются значительные недостатки и грубые ошибки, задания выполнены неаккуратно.</p>

5.	Основные принципы анимации	Защита студента в результатах проекта. (контрольный срез)	10	<p>Основные критерии оценивания практических работ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - свободное владение интерфейсами изучаемых программ; - демонстрация владения теоритическими знаниями и практическими навыками; - идея проекта; - грамотное представление своего проекта; - развернутые и логические ответы на поставленные вопросы. <p>Шкала оценивания:</p> <p>8-10 баллов - студент грамотно представил свой проект. Ответы на вопросы в полном объеме удовлетворили комиссию и были развернутыми и логичными.</p> <p>6-7 баллов - студент грамотно представил свой проект. Ответы на вопросы в неполном объеме удовлетворили комиссию и были развернутыми и логичными.</p> <p>3-5 баллов - студент не достаточно представил свой проект. Ответы на вопросы в полном объеме удовлетворили комиссию, но были не развернутыми и логичными.</p> <p>1-2 баллов - студент не достаточно представил свой проект. Ответы на вопросы в неполном объеме удовлетворили комиссию и были не развернутыми и не логичными.</p>
6.	Создание интерактивного фильма средствами Flash-анимации	Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий		<p>Консультация и опрос по практическим вопросам по выполнению практических работ носит рекомендательный характер и преподавателем не оценивается на данном этапе. Оценка применения рекомендаций преподавателя учитывается на комиссионном просмотре практических работ студентов.</p>

7.	Банеры. Банерная реклама	Комисси онный просмот р практич еских работ.	25	<p>Основные критерии оценивания практических работ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - рациональность использования времени, отведенного на практическое задание; - учет и применение рекомендаций преподавателя при консультировании по выполнению практических работ; - грамотное композиционное решение; - цветотональное решение композиции; - свободное владение интерфейсами изучаемых программ; - демонстрация владения теоритическими знаниями и практическими навыками; - идея проекта; - наличие предпроектного исследования в виде презентации или пояснительной записки; - наличие эскизов, раскадровок (возможно каких-то чертежей); - наличие планшета по проекту и (или) презентационного ролика. <p>Шкала оценивания:</p> <p>22-25 баллов - Выполнен полный объем практических заданий, работы соответствуют высокому уровню всех критериев оценивания практических.</p> <p>20-21 баллов - Выполнен полный объем практических заданий, но в работах имеются недостатки и допущены незначительные ошибки.</p> <p>17-19 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются недостатки и ошибки.</p> <p>0-17 баллов - выполнен неполный объем практических заданий, в работах имеются значительные недостатки и грубые ошибки, задания выполнены неаккуратно.</p>
8.	Анимирован ные логотипы	Защита студенто в результат ов проекта. (контро льный срез)	10	<p>Основные критерии оценивания практических работ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - свободное владение интерфейсами изучаемых программ; - демонстрация владения теоритическими знаниями и практическими навыками; - идея проекта; - грамотное представление своего проекта; - развернутые и логические ответы на поставленные вопросы. <p>Шкала оценивания:</p> <p>8-10 баллов - студент грамотно представил свой проект. Ответы на вопросы в полном объеме удовлетворили комиссию и были развернутыми и логичными.</p> <p>6-7 баллов - студент грамотно представил свой проект. Ответы на вопросы в неполном объеме удовлетворили комиссию и были развернутыми и логичными.</p> <p>3-5 баллов - студент не достаточно представил свой проект. Ответы на вопросы в полном объеме удовлетворили комиссию, но были не развернутыми и логичными.</p> <p>1-2 баллов - студент не достаточно представил свой проект. Ответы на вопросы в неполном объеме удовлетворили комиссию и были не развернутыми и не логичными.</p>

9.	Премияльные баллы	20	Дополнительные премиальные баллы могут быть начислены за наличие дополнительных творческих работ, выполненных самостоятельно в рамках дисциплины: 16-20 баллов – работы выполнены качественно в большом объеме. 10-15 баллов – работы выполнены качественно, но не в полном объеме 1-9 балла – работы выполнены некачественно и не в полном объеме
10.	Ответ на экзамене	30	25-30 баллов – студент раскрыл основные вопросы и задания на оценку «отлично» 18-24 баллов - студент раскрыл основные вопросы и задания, а на оценку «хорошо» 10-17 баллов - студент раскрыл основные вопросы и задания на оценку «удовлетворительно»
11.	Итого за семестр	100	

Итоговая оценка по экзамену выставляется в 100-балльной шкале и в традиционной четырехбалльной рейтинговой оценки по дисциплине в традиционную четырехбалльную осуществляется следующим образом:

100-балльная система	Традиционная система
85 - 100 баллов	Отлично
70 - 84 баллов	Хорошо
50 - 69 баллов	Удовлетворительно
Менее 50	Неудовлетворительно

4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

Защита студентов результатов проекта.

Тема 5. Основные принципы анимации

Преподаватель самостоятельно или в составе комиссии выслушивает защиту студентом своих работ. презентационной речью сопровождаемой неким визуальным пояснением (планшет, презентация), после чего комиссия задает вопросы, на которые обучаемый должен дать развернутый и логически правильный ответ.
Критерии оценки выполнения задания:

- свободное владение интерфейсами изучаемых программ;
- демонстрация владения теоретическими знаниями и практическими навыками;
- идея проекта;
- грамотное представление своего проекта;
- развернутые и логические ответы на поставленные вопросы. - соответствие работы и темы задания;
- умение пользоваться разным графическим программным обеспечением.

Комиссионный просмотр практических работ.

Тема 4. Базовые понятия анимации

Комиссионный просмотр практических работ студентов является открытой и педагогически конструктивной формой контроля. Просмотр проводится по итогам работы за определенный период. Предварительно для просмотра изначально оговоренное количество работ в соответствии с заданиями и темами.
Порядок проведения просмотра:

- студенты подготавливают работы экспозиционной формы. Работы, предварительно не просмотренные в дисциплине, на просмотр не принимаются;

- по завершении подготовки экспозиции в аудитории начинает работу экспертная комиссия;
- критерии оценки: соответствие уровня работ студента требованиям программы обучения, грамотное свободное владение интерфейсами изучаемых программ, грамотное композиционное решение, кол демонстрация владения теоретическими знаниями и практическими навыками, предпроектное исследование работ и объем их выполнения должны соответствовать количеству и объему практических заданий п

Опрос и консультация по выполнению задания в рамках практических занятий

Тема 1. Основные понятия мультимедиа

Преподаватель проводит консультацию и опрос по практическим вопросам по выполнению практических рекомендаций. Она не оценивается на данном этапе. Оценка применения рекомендаций в комиссионном просмотре практических работ студентов. Студент должен демонстрировать свободно изучаемых программ, развернуто отвечать на вопросы, демонстрировать практическую и теоретическую

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме экзамена

Типовые вопросы экзамена (ОПК-1, ПК-1)

- 1 Основные понятия мультимедиа, виды анимации.
- 2 Оборудование и общие технические требования мультимедиа, обзор программного обеспечения
- 3 Flash-анимация, виды проектов
- 4 Особенности работы во Flash, инструменты и приемы.
- 5 Основные форматы анимационных документов.
- 6 Рисование. Основные приемы рисования Изменение формы с помощью инструмента Arrow. Особые инструменты Line, Oval или Rectangle и др. Цвет. Атрибуты цвета контура и заливки. Дополнение. Стирание. Прилипание. Линейки.
- 7 Виды автоматической анимации.
- 8 Выделение и трансформация объектов. Выравнивание объектов.
- 9 Анимация формы. Применение узловых точек формы.
- 10 Анимация движения. Изменение параметров анимации движения. Движение по траектории.
- 11 Символы и библиотеки. Типы символов. Графический символ. Символ-кнопка. Символ-клип. Библиотека. Постоянная библиотека.
- 12 Баннеры. Основные задачи баннера. Текстовая реклама. Статическая реклама. Динамическая реклама. Тематическая реклама. Параметры эффективности баннерной рекламы:
- 13 Баннерная реклама. Наиболее популярные форматы. Ограничения баннерных сетей. Известные (

Типовые задания для экзамена (ОПК-1, ПК-1)

- 1 Вставить в готовую Flash-открытку новый элемент.
- 2 Вставить в готовый баннер бегущую строку.
- 3 Вставить в готовый баннер кнопку управления.

4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
«отлично» (85 - 100 баллов)	ОПК-1	Демонстрирует высокий уровень владения рисунком, умением и практике составления композиции и переработкой их в направлении любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения, принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка, прослеживает междисциплинарные связи. Ответ построен логично, материал излагается четко, ясно, аргументировано

	ПК-1	Свободно владеет рисунком и приемами работы, с обоснованием замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с композициями Свободно ориентируется в материале На вопросы отвечает кратко, аргументировано, уверенно, по существу
«хорошо» (70 - 84 баллов)	ОПК-1	Демонстрирует хороший уровень владения рисунком, умением и практике составления композиции и переработкой их в направлении любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения, принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка, прослеживает междисциплинарные связи. Ответ построен логично, материал излагается четко, аргументировано
	ПК-1	Хорошо владеет рисунком и приемами работы, с обоснованием замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с композициями. Ориентируется в материале. На вопросы отвечает кратко, по существу
«удовлетворительно» (50 - 69 баллов)	ОПК-1	Демонстрирует слабый уровень владения рисунком, умением и практике составления композиции и переработкой их в направлении любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения, принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка, прослеживает междисциплинарные связи. Материал излагается по существу, но вопросы вызывают затруднения
	ПК-1	Слабовладеет рисунком и приемами работы, с обоснованием замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с композициями. Слабо ориентируется в материале. На вопросы отвечает с затруднениями
«неудовлетворительно» (менее 50 баллов)	ОПК-1	Демонстрирует слабый уровень владения рисунком, умением и практике составления композиции и переработкой их в направлении любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения, принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка, прослеживает междисциплинарные связи. Не уверенно и логически не последовательно излагает материал.
	ПК-1	Не владеет рисунком и приемами работы, с обоснованием замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с композициями. Не ориентируется в информационном и иллюстративном материале (примеры из практики, таблицы, графики и т.д.), не может анализировать результаты. Неправильно отвечает на поставленные вопросы и не дает ответом

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

5.1 Методические указания по организации самостоятельной работы обучающихся:

Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться с содержанием дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания дисциплины.

Для самостоятельной работы важное значение имеют разделы «Объем и содержание дисциплины», «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и «Материально-техническое обеспечение дисциплины», а также профессиональные базы данных и информационные справочные системы».

В разделе «Объем и содержание дисциплины» указываются все разделы и темы изучаемой дисциплины, а также планируемый объем в академических часах.

В разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» указана рекомендуемая литература.

В разделе «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, информационные справочные системы» содержится перечень профессиональных баз данных и информационных ресурсов, необходимых для освоения дисциплины.

5.2 Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- просмотреть еще раз презентацию лекции в системе MOODLe, повторить законспектированный материал и дополнить его с учетом рекомендованной дополнительной литературы;
- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендации профессиональных баз данных и информационных справочных систем;
- ответить на вопросы для самостоятельной работы, по теме представленные в пункте 3.2 РПД.
- при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

5.3 Рекомендации по работе с научной и учебной литературой

Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы. Устный опрос на семинарских занятиях, к дебатам, тестированию, экзамену. Она включает просмотр рекомендованных источников и литературы по тематике лекций.

Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, в том числе с использованием MOODLe презентации, основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект может быть распечатан в рамках распечатки выдачи презентаций лекций или в отдельной тетради по предмету. Он должен быть кратким и содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки.

Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответ на вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания литературы. Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом.

В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент может:

- делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов и источников);
- составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение содержания);
- готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы);
- создавать конспекты (развернутые тезисы).

5.4. Рекомендации по подготовке к отдельным заданиям текущего контроля

Собеседование предполагает организацию беседы преподавателя со студентами по вопросам практического выявления их знаний по определенному разделу, теме, проблеме и т.п. Все члены группы участвуют в обсуждении, добавлять информацию, дискутировать, задавать вопросы и т.д.

Устный опрос может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Ответы подлежат оценке:

- правильность ответа по содержанию;
- полнота и глубина ответа;
- сознательность ответа;
- логика изложения материала;
- рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи;
- своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе;
- использование дополнительного материала;
- рациональность использования времени, отведенного на задание.

Устный опрос может сопровождаться презентацией, которая подготавливается по одному из вопросов. При выступлении с презентацией необходимо обращать внимание на такие моменты как:

- содержание презентации: актуальность темы, полнота ее раскрытия, смысловое содержание, соответствие методическим требованиям (цели, ссылки на ресурсы, соответствие содержанию, направленность, соответствие содержания заявленной форме, адекватность использования технических средств, последовательность и логичность презентуемого материала;

- оформление презентации: объем (оптимальное количество), дизайн (читаемость, наличие и соотношение звуковое оформление, структурирование информации, соответствие заявленным требованиям), оригинальное использование возможности программной среды, соответствие стандартам оформления;
- личностные качества: ораторские способности. соблюдение регламента, эмоциональность, усвоенные систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам программы;
- содержание выступления: логичность изложения материала, раскрытие темы, доступность изложения средств ИКТ, способы и условия достижения результативности и эффективности для выполнения задач учебной деятельности, доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Основная литература:

1. Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие по анимации в Adobe Flash CS3 Professional. - Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИУИТ), 2011. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/97584.html>
2. Ларина, Э. С. Создание интерактивных приложений в Adobe Flash. - 2021-11-30; Создание интерактивных приложений в Adobe Flash. - Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИУИТ), Ай Пи Эр Медиа, 2019. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/79722.html>
3. Капранова, М. Н. Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация. - 2021-05-25; Macromedia Flash MX. Компьютерная графика и анимация. - Москва: СОЛОН-ПРЕСС, 2017. - 96 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/76476.html>
4. Торопова, О. А., Кумова, С. В. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие. - Весь срок охраны авторских прав. - Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, 2015. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/76476.html>
5. Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие. - Визуальные коммуникации. - Саратов: Вузовское образование, 2018. - 303 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/75951.html>

6.2 Дополнительная литература:

1. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учебное пособие для специальностей 070601 «дизайн», 032401 «реклама». - 2021-02-20; Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. - ЮНИТИ-ДАНА, 2015. - 239 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/30616.html>
2. Вдовин, А. С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие. - Саратов: Саратовский государственный университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. - 267 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/30616.html>
3. Кривуля, Н. Г. История анимации : учебно-методическое пособие. - Весь срок охраны авторских прав. - Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/30616.html>
4. Петров, А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие. - Весь срок охраны авторских прав. - Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010. - 197 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/30616.html>

6.3 Иные источники:

1. Портал «Гуманитарное образование»-<http://www.humanities.edu.ru/> - <http://www.humanities.edu.ru/>
2. Федеральный портал «Российское образование» - <http://www.edu.ru/> - <http://www.edu.ru/>

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: лекционный зал для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, аттестации, помещения для самостоятельной работы.

Учебные аудитории и помещения для самостоятельной работы укомплектованы специализированными средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Помещения для самостоятельной работы укомплектованы компьютерной техникой с возможностью обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования и иллюстрации (проектор, ноутбук, экран/ интерактивная доска).

Лицензионное программное обеспечение:

Операционная система Microsoft Windows XP SP3

Kaspersky Endpoint Security для бизнеса - Стандартный Russian Edition. 1500-2499 Node 1 year Education

Операционная система "Альт Образование"

Adobe Photoshop CS3

1С:Предприятие 8.2

Электронный периодический справочник "Система ГАРАНТ"

CorelDRAW Graphics Suite X3

ArchiCad 13, 21

AutoCad 2013, 2018

AutoDesk 3ds Max Design 2009, 2012, 2016, 2018

Adobe Illustrator CS3

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. IPR BOOKS: электронно-библиотечная система. – URL: <http://www.iprbookshop.ru>

2. Scopus: база данных . – URL: <https://www.scopus.com>

3. Springer Open (ресурсы Springer открытого доступа): база данных. – URL: <https://www.springeropen.com>

4. Web of Science: политематическая реферативно-библиографическая и наукометрическая база данных

5. Научная электронная библиотека eLIBRARY.ru. – URL: <https://elibrary.ru>

6. Российская государственная библиотека. – URL: <https://www.rsl.ru>

7. Президентская библиотека имени Б.Н. Ельцина. – URL: <https://www.prilib.ru>

8. Российская национальная библиотека. – URL: <http://nlr.ru>

9. Тамбовская областная универсальная научная библиотека им. А.С. Пушкина. – URL: <http://www.tambovskaya-biblioteka.ru>

10. Университетская библиотека онлайн: электронно-библиотечная система. – URL: <https://biblioclub.ru>

11. Электронный каталог Фундаментальной библиотеки ТГУ. – URL: <http://biblio.tsutmb.ru/elektronnyj>

12. Юрайт: электронно-библиотечная система. – URL: <https://urait.ru>

Электронная информационно-образовательная среда

https://auth.tsutmb.ru/authorize?response_type=code&client_id=moodle&scope=openid

Взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения осуществляется посредством мультимедийных, телекоммуникационных технологий, используемых в электронной информационно-образовательной среде.