

УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННЫЙ  
ИНСТИТУТ»  
Факультет дизайна

Кафедра Графического дизайна

**УТВЕРЖДАЮ**

Первый проректор,  
к.ф.н., доцент

\_\_\_\_\_ М.К. Ясенко  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г.

**Б1.В.ДВ.2.2 «MOTION-ДИЗАЙН»**

рабочая программа дисциплины  
для обучающихся направления подготовки  
54.03.01 Дизайн  
направленность (профили) «Графический дизайн»,

Квалификация (степень) выпускника  
Бакалавр

Форма обучения (очная, очно-заочная)

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 01E9C3C6006DAF30804219E4D75F068CD2  
Владелец: Егоров Алексей Анатольевич  
Действителен: с 16.12.2022 до 16.03.2024

Москва

Рабочая программа разработана на кафедре Графического дизайна  
Членом СХ России, МСХ доцентом Дулатовой О.Р.

июля 2022

(личная подпись разработчика)

Рабочая программа составлена в соответствии  
с Федеральным образовательным стандартом высшего образования (ФГОС ВО)  
по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом  
Министерства образования и науки РФ от 13 августа 2020 г. N 1015.

Рабочая программа рассмотрена и рекомендована на заседании кафедры  
Графического дизайна протокол № 9 от «07» июля 2022 г.

Зав. кафедрой, к. иск., профессор

Ю.В. Ерохина

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета МХПИ  
протокол № 1 от 30 августа 2022 г.

Согласовано:

Ученый секретарь, к.ф.н., доцент

Т.А. Чикаева

Декан факультета дизайна, доцент

В.М. Мирошникова

Рецензенты:

О.В. Рогачев генеральный директор ООО «Почерк Мастера»

Е.П. Евсеева, председатель РОО «ТСДИ»

## Содержание

1 Цели и задачи освоения дисциплины.....	
2 Место дисциплины в структуре ОПОП ВО.....	
3 Требования к результатам освоения содержания дисциплины.....	
Объём, структура и содержание дисциплины (модуля).....	
4.1 Содержание разделов дисциплины.....	
4.2 Объём дисциплины и виды учебной работы.....	
4.3. Структура дисциплины.....	
5	
6 Оценочные средства для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.....	
6.1. Оценочные средства для текущего контроля	
6.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации	
7 Учебно-методическое обеспечение дисциплины (модуля).....	
7.1 Основная литература.....	
7.2 Дополнительная литература.....	
7.3 Периодические издания.....	
7.4 Интернет-ресурсы.....	
7.5. Методические указания к практическим занятиям .....	
7.6 Методические указания к самостоятельной работе.....	
7.7 Программное обеспечение современных информационно- коммуникационных технологий .....	
Условия реализации программы для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья .....	
9 Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	

## 1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Рабочая программа учебной дисциплины «Motion-дизайн» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным приказом Министерства образования и науки РФ от 13 августа 2020 г. N 1015.

Дисциплина «Motion-дизайн» призвана заложить основы профессиональных знаний в области моделирования мультимедийных проектов с помощью современных технологий. Данный курс позволяет ознакомиться с основами подготовки сценария перед режиссерской разработкой, съёмкой видеофильма и монтажом, а также производством других видов мультимедийной продукции. Настоящий курс обусловлен широким распространением видеофильмов, как в художественном и документальном кино, так и в рекламе и Интернете. Курс необходим студентам для получения квалификации бакалавров, работающих в области производства мультимедийных продукции и рекламы. В процессе обучения студенты осваивают ряд современных профессиональных компьютерных программ, а также учатся работать над драматургией собственного рекламного произведения. Программа построена с учётом того, что обучающийся знаком с построением литературного произведения на уровне программ общеобразовательной средней школы. Киносценарий мало чем отличается от сценария видеофильмов, поэтому в основе курса лежат все главные положения курса производства киносценария.

**Целью** изучения дисциплины является:

- развитие творческого мышления у студентов и приобретение знаний и навыков в работе над мультимедийными проектами.

**Задачи дисциплины:**

- передача студентам основных принципов анимационного творчества;
- приобретение студентами навыков применения принципов анимационного творчества в той или иной области мультимедийной и рекламной деятельности;
- дать студентам представление о системе знаний в области режиссуры, производства видеофильмов и рекламных роликов;

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП.

Дисциплина «Motion-дизайн» включена в учебные планы по программам подготовки бакалавров по направлению 54.03.01 *Дизайн* и входит в Блок 1 Дисциплины (модули) вариативная часть и является дисциплиной по выбору.

Дисциплина «Motion-дизайн» представляет из себя курс, рассчитанный на два семестра.

Изучение дисциплины «Motion-дизайн» происходит в шестом и седьмом

семестрах.

### 3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Выпускник, освоивший программу дисциплины «Motion-дизайн», должен обладать следующими *профессиональными компетенциями (ПК)*:

Способность использовать традиционные и новые художественно-графические техники, цветовые решения и композиционные приемы для проектирования, способы и методы пластического моделирования формы (ПК-1)

Способность на основе анализа требований к дизайн-проекту обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, колористическому решению основанное на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, в том числе с учётом формообразующих свойств материалов (ПК-2).

В результате изучения дисциплины «Motion-дизайн» студент должен:

**знать:**

основы драматургической композиции;

особенности сценарной формы визуального произведения;

основы подготовки сценария перед режиссерской разработкой, съёмкой видеofilьма и монтажом;

**уметь:**

– создавать короткий сценарий визуального произведения;

– разрабатывать персонажей и их характеры;

– составлять сценарный план с выделением основных частей композиции;

– определять пространственно-временные параметры действия;

– составлять осмысленный экспозиционный комплекс из 3-4 заданных предметов (экспонатов), объединенных одной темой;

– анализировать реальный (музейный, выставочный) план с точки зрения обеспечения существующей экспозиции коммуникацией и информационными системами;

**владеть:**

– навыками создания сценария визуального произведения;

– навыками работы над драматургией собственного рекламного произведения;

– навыками создания коммуникации и информативной системы на основе анализа реального экспозиционного объекта;

– навыками работы с большим объемом данных.

### 4 ОБЪЁМ, СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 4.1. Содержание разделов дисциплины

№	Наименование раздела	Содержание раздела
---	----------------------	--------------------

п/п	дисциплины	
семестр		
	Идея и сценарий	Рождение идеи и замысла анимационного рекламного произведения. Сценарий - общее понятие и его задачи. Создание сценария.
	Драматургия в сценарии	Драматургия в сценарии видеофильма и ее составные части. Основные принципы построения драматургического хода.
	Персонажи и их характеристики	Разработка персонажей и их характеров Требования к художественному показу персонажей.
	Сценарии для разных жанров	Специфика сценария: игрового, документального, хроникального, рекламного, мультипликационного видеофильма
	Заявка на съёмку видеофильма	Составление заявки на снятие видеофильма Литературный и рабочий сценарий игрового и рекламного фильма их отличие и сходство.
	Работа со сценарием	Редактирование текста сценария. Требования к диалогам.
семестр		
	Режиссура, особенности	Режиссура - общее представление. Работа с литературным сценарием. Режиссерская разработка сценария. Особенности режиссерского сценария для анимационного рекламного произведения, режиссерская разработка проекта. Практическая работа. Разработка режиссерского сценария по созданному сценарию.
	Работа режиссёра со специалистами - смежниками	Работа режиссера с оператором, звукооператором, художником и актерами. Полная режиссерская разработка. Операторская экспликация. Композиционное построение кадра. Практическая работа. Создание монтажных листов мультимедийного продукта.
	Получение исходного материала	Производство исходного видеоматериала в соответствии с режиссерской разработкой и операторской экспликацией Работа режиссера с актерами на съемочной площадке, с мультипликаторами и звукооператорами.

		Специфика работы режиссера во всех видах получения исходного материала.
	Обработка материала. Монтаж.	Компьютерная обработка видеоматериала и монтаж видеофильма Особенности монтажа по звуку и по видеоматериалу Практическая работа. Монтаж готового материала.
	Постпродакшн	Технический контроль и сдача заказчику. Тиражирование видеофильмов. Методы тиражирования. Приемы технического контроля готового продукта. Практическая работа. Прокат на разных воспроизводящих аппаратах.

#### 4.2 Объем дисциплины и виды учебной работы

Таблица 1. Объем и виды учебной работы по дисциплине 1 по ОФО

Вид работы	Трудоемкость, часов (зач.ед./ ак. часы)								
	1 сем	2 сем	3 сем	4 сем	5 сем	6 сем	7 сем	8 сем	Всего
<b>Общая трудоемкость (часы, зачетные единицы)</b>									
<b>Контактная работа обучающихся с преподавателем (контактные часы), всего</b>									
Аудиторная работа, всего:									
<i>Лекции (Л)</i>									
<i>Практические занятия (ПЗ)</i>									
<b>Самостоятельная работа в семестре, всего:</b>									
Практические занятия (П)									
Самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий, подготовка к практическим занятиям)									
Подготовка к экзамену									
<b>Вид итогового контроля по дисциплине</b>						зачет	диф.		

								за че т		
--	--	--	--	--	--	--	--	---------------	--	--

\* часы и интерактивной форме.

Таблица 2. Объём и виды учебной работы по дисциплине 1 по ОЗФО

Вид работы	Трудоемкость, часов (зач.ед./ ак. часы)									
	1 сем	2 сем	3 сем	4 сем	5 сем	6 сем	сем	8 сем	9 сем	Все го
<b>Общая трудоемкость (часы, зачетные единицы)</b>										
<b>Контактная работа обучающихся с преподавателем (контактные часы), всего</b>										
Аудиторная работа, всего:										
<i>Лекции (Л)</i>										
<i>Практические занятия (ПЗ)</i>										
<b>Самостоятельная работа в семестре, всего:</b>										
Практические занятия (П)										
Самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий, подготовка к практическим занятиям)										
<b>Подготовка к экзамену</b>										
<b>Вид итогового контроля по дисциплине</b>							<b>зач ет</b>	<b>ди ф. зач ет</b>		

\* часы и интерактивной форме.

Примерные формы выполнения самостоятельной работы: выполнение учебных заданий для представления в виде портфолио, презентации и др.

Конкретные задания для самостоятельной работы для каждой группы студентов формируются преподавателем самостоятельно с учётом уровня подготовки группы, формы обучения, реализуемых в МХПИ научных и творческих проектов.

#### 4.3. Структура дисциплины



Таблица 4. Структура дисциплины для ОФО

№	Наименование раздела (темы)	Всего часов	Контактная работа			Самостоятельная работа	Виды текущего контроля	Формируемые и развиваемые компетенции
			Всего	Аудиторная работа				
				Лек.	ПЗ *			
6 семестр								
	Идея и сценарий						выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2
	Драматургия в сценарии						выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2
	Персонажи и их характеристики						выполнение учебных заданий;	ПК-1 ПК-2
	Сценарии для разных жанров						выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2
	Заявка на съёмку видеofilьма						выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2
	Работа со сценарием						выполнение учебных заданий; контрольный опрос (устный);	ПК-1 ПК-2
	Подготовка к экзамену							
	Всего							ПК-1 ПК-2
7 семестр								
	Режиссура, особенности						выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2
	Работа режиссёра со специалистами - смежниками						выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2

	Получение исходного материала						выполнение учебных заданий;	ПК-1 ПК-2
	Обработка материала. Монтаж.						выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2
	Постпродакшн						выполнение учебных заданий, контрольный опрос (устный)	ПК-1 ПК-2
	Всего							
	Итого							

Таблица 5. Структура дисциплины для ОЗФО

№	Наименование раздела (темы)	Всего часов	Контактная работа			Самостоятельная работа	Виды текущего контроля	Формируемые и развиваемые компетенции
			Всего	Аудиторная работа				
				Лек.	ПЗ *			
6 семестр								
	Идея и сценарий						выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2
	Драматургия в сценарии						выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2
	Персонажи и их характеристики						выполнение учебных заданий;	ПК-1 ПК-2
	Сценарии для разных жанров						выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2
	Заявка на съёмку видеофильма						выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2
	Работа со сценарием						выполнение учебных заданий; контрольный опрос (устный);	ПК-1 ПК-2

	Подготовка к экзамену							
	Всего							
7 семестр								
	Режиссура, особенности						выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2
	Работа режиссёра со специалистами - смежниками						выполнение учебных заданий;	ПК-1 ПК-2
	Получение исходного материала						выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2
	Обработка материала. Монтаж.						выполнение учебных заданий	ПК-1 ПК-2
	Постпродакшн						выполнение учебных заданий; контрольный опрос (устный);	ПК-1 ПК-2
	Всего							
	Итого							

## 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При организации обучения по дисциплине, используются следующие образовательные технологии:

- **Лекция-визуализация** – последовательное изложение материала сопровождается презентацией (демонстрацией учебных материалов, представленных в различных знаковых системах, в т. ч. иллюстративных, графических, аудио- и видеоматериалов).
- **Практическое занятие** – занятие, посвященное освоению конкретных умений и навыков по предложенному алгоритму.

Качество усвоения содержания дисциплины, уровень сформированности компетенций может проводиться в форме:

- выполнение учебных индивидуальных заданий в ходе практических занятий;
- анализ аналогового ряда;

- контрольный опрос (устный);
- презентация портфолио;

## **6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

Текущий контроль знаний осуществляется на каждом занятии. Итоговая форма контроля знаний по дисциплине – зачет в 6 семестре, дифференцируемый зачет в 7 семестре.

Реализуется рейтинговая 100 балльная система оценки. Для допуска к аттестации необходимо набрать не менее 51 баллов.

### **6.1. Оценочные средства текущего контроля.**

Формами диагностического контроля лекционной части данной дисциплины могут являться устные опросы и собеседования и т.д.

6 семестр:

1. Анимация. Её область применения в современной рекламе.
2. Основные этапы создания экранного произведения. Что включает в себя каждый из этапов?
3. Звукозрительные образы в экранном произведении.
4. Виды звука в экранном произведении. Примеры.
5. Что такое компьютерная анимация и чем она принципиально
6. отличается от «ручной»?
7. Что включает в себя постановочный проект?
8. Драматургические выразительные средства.
9. Пластические и художественные средства выразительности.
10. Актерские и режиссерские средства выразительности.
11. Стилистика экранного произведения.
12. Пластические образы в экранном произведении (пластические образы).
13. Экранная драматургия.
14. Сущность экранной драматургии и. ее специфические особенности.
15. Принципы монтажа.
16. Что такое «раскадровка»?
17. Для чего нужен метод «раскадровки»?
18. Какие вы знаете жанры, где метод «раскадровки» визуально отражён?
19. Есть ли особенности разбивки литературного текста на «ударные» слоги – нужно ли это визуализировать?
20. Влияют ли «пробельные» элементы на визуализацию акцентов?
21. Понятие «форма» и «контрформа»?
22. Рациональные (читаемые) виды шрифтов?
23. Какие возрастные особенности шрифтов сейчас исчезают?

24. Всегда ли эпизод литературный совпадает ритмически с делением издания на «развороты»?

семестр:

1. Режиссура - общее представление.
2. Особенности работы с литературным сценарием.
3. Режиссерская разработка сценария.
4. Особенности режиссерского сценария для анимационного рекламного произведения.
5. Композиционное построение кадра.
6. Специфика работы режиссера во всех видах получения исходного материала.
7. Особенности монтажа по звуку.
8. Особенности монтажа по видеоматериалу.
9. Методы тиражирования.
10. Приемы технического контроля готового продукта.
11. Особенности проката на разных воспроизводящих аппаратах.
12. Анимация. Её область применения в современной рекламе.
13. Основные этапы создания экранного произведения. Что включает в себя каждый из этапов?
14. Звукозрительные образы в экранном произведении.
15. Виды звука в экранном произведении. Примеры.
16. Что такое компьютерная анимация и чем она принципиально отличается от «ручной»?
17. Что включает в себя постановочный проект?
18. Драматургические выразительные средства.
19. Пластические и художественные средства выразительности.
20. Актерские и режиссерские средства выразительности.
21. Стилистика экранного произведения.
22. Пластические образы в экранном произведении.
23. Экранная драматургия. Её сущность и специфические особенности.
24. Основные принципы монтажа.

Формы контроля практической части данной дисциплины могут варьироваться в зависимости от содержания раздела дисциплины:

- выставка практических заданий,
- просмотр самостоятельных практических заданий с проведением коллективного обсуждения,
- анализ конкретных профессиональных ситуаций.

Формы такого контроля выполняют одновременно и обучающую функцию. Текущий контроль призван, с одной стороны, определить уровень

продвижения студентов в изучении дисциплины и диагностировать затруднения в изучении материала, а с другой – показать эффективность выбранных средств и методов обучения.

Оценочные средства по дисциплине размещены в электронной информационно-образовательной среде института. Комплект оценочных средств по дисциплине согласно утвержденной форме прилагается.

## Практические занятия

№ п/п	№ раздела дисциплины	Тематика практических занятий (семинаров)
6 семестр		
1.	Тема1.	Изложить основную идею произведения в скетче.
2.	Тема 2.	Разработать несколько вариантов драматургического развития на одном сценарном эпизоде.
3.	Тема 3.	Подобрать наиболее выразительные характеры с учетом законов композиционного построения кадра.
4	Тема4.	Написать литературный сценарий для собственного рекламного ролика на основании составных частей драматургического ряда.
5	Тема 5.	Создать заявку на производство мультимедийного продукта.
6	Тема 6.	Написать диалог к рекламному ролику.
семестр		
1	Тема7.	Разработка идеи произведения. Заявка на съёмку фильма. Разработка драматургии в сценарии и развития действия. Разработка экранных текстов и диалогов.
2	Тема 8.	Разработка персонажей и их характеров и мизансцен. Разработка идеи конкретного рекламного видеофильма.
3	Тема 9.	Составление заявки, этюда, литературного и рабочего сценария конкретного игрового или рекламного фильма. Редактирование текста рабочего сценария.
4	Тема 10.	Режиссерская разработка конкретного рекламного фильма на основании рабочего сценария. Полная режиссерская разработка, включающая операторскую экспликацию и разработку звукового сопровождения.
5	Тема 11.	Съемка исходного видеоматериала в соответствии с режиссерской разработкой и операторской экспликацией. Монтаж видеофильма и компьютерная обработка.

## 6.2 Оценочные средства для промежуточной аттестации

Проверяемые компетенции ПК-1 ПК-2

В МХПИ применяется рейтинговая система оценки по дисциплине. Количество баллов по дисциплине история распределяется следующим образом:

семестр	
Работа в аудитории (посещение занятий, участие в устных опросах)	до 15 баллов
Идея и сценарий	до 10 баллов
Драматургия в сценарии	до 11 баллов
Персонажи и их характеристики	до 11 баллов
Сценарии для разных жанров	до 11 баллов
Заявка на съёмку видеофильма	до 11 баллов
Работа со сценарием	до 18 баллов
Зачет	До 13
семестр	
Режиссура, особенности	до 16баллов
Работа режиссёра со специалистами - смежниками	до 16 баллов
Получение исходного материала	до 16 баллов
Обработка материала. Монтаж.	до 20 баллов
Постпродакшн	до 18 баллов
Зачет	до 13 баллов

Полученная оценка в 100 балльной системе переводится по следующей схеме.

	неудовлетворительно
	удовлетворительно
	хорошо
	отлично

Студент, получивший 51 балл и более, признаётся освоившим дисциплину

## 7 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 7.1. Основная литература

1. Жданова, Н.С. Основы дизайна и проектно-графического моделирования : учебное пособие / Н.С. Жданова. - Москва : Издательство «Флинта», 2017. - 197 с. : ил. - Библиогр.: с. 176-178 - ISBN 978-5-9765-3397-4 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=482648>

2. Шагрова, Г.В. Методы исследования и моделирования информационных процессов и технологий : учебное пособие / Г.В. Шагрова, И.Н. Топчиев ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное

государственное автономное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Северо-Кавказский федеральный университет». - Ставрополь : СКФУ, 2016. - 180 с. : ил. - Библиогр.: с. 178 ; То же [Электронный ресурс]. -

3. Жданова, Н.С. Основы дизайна и проектно-графического моделирования : учебное пособие / Н.С. Жданова. - Москва : Издательство «Флинта», 2017. - 197 с. : ил. - Библиогр.: с. 176-178 - ISBN 978-5-9765-3397-4 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=482648>

## 7.2. Дополнительная литература

Канивец, Е.К. Информационные технологии в профессиональной деятельности. Курс лекций : учебное пособие / Е.К. Канивец ; Министерство образования и науки Российской Федерации. - Оренбург : ОГУ, 2015. - 108 с. - Библиогр. в кн. -

Макарова, Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций: работа с растровой графикой в Adobe Photoshop : учебное пособие / Т.В. Макарова ; Минобрнауки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Омский государственный технический университет». - Омск : Издательство ОмГТУ, 2015. - 240 с. : ил. - Библиогр.: с. 231 - ISBN 978-5-8149-2115-4 ; То же [Электронный ресурс]. -

3. Уразаева, Т.А. Графические средства в информационных системах : учебное пособие / Т.А. Уразаева, Е.В. Костромина ; Поволжский государственный технологический университет. - Йошкар-Ола : ПГТУ, 2017. - 148 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-8158-1888-0 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=4836981>.

Костюченко, О.А. Творческое проектирование в мультимедиа : монография / О.А. Костюченко. - Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2015. - 208 с. : ил. - ISBN

2. Нужнов, Е.В. Мультимедиа технологии : учебное пособие / Е.В. Нужнов ; Министерство образования и науки РФ, Южный федеральный университет. - 2-е изд., перераб. и доп. - Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2016. - Ч. 2. Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности. - 180 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-9275-2171-5 ; То же [Электронный ресурс]. -

8

5

## 7.3. Периодические издания

3

9

6

3

ж



Статьи по темам и разделам курса в профессиональных журналах:

1. «Как» - журнал о графическом дизайне,
2. «Просто дизайн» - журнал по графическому дизайну,
3. «Проектор» - освещение вопросов дизайна,
4. «Identity» - журнал о визуальной идентичности,
5. «КомпьюАрт» - журнал о цифровых технологиях в дизайне,
6. «Реклама и рекламные технологии» - журнал о взаимодействии рекламы и дизайна,
7. «Дизайнинформ: профессиональный журнал по вопросам дизайна»,
8. «Counterform» - журнал о типографическом дизайне,
9. «Designer» - журнал о визуальных коммуникациях,
10. «Проект. Россия» - журнал о проектном творчестве и архитектуре.

#### 7.4. Интернет-ресурсы

– ИНИОН – <http://www.inion.ru>

– Р

о – Б

и – М

б – Н

и – Б

й – П

р – Н

■ – Ресурс о российском дизайне [электронный ресурс]. – Режим доступа:

■

– Электронный журнал о дизайне и архитектуре [электронный ресурс]. –

■

– Электронная библиотека дизайна [электронный ресурс]. – Режим доступа:

■

ф

■ Учебный материал по дисциплине «Motion-дизайн» разделен на логически  
■ завершенные разделы, после изучения которых предусматривается опрос и  
■ просмотр практических работ. Работы оцениваются в баллах, сумма которых  
■ определяет рейтинг каждого из обучающегося. В баллах оцениваются не только  
■ знания и навыки обучающихся, но и творческие их возможности: активность,  
■ неординарность, решение поставленных проблем, умение сформулировать и  
■ решить научную проблему.

■ Дисциплина «Motion-дизайн» – набор профессиональных знаний и навыков,  
■ на основе которых будет формироваться творческий аппарат обучающихся.  
■ Формируемый арсенал знаний и навыков нацелен на успешную самостоятельную  
■ творческую деятельность в сфере дизайна. Немаловажным в процессе освоения

■

■

■

■

■

знаний и навыков по дисциплине «Моделирование. Визуальные коммуникации» является ознакомление обучаемого с мировой практикой печати и опытом признанных мастеров графики.

Дисциплина «Motion-дизайн» осваивается практически на примерах и заданиях, сориентированных на решение творческих задач. Выдаваемые на занятиях задания сопровождаются вводным инструктированием, в котором излагаются методические и технологические требования к выполнению работы. Обучающихся знакомят с аналогами и прототипами, характерными особенностями композиционных решений в конкретных случаях, определяются цели, ставится учебная задача. Перед выполнением работы обучающиеся получают необходимую дополнительную информацию: перечень специальной и справочной литературы, визуальный материал на цифровых носителях, нормы и стандарты, технические условия и т. д.

Форма текущего контроля знаний – контроль выполнения работы обучающихся на практическом занятии. Итоговая форма контроля знаний по дисциплине – зачет в шестом семестре, зачет с оценкой в седьмом семестре.

#### **7.6. Методические указания к самостоятельной работе**

Самостоятельная работа обучающихся направлена на самостоятельное изучение отдельных тем/вопросов учебной дисциплины.

Самостоятельная работа является обязательной для каждого обучающегося, ее объем по дисциплине определяется учебным планом.

При самостоятельной работе обучающиеся взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя.

Самостоятельная работа с учебниками, учебными пособиями, научной, справочной и популярной литературой, материалами периодических изданий и Интернета является наиболее эффективным методом получения знаний, позволяет значительно активизировать процесс овладения информацией, способствует более глубокому усвоению изучаемого материала, формирует у обучающихся свое отношение к конкретной проблеме.

При самостоятельном решении задач нужно обосновывать каждый этап решения, исходя из теоретических положений курса.

Вопросы, которые вызывают у обучающегося затруднение при подготовке, должны быть заранее сформулированы и озвучены во время занятий в аудитории для дополнительного разъяснения преподавателем.

#### **7.7. Программное обеспечение современных информационно-коммуникационных технологий**

Учебная дисциплина «Motion-дизайн» обеспечена учебно-методической документацией и программными продуктами. Содержание представлено в локальной сети вуза. Предполагается использование доступных интернет-ресурсов через поисковые системы: Яндекс, Google.

Каждый обучающийся в течение всего периода обучения обеспечивается индивидуальным неограниченным доступом к ЭИОС МХПИ, которая обеспечивает возможность доступа обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети "Интернет", как на территории организации, так и вне ее.

## **8. УСЛОВИЯ ОСВОЕНИЯ РП ДИСЦИПЛИНЫ «MOTION-ДИЗАЙН» ИНВАЛИДАМИ И ЛИЦА С ОВЗ**

МХПИ создаёт доступную среду для обеспечения равных возможностей для всех обучающихся для реализации права на получение образования, организуя беспрепятственный доступ ко всем помещениям, где проводятся аудиторные занятия или организуется самостоятельная работа обучающихся и обеспечивая соответствие помещений требованиям законодательства. При организации образовательного процесса, выборе образовательных технологий, методов и средств текущего контроля и промежуточной аттестации учитываются при наличии психофизиологические особенности личности обучающегося, рекомендации лечащего врача, программы реабилитации и абилитации.

## **МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Для изучения дисциплины необходима аудитория для лекционных и/или практических занятий, оборудованная компьютерами, имеющими подключение к ЭИОС МХПИ и Интернет, проектором и мебелью, необходимыми для выполнения практических занятий.