

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

Кафедра «Медиа и Дизайн»

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор,
к.ф.н., доцент

_____ М.К. Ясменко

« ____ » _____ 2022 г.

Б1.В.ДВ.3.2 3Д анимация

рабочая программа дисциплины
для обучающихся направления подготовки
54.03.01 Дизайн
направленность (профиль)
«Медиа-Арт»

Квалификация (степень) выпускника
Бакалавр

Форма обучения (очная, очно-заочная, заочная)

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

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

Москва
2022

Рабочая программа разработана на кафедре Медиа и Дизайн
Левицкая И.В.
Степень, звание - член ТСХР, ТСДИ, ст.преподаватель кафедры.

«29» августа 2022

(личная подпись разработчика)

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 2020г. №1015

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры:

Протокол №1 от «29» августа 2022 г.

Зав. кафедрой : к.п.н., доцент, профессор кафедры Пустозерова О.В.

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

Генеральный директор
ООО «Проектное бюро «ГрандВилль»

Краснов А.И.

Кандидат искусствоведения, член-корреспондент
Российской Академии Художеств

Ржевская Е.А.

Содержание

1 Цели и задачи освоения дисциплины.....	4
2 Место дисциплины в структуре ОПОП ВО.....	4
3 Требования к результатам освоения содержания дисциплины.....	4
4 Объём, структура и содержание дисциплины (модуля).....	5
4.1 Содержание разделов дисциплины.....	6
4.2 Объём дисциплины и виды учебной работы.....	14
4.3. Структура дисциплины.....	16
5 Образовательные технологии.....	20
6 Оценочные средства для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.....	20
6.1. Оценочные средства для текущего контроля	20
6.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации	20
7 Учебно-методическое обеспечение дисциплины (модуля).....	26
7.1 Основная литература.....	26
7.2 Дополнительная литература.....	26
7.3 Периодические издания.....	28
7.4 Интернет-ресурсы.....	28
7.5. Методические указания к практическим занятиям	28
7.6 Методические указания к самостоятельной работе.....	29
7.7 Программное обеспечение современных информационно-коммуникационных технологий	30
8 Условия реализации программы для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья	30
9 Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	30

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины является формирование у студентов знания об основных понятиях в области концепции анимационного проектирования, об основных видах и типах анимации, структуре, содержания и особенностях составления анимационных программ, сущности и специфики культурно-образовательной деятельности в области анимации.

Их проектирование требует от бакалавра применения обширных знаний и умений, овладение которыми определяет задачи курса:

формирование целей разработки туристского анимационного проекта и выявление приоритетов в проектировании туристской анимационной деятельности;

оперативное и стратегическое прогнозирование, проектирование и планирование предоставления анимационных услуг;

совершенствование навыков проектного моделирования в области дизайна, ответственного обоснования принимаемых решений, умений работать в коллективе.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Курс принадлежит к вариативной части к дисциплинам по выбору, изучается студентами, обучающимися по направлению подготовки бакалавров «Дизайн» (профиль: Медиа-Арт). Изучение дисциплины «3Д анимация» базируется на знаниях, полученных во время изучения дисциплин «Проектирование», «Компьютерные технологии», «Компьютерная графика».

До начала изучения дисциплины «3Д анимация» студент должен приступить к формированию следующих компетенций:

- способность обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приёма работы в макетировании и моделировании (ОПК-3);
- способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учётом их формообразующих свойств (ПК-3);
- способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты в том числе для создания доступной среды (ПК-5);
- способность применять современные технологии, требуемые для реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);
- способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале (ПК-7);
- способность обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2).

Знания, полученные в результате изучения дисциплины, являются базовыми для прохождения студентами практики по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности и написания выпускной квалификационной работы.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В процессе изучения студентом дисциплины «3Д анимация» идёт формирование и развитие следующих компетенций:

- способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учётом их формообразующих свойств (ПК-3);
- способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты в том числе для создания доступной среды (ПК-5);
- способность разрабатывать конструкцию изделия с учётом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта (ПК-8).

В результате освоения дисциплины студент **должен знать**:

- сущность, понятие и особенности концепции анимационного проектирования, его элементы и структуру;
- общие закономерности формирования концепции анимационных проектов;
- классификацию анимационных проектов;
- анимационную методику в соответствии с особенностями психологического восприятия разных возрастных категорий;
- национальные особенности различных сегментов потребительского рынка при проведении анимационных проектов;
- оформительскую и режиссерскую часть анимационной работы.

Уметь:

- составлять и реализовывать анимационные проекты и анимационные туры;
- быстро корректировать анимационные проекты, исходя из изменившейся ситуации;
- применять приобретенные знания и навыки из области новых информационных технологий в своей профессиональной деятельности при решении общих и прикладных анимационных задач.

Владеть:

- аудиторией, вне зависимости от половозрастной структуры и национальности;
- технологией подготовки анимационных проектов;
- навыками грамотного коммуникативного общения с потребителями анимационных Проектов;
- методологией и методикой проведения анимационных проектов;
- способностью интегрировать современное знание из любых профильных и непрофильных предметов;
- основными навыками анимационного проектирования.

Форма аттестации: *зачет с оценкой.*

4 ОБЪЁМ, СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Содержание разделов дисциплины

Тема 1. Теория и история анимационного сервиса.

Связь дисциплины со смежными областями знания. Актуальность предмета на современном этапе. Проблемы и перспективы анимационного сервиса. Задачи данной технологии. История становления анимационного сервиса. Определение понятия «досуг», «рекреация», «отдых». Специфика и содержание анимационного сервиса. Сущность анимации. Классификация анимационных проектов. Виды, значения и цели анимации. Формы, методы и технологии формирования анимационного интереса. Технология формирования анимационных проектов в различной сфере.

Тема 2. Понятие и сущность концепции анимационного проектирования.

Понятия концепция, анимационный проект, проектная деятельность. Виды и типы анимационных проектов. Специфика анимационных проектов исходя из особенностей места проведения. Характеристика процесса развлечений. Анимационная проектная экспозиция: основные понятия. Методы построения анимационной проектной экспозиций: научный и художественный, их специфика и различия. Экспозиционные материалы. Проектирование экспозиции. Понятие «анимационная история», ее специфика, технология написания и внедрения. Специфика, формы, методы и технологии организации анимационных проектов.

Тема 3 Понятие культуры и ее связь с анимацией.

Теоретические основы, формы и функции культуры. Культурно-образовательная деятельность анимации. Основные формы культурно-образовательной деятельности при оказании анимационных услуг. Зарождение и развитие форм культурно-досуговой деятельности. Анимация в этнотуризме. Традиционные ценности отечественной культуры и их отражение в анимационных программах. Праздник как анимационное мероприятие. Формы театрализованных анимационных мероприятий. Карнавальное движение.

Тема 4. Индустрия развлечений и отдыха в гостиницах, ресторанах, на транспорте.

Основные характеристики процесса развлечения в туристских сферах. Анализ предприятий и организаций участвующих в индустрии развлечений. Анимация в отельной сфере, анимация в гостиницах, ресторанах, анимация на транспорте. Закономерности потребления продукции индустрии развлечений. Характеристика театральной, концертной, цирковой и другой деятельности.

Тема 5. Анимация как психолого-педагогический процесс.

Педагогика досуга как основа анимационной деятельности. Учет особенностей возрастной психологии и педагогики при составлении анимационных программ. Психолого-педагогические направления анимационной деятельности. Психолого-педагогические классификации анимационных проектов. Классификации проектов по: продолжительности, ввиду восприятия, коммерческому значению, технологии выполнения. Программное анимационное воздействие.

Тема 6. Ресурсы тематических анимационных проектов.

Признаки, классификация и ассортимент услуг анимационных проектов. Уолт Дисней – основоположник тематических парков и анимационных проектов. Досуг как сфера формирования экологической культуры. Специфика деятельности парков по организации досуга подрастающего поколения. Инновации в сфере рекреационных услуг парков.

Тема 7 Экономическое обоснование анимационных проектов.

Рыночная составляющая анимационной деятельности. Сегменты рынка в концепции анимационного проектирования. Организационная структура анимации, ее особенности и разновидности в зависимости от вида, типа и основных маркетинговых характеристик туристского объекта. Анализ спроса и предложений на региональном анимационном рынке. Методика экономического обоснования тех или иных анимационных проектов. Экономические показатели в анимационных проектах.

Тема 8. Основы программ для 3Д анимации.

Интерфейс программы Lumion 3D, Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro, окна Проекта Монтажа, Просмотра. Панели инструментов, инфо, эффектов. Типы Медиафайлов. Линейный монтаж. Подрезка (Trimming) клипов -

предварительная и на монтажном столе. Маркеры. Переходы (Transitions) между клипами - предустановленные наборы. Разбивка клипов на части (Splitting). Ускорение, замедление воспроизведения клипов. Анимация. Понятие ключа анимации. Установка ключей анимации для перемещения, вращения и параметров объектов.

4.2. Объём дисциплины и виды учебной работы

Таблица 1. Объём 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
Общая трудоемкость (часы, зачетные единицы)							72/2		72/2
Контактная работа обучающихся с преподавателем (контактные часы), всего							60		60
Аудиторная работа, всего:							60		
<i>Лекции (Л)</i>									
<i>Практические занятия (ПЗ)*</i>							60*		
Самостоятельная работа в семестре, всего:							12		12
Разработка проекта(индивидуального)							4		
Самоподготовка (проработка и повторение материала учебников и учебных пособий, подготовка к практическим занятиям)							4		
Подготовка к экзамену							4		4
Вид итогового контроля по дисциплине							Зач с оц		

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	7 сем	8 сем	Всего
Общая трудоемкость (часы, зачетные единицы)							72/2		72/2
Контактная работа обучающихся с преподавателем (контактные часы), всего							18		18
Аудиторная работа, всего:							18		
<i>Лекции (Л)</i>									
<i>Практические занятия (ПЗ)*</i>							18*		
Самостоятельная работа в семестре, всего:							54		54
Разработка проекта(индивидуального)							18		
Самоподготовка (проработка и повторение материала учебников и учебных пособий, подготовка к практическим занятиям)							18		
Подготовка к экзамену							18		18
Вид итогового контроля по дисциплине							Зач с оц		

* часы в интерактивной форме.

Примерные формы выполнения самостоятельной работы: подготовка сообщений к выступлению на семинаре, подготовка рефератов, докладов; тестирование и др. Конкретные задания для самостоятельной работы для каждой группы студентов, формируются преподавателем самостоятельно с учётом уровня подготовки группы, профиля основной образовательной программы, формы обучения, реализуемых в МХПИ научных и творческих проектов.

4.3. Структура дисциплины

Таблица 3. 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*			
	Тема 1. Теория и история анимационного сервиса.	9	7		7	2	защита выполненных заданий, сообщения	ПК-3, ПК-5, ПК-8
	Тема 2. Понятие и сущность концепции анимационного проектирования.	9	7		7	2	защита выполненных заданий, сообщения	ПК-3, ПК-5, ПК-8
	Тема 3. Понятие культуры и ее связь с анимацией.	9	7		7	2	защита выполненных заданий, сообщения	ПК-3, ПК-5, ПК-8
	Тема 4. Индустрия развлечений и отдыха в гостиницах, ресторанах, на транспорте.	9	7		7	1	защита выполненных заданий, сообщения	ПК-3, ПК-5, ПК-8
	Тема 5. Анимация как психолого-педагогический процесс.	9	8		8	1	защита выполненных заданий, сообщения	ПК-3, ПК-5, ПК-8
	Тема 6. Ресурсы тематических анимационных проектов.	9	8		8	1	защита выполненных заданий, сообщения	ПК-3, ПК-5, ПК-8

Тема 7. Экономическое обоснование анимационных проектов.	9	8		8	1	защита выполненных заданий, сообщения	ПК-3, ПК-5, ПК-8
Тема 8. Основы программ для 3Д анимации.	9	8		8	1	защита выполненных заданий, сообщения	ПК-3, ПК-5, ПК-8
Итого:	72	60		60	12		

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*			
	Тема 1. Теория и история анимационного сервиса.	9	2		2	6	защита выполненных заданий, сообщения	ПК-3, ПК-5, ПК-8
	Тема 2. Понятие и сущность концепции анимационного проектирования.	9	2		2	6	защита выполненных заданий, сообщения	ПК-3, ПК-5, ПК-8
	Тема 3. Понятие культуры и ее связь с анимацией.	9	3		3	7	защита выполненных заданий, сообщения	ПК-3, ПК-5, ПК-8
	Тема 4. Индустрия развлечений и отдыха в гостиницах, ресторанах, на транспорте.	9	3		3	7	защита выполненных заданий, сообщения	ПК-3, ПК-5, ПК-8
	Тема 5. Анимация как психолого-педагогический процесс.	9	3		3	7	защита выполненных заданий, сообщения	ПК-3, ПК-5, ПК-8

Тема 6. Ресурсы тематических анимационных проектов.	9	3		3	7	защита выполненных заданий, сообщения	ПК-3, ПК-5, ПК-8
Тема 7. Экономическое обоснование анимационных проектов.	9	3		3	7	защита выполненных заданий, сообщения	ПК-3, ПК-5, ПК-8
Тема 8. Основы программ для 3Д анимации.	9	3		3	7	защита выполненных заданий, сообщения	ПК-3, ПК-5, ПК-8
Итого:	72	18		18	54		

* занятия проводятся в интерактивной форме

5 ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При организации обучения по дисциплине, используются следующие образовательные технологии

1. Технологии проектного обучения. Творческий проект.
2. Практическое занятие в форме практикума
3. Семинар-круглый стол

Качество усвоения содержания дисциплины, уровень сформированности компетенций может проводиться форме

1. Заслушивания докладов, сообщений
2. Практических заданий
3. Выполнение комплексного задания

4. Мастер-классы; мастер-классы ведущих профильных специалистов(приглашенных), мастер-классы в ходе проведения специальных выставок.

5. Слайд-презентации – работы в цифровом формате, в которых учебный материал представлен в виде графических и текстовых слайдов, показ которых сопровождается пояснениями автора.

6. Слайд-тьюторинги – специальные слайд-лекции, составленные по часто задаваемым вопросам студентов, выполняют роль электронных консультантов и помогут подготовиться к экзамену, к выполнению курсовой работы или другим видам аттестаций.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Текущий контроль знаний осуществляется на каждом занятии. Промежуточная аттестация в форме экзамена проводится в период сессии.

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

6.1. Оценочные средства текущего контроля.

Текущий контроль знаний осуществляется при проведении экспресс-контрольных работ.

6.2 Оценочные средства для промежуточной аттестации Проверяемые компетенции ПК-3, ПК-5, ПК-8

Промежуточный контроль — зачет с оценкой. Зачет с оценкой призван выявить уровень, прочность и систематичность полученных студентом теоретических знаний, приобретения навыков самостоятельной работы, развития творческого мышления, умения синтезировать полученные знания и применять их в решении практических задач. По итогам экзамена выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно». Более того, экзамен позволяет оценить способность студента к публичной коммуникации, навыки ведения дискуссии на профессиональные темы, владение профессиональной терминологией, способность представлять и защищать результаты самостоятельно выполненных проектных работ, способность создавать содержательные презентации.

В МХПИ применяется рейтинговая система оценки по дисциплине.

Количество баллов по дисциплине история распределяется следующим образом

Работа в аудитории (посещение семинаров, подготовка к семинарам, участие в работе)	до 47 баллов
Разработка мультимедийной презентации	до 40 баллов
ответ на экзамене	до 13 баллов

Полученная оценка в 100 балльной системе переводится по следующей схеме.

0-60	неудовлетворительно
61-69	удовлетворительно
70-84	хорошо
85-100	отлично

Студент, получивший 61 балл и более, признаётся освоившим дисциплину «Концептуальный дизайн городской среды» в объёме 2 зачётных единиц.

7 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Основная литература

1.Тарасова, О. П.

Организация проектной деятельности дизайнера [Электронный ресурс] : учеб. пособие / О. П. Тарасова. - Оренбург : ОГУ, 2013. - 133 с.
<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=270309>

2. Колпащиков, Л. С.

Дизайн: три методики проектирования [Электронный ресурс] : учеб.-метод. пособие для студентов высших учебных заведений и практикующих дизайнеров / Л. С. Колпащиков. - Санкт-Петербург : РГПУ им. А. И. Герцена, 2013. - 56 с. - ISBN 978-5-8064-1940-9.
<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428259>

7.2. Дополнительная литература

1. Методики составления цветофактурных схем [Электронный ресурс] : учеб. пособие / Д. Ф. Зиатдинова, Д. А. Ахметова, Н. Ф. Тимербаев. - Казань : КНИТУ, 2014. - 111 с. – ISBN 978-5-7882-1568-6.

<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428304>

2. Архитектура и дизайн в современном обществе: российский опыт и мировые тенденции [Электронный ресурс] : материалы Всерос. науч. конф. (23–24 октября 2012 г.) / Урал. гос. архитектур.-художеств. акад. ; ред. совет: С. П. Постников, М. В. Пучков. - Екатеринбург : Архитектон, 2012. - 258 с. - ISBN 978-5-7408-0158-2.
<http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=221954>

7.3. Периодические издания

Не предусмотрено

7.4. Интернет-ресурсы

Университетская библиотека онлайн <https://biblioclub.ru>

7.5. Методические указания к практическим занятиям

Контрольные вопросы для самостоятельной оценки качества освоения дисциплины

Для того, чтобы выяснить насколько прочно освоен материал, студент должен ответить на следующие вопросы:

1. Наиболее известные и посещаемые тематические парки мира. Их роль в развитии анимации.
2. Проблемы и перспективы анимационного сервиса.
3. История становления анимационного сервиса.
4. Рыночная составляющая анимационной деятельности.
5. Типология и функциональная классификация туристского досуга.
6. Формы, методы и технологии формирования анимационного интереса.
7. Виды, значения и цели анимации в туризме.
8. Организационная структура анимации и различных видах организационной структуры туристских объектов, ее особенности и

разновидности в зависимости от вида, типа и основных маркетинговых характеристик туристского объекта.

9. Технология формирования анимационных программ в различной сфере.

10. Психософическое здоровье как основа формирования анимационного продукта.

11. Функциональная классификация оздоровительных программ в мире, в России. Фитнес и СПА индустрия.

12. Понятие «оптимальное благополучие», «комфортная среда» в анимационном бизнесе.

13. Модели специализированных фитнес-клубов, специфика и особенности.

14. Спортивно-оздоровительные программы в туристской анимации.

15. Специфика анимации исходя из особенностей места проведения.

16. Характеристика процесса развлечений.

17. Анимационная экспозиция: основные понятия.

18. Методы построения анимационной экспозиций: научный и художественный, их специфика и различия. Экспозиционные материалы.

19. Проектирование экспозиции.

20. Теоретические основы, формы и функции культуры.

21. Основные формы культурно-образовательной деятельности при оказании анимационных услуг.

22. Зарождение и развитие форм культурно-досуговой деятельности.

23. Анимация в этнотуризме. Традиционные ценности отечественной культуры и их отражение в анимационных программах.

24. Исторические этносы на карте мира и России.

25. Особенности их исторически сложившихся форм досуга.

26. Праздник как анимационное мероприятие.

27. Формы театрализованных анимационных мероприятий.

28. Карнавальное движение.

29. Маскарадные традиции стран мира. Костюмированные туры.

30. Анализ предприятий и организаций участвующих в индустрии развлечений.

31. Анимация в отельной сфере, анимация в круизах, анимация на транспорте.

32. Закономерности потребления продукции индустрии развлечений.

33. Основные характеристики процесса развлечения.

34. Анимация как главное звено схемы национального туроперейтинга.

35. Клубное движение как объект туристской анимации.

36. Педагогика досуга как основа анимационной деятельности.

37. Понятия: «аниматор», «методист анимационных программ», «менеджер анимационной деятельности».

38. Требования к профессиональным качествам специалиста туристской анимации.

39. Учет особенностей возрастной психологии и педагогики при составлении анимационных программ.

40. Анимация для лиц старшего поколения.

41. Психолого-педагогические направления анимационной деятельности.
42. Классификация анимационных программ в туризме.
43. Признаки классификация и ассортимент услуг тематически парков.
44. Анимационные программы в тематических парках.
45. Анализ развлечения - как мировой индустрии с огромными доходами.

7.6. Методические указания к самостоятельной работе

Изучение курса предполагает, что преподаватель читает лекции, проводит семинарские занятия, организует самостоятельную работу студентов, проводит консультации, руководит докладами студентов на научно-практических конференциях, осуществляет текущий, промежуточный и итоговый формы контроля.

В лекциях излагаются основы изучаемой дисциплины: даются определения концепции анимационного проектирования, организации анимации, ее категорий, видов; раскрываются причины, закономерности и взаимосвязи туристской анимации, а также их практическая значимость. Студенты обязаны посещать лекции и вести конспекты.

По вопросам, обозначенным и раскрытым в лекциях, проводятся семинарские занятия.

Студенты обязаны подготовить и усвоить лекционный материал, прочитать учебную литературу. Соответственно студенты должны выучить определения и категории. В процессе проведения семинарских занятий преподаватель задает основные и дополнительные вопросы, организует их обсуждение. На занятиях решаются задачи, разбираются тестовые задания и задания, выданные для самостоятельной работы, заслушиваются реферативные выступления. Желательно, чтобы преподаватель в той или иной форме опросил каждого студента. Студенты, пропустившие занятие, или не подготовившиеся к нему, приглашаются на консультацию к преподавателю.

Семинарское занятие начинается с вступительного слова преподавателя, в котором отмечаются вопросы, цель, задачи занятия, и заканчивается подведение итогов: выводов по теме занятия и проставлением оценок.

Соответственно преподаватель должен дать задание студентам к семинарскому занятию - какие вопросы подготовить, какую литературу прочитать, какие самостоятельные задания выполнить и провести контроль за его выполнением.

Преподаватель оказывает помощь студентам при выборе тем докладов на научно-практические конференции, их подготовке и написанию статей и тезисов в сборники, публикуемые по результатам данных конференций.

В процессе обучения студентов большое внимание уделяется сочетанию традиционных форм и методов и интерактивных, что предполагает проведение семинарских занятий в диалоговом режиме, подготовку студентами реферативных выступлений, их обсуждение и оппонирование, проведение круглых и мозговых штурмов др.

Важным направлением организации изучения дисциплины является осуществление контроля за уровнем усвоения изучаемого материала, с целью чего используются инструменты текущего, промежуточного и итогового форм контроля.

Методические рекомендации для студентов

Во-первых, студенты обязаны посещать лекции, на которых в сжатом и системном виде излагаются основы дисциплины: даются определения понятий, законов, которые должны знать студенты.

Во-вторых, студенты обязаны посещать семинарские занятия, готовиться к ним и активно работать. Задание к семинару выдает преподаватель. Задание включает в себя основные вопросы, задачи, тесты и рефераты для самостоятельной работы, литературу. На семинарских занятиях студенты отвечают на основные и дополнительные вопросы, участвуют в их обсуждении, решают задачи, выступают с рефератами. В конце семинара преподаватель подводит итоги работы студентов и выставляет им оценки.

В-третьих, студенты занимаются самостоятельной работой, которая включает в себя ответы на вопросы и тесты, решение задач, написание рефератов. Задания для самостоятельной работы выдаются преподавателем.

В-четвертых, студенты под руководством преподавателя занимаются научноисследовательской работой, что предполагает выступления с докладами на научно-практических конференциях и публикацию тезисов и статей по их результатам.

В-пятых, преподаватель для студентов проводит еженедельные консультации, на которые приглашаются неуспевающие студенты, а также все остальные, испытывающие потребности в помощи преподавателя при изучении дисциплины.

В-шестых, студенты сдают зачет по теоретическому курсу в первой экзаменационной сессии и пишут контрольные срезы в межсессионном периоде.

Изучение дисциплины «теории и истории анимационного сервиса» формирует у студентов знания об основных понятиях в области анимации, ее классификации, об основных видах и типах научной работы в данной области, структуре, содержания и особенностях составления анимационных программ для предприятий различного туристского профиля и специфики культурнообразовательной анимационной деятельности.

7.7. Программное обеспечение современных информационно-коммуникационных технологий

Для обеспечения информационно-коммуникативных технологий используется ЭИОС МХПИ, включая сервис электронной почты.

8. УСЛОВИЯ ОСВОЕНИЯ РП ДИСЦИПЛИНЫ «3Д анимация» ИНВАЛИДАМИ И ЛИЦА С ОВЗ

МХПИ создаёт доступную среду для обеспечения равных возможностей для всех обучающихся для реализации права на получение образования, организовав

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.

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для изучения дисциплины необходима аудитория для семинарских занятий, оборудованная компьютерами и проектором, позволяющими осуществлять демонстрацию и работу с файлами в форматах doc, docx, ppt, pptx, pdf, odt, xsl, xls, ods, cdr, pln, max и имеющим подключение к ЭИОС МХПИ и Интернет. И оборудованными столами для выполнения чертежей и эскизов.