

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Клочков Юрий Евгеньевич
Должность: и.о. ректора
Дата подписания: 04.04.2024 12:16:52
Уникальный программный ключ:
4e7c4ea90328ec8e65c5d8058549a2538d7400d1

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ
Заместитель директора по
УМР
_____ Е. В.
Корешкова
«_____» _____ 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины: Основы анимации
направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
направленность (профиль): Графический дизайн
форма обучения: очная

Рабочая программа разработана для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль): Графический дизайн.

Рабочая программа рассмотрена
на заседании кафедры дизайна архитектурной среды

Заведующий кафедрой ДАС _____ А. И. Клименко

Рабочую программу разработал:

старший преподаватель кафедры ДАС _____ М. Ю. Гайдук

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Целью дисциплины является формирование способности создавать произведения графического дизайна, учитывая современные тенденции, представление об областях применения компьютерной графики как нового направления деятельности человека, о средствах и методах компьютерной графики и анимации, что будет способствовать повышению эффективности профессиональной подготовки дизайнеров.

Задачи дисциплины:

- сформировать основные компоненты проектной культуры дизайнеру и приобщить их к дизайнерской деятельности;
- приобрести и развить у студентов практических умений и навыков создания анимации средствами компьютерной графики, выполнения проектов в среде графического дизайна;
- развить практических умений и навыков разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- сформировать взгляд на разработку мультимедиа данных как на естественную и необходимую компоненту деятельности специалиста по связям с общественностью;
- сформировать базовые знания, лежащие в основе подготовки мультимедиа данных, в том числе:
- заложить основы обработки графической растровой и векторной графики и анимации с использованием прикладных пакетов.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина Основы анимации является факультативом.

Необходимыми условиями для освоения дисциплины являются:

- освоение дисциплины Графика;
- освоение дисциплины Фотографика;
- освоение дисциплины Проектирование графической продукции 3-6 семестр.

Дисциплина является логическим продолжением курса «Компьютерные технологии в графическом дизайне». Результаты изучения дисциплины могут стать частью выпускной квалификационной работы.

3. Результаты обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

Таблица 3.1

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)	Код и наименование результата обучения по дисциплине
ПКС-5 Способен понимать принципы работы современных компьютерных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ПКС-5.1. Демонстрирует знание принципов работы современных компьютерных технологий.	Знать: 31 технологии растровой и векторной графики, виды графических редакторов
		Уметь: У1 применять графические и компьютерные методы для решения профессиональных задач
		Владеть: В1 технологиями мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации
	ПКС-5.2. Использует специальные компьютерные программы, необходимые для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: 32 основные понятия и методы Flash-анимации и компьютерной профессиональной графики
		Уметь: У2 использовать технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации.
		Владеть: В2 навыками применения графических и компьютерных методов для решения профессиональных задач.

4. Объем дисциплины

Общий объем дисциплины составляет 1 зачетная единица, 36 часов.

Таблица 4.1.

Форма обучения	Курс/ семестр	Аудиторные занятия/контактная работа, час.			Самостоятельная работа, час.	Контроль, час.	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные занятия			
очная	4/7	-	34	-	2	-	зачет

5. Структура и содержание дисциплины

5.1. Структура дисциплины.

очная форма обучения (ОФО)

Таблица 5.1.1

№ п/п	Структура дисциплины		Аудиторные занятия, час.			СРС, час.	Всего, час.	Код ИДК	Оценочное средство
	Номер раздела	Наименование раздела	Л.	Пр.	Лаб.				
1	1	Предмет и метод, задачи курса. Основы анимации и мультимедиа.	-	4	-	-	4	ПКС-5.1	Вопросы к устному опросу
2	2	Знакомство с графическим редактором Adobe Flash.	-	6	-	-	6	ПКС-5.1	Вопросы к устному опросу
3	3	Понятие о библиотеках, символах и экземплярах.	-	6	-	-	6	ПКС-5.1	Вопросы к устному опросу
4	4	Использование текста текст в флеш-анимации.	-	6	-	-	6	ПКС-5.1	Вопросы к устному опросу
5	5	Объектно-ориентированные технологии во Flash.	-	6	-	-	6	ПКС-5.2	Вопросы к устному опросу
6	6	Основы компьютерных аудио технологий. Звуковые системы персонального компьютера. Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.	-	6	-	2	8	ПКС-5.2	Вопросы к устному опросу
10	Зачет		-	-	-	-	-	ПКС-5.1 ПКС-5.2	Вопросы к зачету
Итого:				34			36		

Заочная форма обучения (ЗФО)

Заочная форма обучения не реализуется.

Очно-заочная форма обучения (ОЗФО)

Очно-заочная форма обучения не реализуется.

5.2. Содержание дисциплины.

5.2.1. Содержание разделов дисциплины (дидактические единицы).

Тема 1. «Предмет и метод, задачи курса Основы анимации и мультимедиа». Понятие мультимедиа. Комплексный характер мультимедийных технологий. Сфера применения мультимедийных технологий в дизайн-проектировании. Прикладные задачи мультимедийных презентаций, энциклопедий, баннеров, анимационных и видеороликов. Классификация мультимедиаприложений. Понятие и признаки интерактивности. Преимущество мультимедийного представления информации.

Тема 2. «Знакомство с графическим редактором Adobe Flash». Интерфейс редактора. Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween. Знакомство с окном программы Adobe Flash. Монтажная линейка (TimeLine). Характеристика основных панелей: Панели дизайна (Design Panels). Панели разработчика (Development Panels), Другие панели (Other Panels). Инструменты редактирования. Операции над объектами. Маркер, слой. Понятие кадр и фрейм. Виды кадров, элементарные операции с кадрами. Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров. Достоинства и недостатки анимации с автоматическим заполнением кадров. Алгоритм создания анимации движения - Shape Tween.

Тема 3. «Понятие о библиотеках, символах и экземплярах». Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween. Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений. Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев. Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров Motion Tween (морфинг объектов). Применение растровой графики в программе Adobe Flash. Символы из растровой графики. Алгоритм создания анимации изменения формы объекта - Tween Shape. Специальные слои в программе Adobe Flash. Использование и назначение направляющих и маскирующих слоев.

Тема 4. «Использование текста текст в флеш-анимации». Применение текстовых эффектов. Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики. Работа с инструментом Bone Tool. Создание и редактирование текста. Виды текста. Статический текст. Динамический текст. Редактируемый текст. Применение визуальных эффектов в программе Adobe Flash. Автоматическая замена шрифта. Применение векторной графики в программе Adobe Flash. Символы из векторной графики. Алгоритм создания и применения эффектов растровой графики. Контрольная работа с использованием инструмента Bone Tool.

Тема 5. «Объектно-ориентированные технологии во Flash». Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo. Понятие сценария. Методология программирования, объектно-ориентированное программирование. Предопределённые объекты Adobe Flash. Язык Action Script. Терминология Action Script. Язык Action Script. Типы данных в языке Action Script. Подсветка и проверка синтаксиса. Кнопка и типы событий кнопки. Синтаксис языка Action Script для клипов, клипов и кадров. "Вычисление значений функции" с использованием оператора IF для проверки вводимых значений. Создание и выполнение сценария для клипа. Использование встроенных компонент. Кнопка и типы событий кнопки.

Тема 6. «Основы компьютерных аудио технологий. Звуковые системы персонального компьютера. Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity». Аналоговый и цифровой звук и аппаратное обеспечение для создания, записи, копирования звука. Разрядность цифрового звука и ее влияние на качество цифрового звука. Устройство ввода-вывода звукового сигнала. Захват цифрового звука. Разновидности программ для цифровой обработки звука. Особенности технических характеристик микрофона. Понятие многоканальной сессии. Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity. Знакомство с программой. Audacity. Запись и обработка звука средствами программы Audacity. Интерфейс программы. Элементы управления файлом.

5.2.2. Содержание дисциплины по видам учебных занятий.

Лекционные занятия учебным планом не предусмотрены.

Лекционные занятия учебным планом не предусмотрены.

Практические занятия

Таблица 5.2.2.1

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем, час.			Тема практических занятий
		ОФО	ЗФО	ОЗФО	
1	1	4	-	-	Предмет и метод, задачи курса Основы анимации и мультимедиа
2	2	5	-	-	Знакомство с графическим редактором Adobe Flash.
3	3	5	-	-	Понятие о библиотеках, символах и экземплярах.
4	4	5	-	-	Использование текста текст в флеш-анимации.
5	5	5	-	-	Объектно-ориентированные технологии во Flash.
6	6	5	-	-	Основы компьютерных аудио технологий. Звуковые системы персонального компьютера. Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.
Итого:		34			

Лабораторные работы

Лабораторные работы учебным планом не предусмотрены.

Самостоятельная работа студента

Таблица 5.2.2.2

№ п/п	Номер раздела дисциплины	Объем, час.			Тема	Вид СРС
		ОФО	ЗФО	ОФО		
1	1-6	2	-	-	Систематизация изученного материала	Подготовка к зачету
Итого:		2				

5.2.3. Преподавание дисциплины ведется с применением следующих видов образовательных технологий:

- визуализация учебного материала в PowerPoint в диалоговом режиме (практические занятия);
- работа в малых группах (практические занятия);
- разбор практических ситуаций (практические занятия).

6. Тематика курсовых работ/проектов

Курсовые работы/проекты учебным планом не предусмотрены.

7. Контрольные работы

Контрольные работы учебным планом не предусмотрены.

8. Оценка результатов освоения дисциплины

8.1. Критерии оценивания степени полноты и качества освоения компетенций в соответствии с планируемыми результатами обучения приведены в Приложении 1.

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

9.1. Перечень рекомендуемой литературы представлен в Приложении 2.

9.2. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы.

- электронный каталог полнотекстовой базы данных ТИУ;
- ЭБС «Лань», «Юрайт», «IPRbooks», «Консультант студента», «Перспект»;
- научная электронная библиотека ELIBRARY.RU;
- сайты для дизайнеров:
 - <http://rosdesign.com> - интернет-ресурс теоретических статей и практических рекомендаций по дизайну на русском языке;
 - <https://www.behance.net> - сайт, собравший в себе портфолио художников, дизайнеров и людей искусства со всего мира;

- designyoutrust.com - ежедневный дизайнерский журнал, публикующий статьи о новых направлениях в дизайне, новости и события, дизайнерские портфолио и выборочные дизайнерские проекты со всего мира;
- hypebeast.com - модный журнал о дизайне и культуре;
- bangbangstudio.ru - российский сайт для иллюстраторов с работами по иллюстрации;
- abduzeedo.com - сайт про логотипы и дизайн;
- <https://www.fontshop.com> - ресурс для работы с типографикой; тестер позволяет видеть, как будет выглядеть работа при использовании разных шрифтовых решений;
- <https://www.paratype.ru> - отечественный ресурс, посвященный шрифтам и типографике;
- <https://www.dafont.com> - коллекция, состоящая из более 10 000 шрифтов;
- <http://www.compuart.ru> - ежемесячный электронный журнал по полиграфии, дизайну и компьютерной графике;
- <http://bookcoverarchive.com> - ресурс содержит тысячи новых и классических обложек, удобно сортированных по фотографу, арт-директору, дизайнеру, названию, автору или жанру;
- <http://www.vektorjunkie.com> - ресурс графики, фотографии и музыки;
- <http://www.compuart.ru> - ежемесячный электронный журнал по полиграфии, дизайну и компьютерной графике;
- <https://forum.rudtp.ru> - форум дизайнеров и полиграфистов. Дизайн, верстка, препресс, печать;
- <http://www.lighthousebay.ru/pechatnyi-dizain.html> - вдохновляющие примеры и идеи от известных мировых специалистов в сфере печатного дизайна и полиграфии;
- <http://www.printmag.com> - журнал по полиграфии, дизайну и компьютерной графике на англ.яз.;
- <https://www.gart.ru> - всемирные полиграфические новости - ежемесячный журнал, издание с большим количеством интервью;
- <http://www.kursiv.ru> - технологический полиграфический журнал;
- <http://www.designfloat.com> - ссылки на ресурсы, где есть: шаблоны, уроки, flash и т.д.
- электронный каталог Тюменской областной научной библиотеки имени Д.И. Менделеева http://www.tonb.ru/electronic_catalog/ ;
- «Искусство и дизайн Тюмени» - <http://www.art-design.tyumen.ru>

9.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в т. ч. отечественного производства:

- Microsoft Office Professional Plus;
- Adobe Acrobat Reader DC;
- CorelDRAW Graphics Suite X₂;
- Photoshop Extended CS6 13.0 MLP AOO License RU.

10. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Помещения для проведения всех видов работы, предусмотренных учебным планом, укомплектованы необходимым оборудованием и техническими средствами обучения.

Таблица 10.1

Обеспеченность материально-технических условий реализации ОПОП ВО

№ п/п	Наименование учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практики, иных видов учебной деятельности, предусмотренных учебным планом образовательной программы	Наименование помещений для проведения всех видов учебной деятельности, предусмотренной учебным планом, в том числе помещения для самостоятельной работы, с указанием перечня основного оборудования, учебно-наглядных пособий и используемого программного обеспечения	Адрес (местоположение) помещений для проведения всех видов учебной деятельности, предусмотренной учебным планом (в случае реализации образовательной программы в сетевой форме дополнительно указывается наименование организации, с которой заключен договор)

1	2	3	4
1	Введение в геймдизайн	Практические работы по темам дисциплины: Учебная аудитория для групповых и индивидуальных консультаций; текущего контроля и промежуточной аттестации, Оснащенность: - учебная мебель: столы, стулья, доска аудиторная; - компьютеры в локальной сети университета; - иллюстративный материал; - программное обеспечение: Microsoft Windows, Microsoft Office Professional Plus, CorelDRAW Graphics Suite X_ Education License, Photoshop Extended CS6 13.0 MLP AOO License RU	625001, Тюменская область, г. Тюмень, ул. Луначарского, д.2, корп.8/6

11. Методические указания по организации СРС

11.1. Методические указания по подготовке к практическим занятиям.

Приступая к изучению дисциплины, обучающимся следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика обучающиеся смогут четко планировать объем работы и свое время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения. Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа: первый этап – организационный, второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний, практическое освоение теории.

На первом этапе студент планирует свою подготовку, которая включает:

- уяснение задания на практическую работу;
- подбор рекомендованной литературы;
- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию, которая включает:

- изучение рекомендованной литературы, штудирование конспекта;
- приготовление, рекомендованных преподавателем, материалов для выполнения графических работ;
- подбор аналогового материала, поиск источников творчества (по необходимости);
- выполнение поисковых эскизов;
- доработка итоговых (чистовых) графических листов.

11.2. Методические указания по организации самостоятельной работы.

Изучение курса предполагает большой удельный вес самостоятельной работы обучающихся. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; поиск нетривиальных решений; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение практических работ. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности. Основу самостоятельной работы студента составляет работа с графической композицией, из которой следует определенная последовательность действий. Эти действия стимулируют развитие логического, рационального и творческого подхода к решению задач дисциплины. Просмотр студентами тематических информационных ресурсов, последующее их обсуждение является

неотъемлемой частью учебной работы по дисциплине. Групповое обсуждение текущих заданий проходит в конце каждого раздела учебной программы данной дисциплины.

Важную часть самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Необходимо помнить, что на занятии обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале. Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Работа с информационным ресурсом (книгой, текстом) предполагает определенную последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом. Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы. Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

- план – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала, подробно составленный план вполне заменяет конспект;

- конспект – это систематизированное, логичное изложение материала источника.

Различаются четыре типа конспектов:

- план-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении;

- текстуальный конспект – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника;

- свободный конспект - это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала, в нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

- тематический конспект - составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

Изучая материал источника, составляя конспект нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Во время подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение обучающимися учебного материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретает практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь. При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

Хорошая теоретическая подготовка является залогом качественного выполнения практических работ. Так же, выполняя самостоятельно практические задания, необходимо придерживаться условий задания, оговоренной последовательности его выполнения и строго соблюдать требования к оформлению данной работы.

Планируемые результаты обучения для формирования компетенции и критерии их оценивания

Дисциплина Основы анимации

Код, направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) Графический дизайн

Код компетенции	Код, наименование ИДК	Код и наименование результата обучения по дисциплине	Критерии оценивания результатов обучения			
			1-2	3	4	5
ПКС-5 Способен понимать принципы работы современных компьютерных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ПКС-5.1. Демонстрирует знание принципов работы современных компьютерных технологий.	Знать: З1 технологии растровой и векторной графики, виды графических редакторов	на 60% и менее знает технологии растровой и векторной графики, виды графических редакторов	от 61% до 75% знает технологии растровой и векторной графики, виды графических редакторов	от 76% до 90% знает технологии растровой и векторной графики, виды графических редакторов	на 91% и более знает технологии растровой и векторной графики, виды графических редакторов
		Уметь: У1 применять графические и компьютерные методы для решения профессиональных задач	на 60% и менее применять графические и компьютерные методы для решения профессиональных задач	от 61% до 75% умеет применять графические и компьютерные методы для решения профессиональных задач	от 76% до 90% умеет применять графические и компьютерные методы для решения профессиональных задач	на 91% и более умеет применять графические и компьютерные методы для решения профессиональных задач
		Владеть: В1 технологиями мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации	на 60% и менее владеет технологиями мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации	от 61% до 75% владеет технологиями мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации	от 76% до 90% владеет технологиями мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации	на 91% и более владеет технологиями мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации
	ПКС-5.2. Использует специальные компьютерные программы, необходимые для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: З2 основные понятия и методы Flash-анимации и компьютерной профессиональной графики	на 60% и менее знает основные понятия и методы Flash-анимации и компьютерной профессиональной графики	от 61% до 75% знает основные понятия и методы Flash-анимации и компьютерной профессиональной графики	от 76% до 90% знает основные понятия и методы Flash-анимации и компьютерной профессиональной графики	на 91% и более знает основные понятия и методы Flash-анимации и компьютерной профессиональной графики
		Уметь: У2 использовать технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации.	на 60% и менее умеет использовать технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации.	от 61% до 75% умеет использовать технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации.	от 76% до 90% умеет использовать технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации..	на 91% и более умеет использовать технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации..

Код компетенции	Код, наименование ИДК	Код и наименование результата обучения по дисциплине	Критерии оценивания результатов обучения			
			1-2	3	4	5
		Владеть: В2 навыками применения графических и компьютерных методов для решения профессиональных задач.	на 60% и менее владеет навыками применения графических и компьютерных методов для решения профессиональных задач.	от 61% до 75% владеет навыками применения графических и компьютерных методов для решения профессиональных задач.	от 76% до 90% владеет навыками применения графических и компьютерных методов для решения профессиональных задач.	на 91% и более владеет навыками применения графических и компьютерных методов для решения профессиональных задач.

КАРТА обеспеченности дисциплины учебной и учебно-методической литературой

Дисциплина Основы анимации
Код, направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) Графический дизайн

№ п/п	Название учебного, учебно-методического издания, автор, издательство, вид издания, год издания	Количество экземпляров в БИК	Контингент обучающихся, использующих	Обеспеченность обучающихся литературой, %	Наличие электронного варианта в ЭБС (+/-)
1	Завгородний, В. Photoshop CS6 на 100% / В. Завгородний. - Москва [и др.] : Питер, 2013. - 368 с. – Текст : непосредственный.	10	20	100	+
2	Ивнинг, М. Adobe Photoshop Lightroom. Всеобъемлющее руководство для фотографов : руководство / М. Ивнинг ; перевод с английского М. А. Райтман. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 958 с. — ISBN 978-5-97060-771-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/140577	ЭР*	20	100	+
3	Сединин, В. И. Основы современной цифровой фотографии : учебное пособие / В. И. Сединин, Г. И. Журов, Е. М. Погребняк. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016. — 220 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/69548.html	ЭР*	20	100	+
4	Пименов, В. И. Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для вузов / В. И. Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 159 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07628-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/491994	-	20	100	+

*ЭР – электронный ресурс доступный через Электронный каталог/Электронную библиотеку ТИУ <http://webirbis.tsogu.ru/>

Заведующий выпускающей кафедрой

дизайна архитектурной среды _____ А.И. Клименко

«__» _____ 2022 г.

Директор БИК _____ Д.Х. Каюкова

«__» _____ 2022 г.

М.П.

Основы анимации_2022_54.03.01_ДЗГб

Согласование

Исполнитель	Срок согласования	Результат	Дата согласования	Комментарий
Согласовать «Основы анимации_2022_54.03.01_ДЗГб (рабочие программы дисциплин)» от 23.06.2022 15:07:08				
Ситницкая Любовь Ивановна		Согласовано	23.06.2022	
Руммо Екатерина Леонидовна		Согласовано	23.06.2022	
Корешкова Елена Владимировна		Согласовано	23.06.2022	
Клименко Александр Иванович		Согласовано	23.06.2022	

Утверждение

Исполнитель	Срок утверждения	Результат	Дата утверждения	Комментарий
Утвердить «Основы анимации_2022_54.03.01_ДЗГб (рабочие программы дисциплин)» от 23.06.2022 16:44:03				
Корешкова Елена Владимировна		Утверждено	23.06.2022	