

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Серяков Владимир Дмитриевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 01.07.2024 12:02:41
Уникальный программный код:
a8a5e969b08c5e57b011bba6b38ed24f6da2f41a

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННОГО
ОБРАЗОВАНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Кафедра графического и цифрового дизайна

УТВЕРЖДАЮ



В.Д. Серяков

«30» августа 2024 г.

Рабочая программа учебной дисциплины (модуля)

ВИДЕОМОНТАЖ И ВИЗУАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

(наименование учебной дисциплины (модуля))

54.03.01 Дизайн

(код и направление подготовки/специальности)

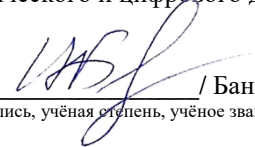
направленность (профиль): цифровой дизайн

Квалификация (степень) выпускника – бакалавр

Формы обучения: очная, очно-заочная

Рабочая программа учебной дисциплины (модуля)
рассмотрена и утверждена на заседании кафедры
«22» августа 2024 г., протокол № 1

Заведующий кафедрой графического и цифрового дизайна

 / Банк И.Н./
(подпись, учёная степень, учёное звание, ФИО)

Москва - 2024

1. НАИМЕНОВАНИЕ И ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

Учебная дисциплина «Видеомонтаж и визуальные эффекты» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Цифровой дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: формирование практических навыков создания цифрового видео посредством использования возможностей программы нелинейного видеомонтажа. Развитие творческого мышления, коммуникативных качеств, интеллектуальных способностей и нравственных ориентиров личности в процессе создания видеофильмов и телерепортажей, изучения лучших образцов экранной культуры.

Задачи дисциплины:

- ознакомление с основами видеотворчества;
- обучение основам визуальных эффектов;
- обучение основам видеосъемки, видеомонтажа, музыкального сопровождения и озвучивания видеофильма;
- освоение методики практической работы компоновки сюжетной линии мультимедиа произведения, взаимодействие анимации, видео и аудио.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; по производству визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике на основе использования программных продуктов для моделирования и визуализации; по дизайну объектов детской игровой среды и продукции в соответствии с профессиональными стандартами:

«Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 31.07.2020 г, N 457н и выполнению - обобщенной трудовой функции: создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике (код А);

«Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В); обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С);

«Дизайнер детской игровой среды и продукции», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 ноября 2014 г. N 892н и выполнению обобщенной трудовой функции: концептуальная и инженерно-техническая разработка детской игровой среды и продукции (код С);

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ СПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения дисциплины «Видеомонтаж и визуальные эффекты» обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ПК-2 - способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-2	Знать	основы композиции, цветоведения, живописи,	ПК-2 – 31

способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии		рисунка	ПК-2 – 32
		программное обеспечение для 2D и 3D компьютерной графики	
	Уметь	находить решение задачи путем дизайнерской интерпретации форм и образов объектов	ПК-2 – У1
		работать с инструментарием 2D и 3D компьютерной графики для создания объектов цифрового дизайна	ПК-2 – У2
	Владеть	навыком подбора оптимальной комбинации инструментов и методов разработки и реализации художественно-технического решения в процессе создания визуальных образов и графического наполнения	ПК-2 – В1
		навыком оптимального использования инструментов 2D и 3D моделирования для создания объектов цифрового дизайна	ПК-2 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.ДЭ.02.01 Видеомонтаж и визуальные эффекты является элективной дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами третьего и четвертого курсов в шестом и седьмом семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Видеомонтаж и визуальные эффекты» связаны с соответствующими темами дисциплин «Компьютерные технологии в проектировании», «Основы анимации» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Видеомонтаж и визуальные эффекты» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 8 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 8 зачётных единиц (288 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	6	4	144	72	24	48		72	Зачет
		7	4	144	76	28	48		41	Экзамен
2	Очно-заочная	8	4	144	26	10	16		118	Зачет
		9	4	144	26	10	16		91	Экзамен

Очная форма обучения

Наименование разделов и тем	Всего учебных занятий (час)	всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем: (час)			контроль	Самостоятельная работа (час)	Код результата обучения
			занятия лекционного типа	занятия семинарского (практического) типа	курсовое проектирование			
6 семестр								
Тема 1. Возникновение и развитие монтажа.	20	14	6	8			6	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Тема 2. Работа в программах. Упражнение неоновые буквы.	38	18	6	12			20	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Тема 3. Работа в программах. Упражнение вода с отражением.	38	18	6	12			20	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Тема 4. Работа в программах. Упражнение текст на свитере.	38	18	6	12			20	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Зачет	10	4				4	6	
Всего за семестр	144	72	24	44		4	72	
7 семестр								
Тема 5. Работа в программах. Упражнение снег	28	18	6	12			10	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Тема 6. Работа в программах. Упражнение дождь	28	18	6	12			10	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Тема 7. Работа в программах. Упражнение жидкие буквы	30	20	8	12			10	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Тема 8. Работа в программах. Упражнение анимация логотипа	31	20	8	12			11	ПК-2 31 ПК-2 32

								ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Зачет с оценкой	27					27		
Всего в семестре	144	76	28	48		27	41	
Итого	288	148	52	92		31	113	

Очно-заочная форма обучения

Наименование разделов и тем	Всего учебных занятий (час)	всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем: (час)			контроль	Самостоятельная работа (час)	Код результата обучения
			занятия лекционного типа	занятия семинарского (практического) типа	курсовое проектирование			
8 семестр								
Тема 1. Возникновение и развитие монтажа.	20	4	2	2			16	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Тема 2. Работа в программах. Упражнение неоновые буквы.	38	4	2	2			34	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Тема 3. Работа в программах. Упражнение вода с отражением.	38	6	2	4			32	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Тема 4. Работа в программах. Упражнение текст на свитере.	38	8	4	4			30	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Зачет	10	4				4	6	
Всего за семестр	144	26	10	12		4	118	
9 семестр								
Тема 5. Работа в программах. Упражнение снег	28	6	2	4			22	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Тема 6. Работа в программах. Упражнение дождь	28	6	2	4			22	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2

Тема 7. Работа в программах. Упражнение жидкие буквы	30	6	2	4			24	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Тема 8. Работа в программах. Упражнение анимация логотипа	31	8	4	4			23	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2
Экзамен	27					27		
Всего в семестре	144	26	10	16		27	91	
Итого	288	52	20	28		31	209	

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ).

ТЕМА 1. Возникновение и развитие монтажа.

Цели и задачи курса. Ознакомление с разделами программы. История и развитие монтажа – краткая историческая справка.

ТЕМА 2. Работа в программах. Упражнение неоновые буквы.

Продолжение изучение After Effects. Выполнение упражнения неоновые буквы.

ТЕМА 3. Работа в программах. Упражнение вода с отражением.

Продолжение изучение After Effects. Выполнение упражнения вода с отражением.

ТЕМА 4. Работа в программах. Упражнение текст на свитере.

Продолжение изучение After Effects. Выполнение упражнения текст на свитере.

ТЕМА 5. Работа в программах. Упражнение снег.

Продолжение изучение After Effects. Выполнение упражнения снег.

ТЕМА 6. Работа в программах. Упражнение дождь.

Продолжение изучение After Effects. Выполнение упражнения дождь.

ТЕМА 7. Работа в программах. Упражнение жидкие буквы.

Продолжение изучение After Effects. Выполнение упражнения жидкие буквы.

ТЕМА 8. Работа в программах. Упражнение анимация логотипа.

Продолжение изучение After Effects. Выполнение упражнения анимация логотипа.

5.1. Планы семинарских, практических, лабораторных занятий

Практическое занятие 1.

ТЕМА 1. Возникновение и развитие монтажа.

На листе формата А-3 выполнить наброски экспликации на 6-12 кадров на заданную тему.

Практическое занятие 2.

ТЕМА 2. Работа в программах. Упражнение неоновые буквы.

В программе After Effects выполнить упражнение неоновые буквы

Практическое занятие 3.

ТЕМА 3. Работа в программах. Упражнение вода с отражением.

В программе After Effects выполнить упражнение вода с отражением.

Практическое занятие 4.

ТЕМА 4. Работа в программах. Упражнение текст на свитере.

В программе After Effects выполнить упражнение текст на свитере.

Практическое занятие 5.

ТЕМА 5. Работа в программах. Упражнение снег.

В программе After Effects выполнить упражнение снег.

Практическое занятие 6.

ТЕМА 6. Работа в программах. Упражнение дождь.

В программе After Effects выполнить упражнение дождь.

Практическое занятие 7.

ТЕМА 7. Работа в программах. Упражнение жидкие буквы.

В программе After Effects выполнить упражнение жидкие буквы.

Практическое занятие 8.

ТЕМА 8. Работа в программах. Упражнение анимация логотипа.

В программе After Effects выполнить упражнение анимация логотипа.

6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).

Одним из основных видов деятельности студента является самостоятельная работа, которая включает в себя изучение лекционного материала, учебников и учебных пособий, первоисточников, подготовку сообщений, выступления на групповых занятиях, выполнение практических заданий. Методика самостоятельной работы предварительно разъясняется преподавателем и в последующем может уточняться с учетом индивидуальных особенностей студентов. Время и место самостоятельной работы выбираются студентами по своему усмотрению с учетом рекомендаций преподавателя. Самостоятельную работу над дисциплиной следует начинать с изучения программы, которая содержит основные требования к знаниям, умениям и навыкам обучаемых. Обязательно следует вспомнить рекомендации преподавателя, данные в ходе установочных занятий. Затем – приступить к изучению отдельных разделов и тем в порядке, предусмотренном программой. Получив представление об основном содержании раздела, темы, необходимо изучить материал с помощью учебника. Целесообразно составить краткий конспект или схему, отображающую смысл и связи основных понятий данного раздела и включенных в него тем. Затем полезно изучить выдержки из первоисточников. При желании можно составить их краткий конспект. Обязательно следует записывать возникшие вопросы, на которые не удалось ответить самостоятельно.

Для более полной реализации цели, поставленной при изучении тем самостоятельно, студентам необходимы сведения об особенностях организации самостоятельной работы; требованиям, предъявляемым к ней; а также возможным формам и содержанию контроля и качества выполняемой самостоятельной работы. Самостоятельная работа студента в рамках действующего учебного плана по реализуемым образовательным программам различных форм обучения предполагает самостоятельную работу по данной учебной дисциплине, включенной в учебный план. Объем самостоятельной работы (в часах) по рассматриваемой учебной дисциплине определен учебным планом.

В ходе самостоятельной работы студент должен:

- освоить теоретический материал по изучаемой дисциплине (отдельные темы, отдельные вопросы тем, отдельные положения и т. д.);
- применить полученные знания и навыки для выполнения практических заданий.

Студент, приступающий к изучению данной учебной дисциплины, получает информацию обо всех формах самостоятельной работы по курсу с выделением обязательной самостоятельной работы и контролируемой самостоятельной работы, в том числе по выбору. Задания для самостоятельной работы студента должны быть четко сформулированы, разграничены по темам изучаемой дисциплины, и их объем должен быть определен часами, отведенными в учебной программе.

Самостоятельная работа студентов должна включать:

- подготовку к аудиторным занятиям (лекциям, лабораторно-практическим);
- поиск (подбор) и изучение литературы и электронных источников информации по индивидуально заданной проблеме курса;
- самостоятельную работу над отдельными темами учебной дисциплины в соответствии с тематическим планом;
- домашнее задание, предусматривающее завершение практических аудиторных работ;
- подготовку к зачету или экзамену;
- работу в студенческих научных обществах, кружках, семинарах и т.д.;
- участие в научной и научно-методической работе кафедры, факультета;
- участие в научных и научно-практических конференциях, семинарах.

6.1. Задания для углубления и закрепления приобретенных знаний

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2– 31	1. Овладеть базовыми сведениями о компьютерах и компьютерных 2D-технологиях 2. Овладеть навыками работы с компьютерными программами и дополнительными источниками информации. 3. Уметь работать с инструментарием 2D моделирования для создания цифровых объектов 4. Овладеть навыками использования инструментов 2D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов
	ПК-2– 32	1. Научиться создавать проекты в редакторах компьютерной графики 2. Ознакомиться с средствами графического выполнения работ. 3. Закрепить знания о работе в графических программах. 4. Закрепить способы применения пластической анатомии в дизайне.

6.2. Задания, направленные на формирование профессиональных умений

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2– 31	1. Освоить работу в программе After Effects. 2. Ознакомиться с основными принципами видео монтажа.
	ПК-2– 32	1. Выполнить упражнения по темам. 2. Выполнить задания для освоения необходимых навыков для создания игровой анимации.

6.3. Задания, направленные на формирование профессиональных навыков

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2– 31	Ознакомьтесь с условиями конкурса анимации и цифрового искусства проводится в рамках Международного фестиваля детско-молодежного творчества и педагогических инноваций "Кубок России по художественному творчеству "Ассамблея Искусств"
	ПК-2– 32	Ознакомьтесь с условиями Фестиваля «Московский кораблик мечты» «Маяк анимации» и примите в нем участие.

7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).

Паспорт фонда оценочных средств

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		ФОС для текущего контроля	ФОС для промежуточной аттестации
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	Знать	основы композиции, цветоведения, живописи, рисунка ПК-2-31	Тест	Вопросы к зачету и экзамену
		программное обеспечение для 2D и 3D компьютерной графики ПК-2-32		
	Уметь	находить решение задачи путем дизайнерской интерпретации форм и образов объектов ПК-2-У1	Реферат	Вопросы к зачету и экзамену
		работать с инструментарием 2D и 3D компьютерной графики для создания объектов цифрового дизайна ПК-2-У2		
	Владеть	навыком подбора оптимальной комбинации инструментов и методов разработки и реализации художественно-технического решения в процессе создания визуальных образов и графического наполнения ПК-2-В1	Практические задания	Вопросы к зачету и экзамену
		навыком оптимального использования инструментов 2D и 3D моделирования для создания объектов цифрового дизайна ПК-2-В2		

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Критерии оценивания результатов обучения			
			2	3	4	5
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	Знать	основы композиции, цветоведения, живописи, рисунка ПК-2-31	Не знает	Частично знает	Знает	Отлично знает
		программное обеспечение для 2D и 3D компьютерной графики ПК-2-32				
	Уметь	находить решение задачи путем дизайнерской интерпретации форм и образов объектов ПК-2-У1	Не умеет	Частично умеет	Умеет	Свободно умеет
		работать с инструментарием 2D и 3D компьютерной графики для создания объектов цифрового дизайна ПК-2-У2				
	Владеть	навыком подбора оптимальной комбинации инструментов и методов разработки и реализации художественно-технического решения в процессе создания визуальных образов и графического наполнения ПК-2-В1	Не владеет	Частично владеет	Владеет	Свободно владеет
		навыком оптимального использования инструментов 2D и 3D моделирования для создания объектов цифрового дизайна ПК-2-В2				

7.1. ФОС для проведения текущего контроля.

7.1.1. Задания для оценки знаний

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – 31	Вопросы для тестового контроля 1. Что нужно сделать, чтобы анимация замедлилась? - уменьшить количество кадров в месте замедления + увеличить количество кадров в месте замедления - ничего не делать 2. Что такое конвертация видеофайла? - Изменение названия видеофайла - Изменение места хранения видеофайла + Изменение формата видеофайла 3 В каком формате лучше рендерить готовый видео проект? + MP4, MOV, M4P

	- AVI - OGG 4. Для чего нужны ключевые кадры + Для закрепления необходимых настроек в промежутки времени - Для закрепления временной линии - Для входа в меню эффектов 5. Наиболее близок к «золотому сечению» формат кадра: - 4:3 - 2,35:1 + 16:9 6. Выберете правильную комбинацию клавиш в программе After Effects для создания нового проекта. + Ctrl + Alt + N - Ctrl + Shift + D - Ctrl + Alt + Shift + C 7. Наиболее удобная фигура для работы с композицией кадра: - Квадрат + Треугольник - П-образная рамка 8. Для чего нужен инструмент «Булавка марионетки»? - Для создания цветных управляемых линий - Для управления источником света + Для управления изображением 9. Как называется сохранение видеофильма в другом формате? - Импорт + Экспорт - Видеофайл 10. выберете правильную комбинацию клавиш в программе After Effects для открытия панели вращения (rotation). - Shift + T + Shift + R - Ctrl + Q
ПК-2 – 32	Вопросы для тестового контроля 1. Какая максимальная длина временной шкалы в After Effects - 30 сек + бесконечная - 1 час 2. Выберете правильную комбинацию клавиш в программе After Effects для открытия панели Непрозрачность (Opacity) + Shift + T - Shift + P - Ctrl + R 3. Сколько кадров в одной секунде классической анимации? +24 -25 -12 4. Что нужно сделать, чтобы анимация ускорилась? - ничего не делать + уменьшить количество кадров в месте ускорения - уменьшить количество кадров в месте замедления 5. Выберете правильную комбинацию клавиш в программе After Effects для открытия панели позиция (position) + Shift + P - Shift + E - Shift + R 6. Наиболее удобная фигура для работы с композицией кадра: - Квадрат + Треугольник - П-образная рамка 7. Что такое компьютерный видеомонтаж? - Программа для редактирования видео файлов + Процесс создания видео фильма из фрагментов с помощью специального программного средства

		- Программа для воспроизведение видео файлов 8. Какое окно используется для управления свойствами текста в программе After Effects? - Эффекты - Аудио + Палитра символов 9. Какое экранное разрешение больше всего подходит для создания анимации? - 1920/1200 + 1920/1080 - 1600/900 10. С каким расширением файла будет сохранен фильм, отрендеренный в формате quicktime? - JPG + MOV - AVI
--	--	--

Критерии оценки учебных действий обучающихся (тестовый контроль)

Оценка	Критерии оценивания
Отлично	90-100 % правильных ответов
Хорошо	80-89 % правильных ответов
Удовлетворительно	70-79 % правильных ответов
Неудовлетворительно	0-69 % правильных ответов

7.1.2. Задания для оценки умений

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – У1	Темы рефератов 1. Киносъемочная техника в павильоне. 2. Кинооператорское искусство при работе со светом. 3. Свет на натуре и в павильоне. 4. Работа оператора на съемочной площадке.
	ПК-2 – У2	Темы рефератов 1. Звук в кино и на телевидении. 2. Киносъемочный комплекс. 3. Многокамерная съемка в кино. 4. Светотехника на телевидении.

Критерии оценки учебных действий обучающихся (выступление с докладом, реферат по обсуждаемому вопросу)

Оценка	Характеристики ответа обучающегося
Отлично	обучающийся глубоко и всесторонне усвоил проблему; - уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает; - опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно привязывает усвоенные научные положения с практической деятельностью; - умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи; - делает выводы и обобщения.
Хорошо	обучающийся твердо усвоил тему, грамотно и по существу излагает ее, опираясь на знания основной литературы; - не допускает существенных неточностей; - увязывает усвоенные знания с практической деятельностью; - аргументирует научные положения; - делает выводы и обобщения.
Удовлетворительно	тема раскрыта недостаточно четко и полно, то есть Обучающийся освоил проблему, по существу излагает ее, опираясь на знания только основной литературы; - допускает несущественные ошибки и неточности;

	- испытывает затруднения в практическом применении знаний; - слабо аргументирует научные положения; - затрудняется в формулировании выводов и обобщений.
Неудовлетворительно	- обучающийся не усвоил значительной части проблемы; - допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении ее; - испытывает трудности в практическом применении знаний; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует выводов и обобщений.

7.1.3. Задания для оценки владений, навыков

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – В1	Практические задания Практическое занятие 1. ТЕМА 1. Возникновение и развитие монтажа. На листе формата А-3 выполнить наброски экспликации на 6-12 кадров на заданную тему. Практическое занятие 2. ТЕМА 2. Работа в программах. Упражнение неоновые буквы. В программе After Effects выполнить упражнение неоновые буквы Практическое занятие 3. ТЕМА 3. Работа в программах. Упражнение вода с отражением. В программе After Effects выполнить упражнение вода с отражением. Практическое занятие 4. ТЕМА 4. Работа в программах. Упражнение текст на свитере. В программе After Effects выполнить упражнение тест на свитере.
	ПК-2 – В2	Практические задания Практическое занятие 5. ТЕМА 5. Работа в программах. Упражнение снег. В программе After Effects выполнить упражнение снег. Практическое занятие 6. ТЕМА 6. Работа в программах. Упражнение дождь. В программе After Effects выполнить упражнение дождь. Практическое занятие 7. ТЕМА 7. Работа в программах. Упражнение жидкие буквы. В программе After Effects выполнить упражнение жидкие буквы. Практическое занятие 8. ТЕМА 8. Работа в программах. Упражнение анимация логотипа. В программе After Effects выполнить упражнение анимация логотипа.

Критерии оценки учебных действий обучающихся на практических занятиях

Оценка	Характеристики ответа студента
Отлично	Обучающийся самостоятельно и правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагал свое решение.
Хорошо	Обучающийся самостоятельно и в основном правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагал свое решение.
Удовлетворительно	Обучающийся в основном решил учебно-профессиональную задачу, допустил несущественные ошибки, слабо аргументировал свое решение.
Неудовлетворительно	Обучающийся не решил учебно-профессиональную задачу.

7.2. ФОС для проведения промежуточной аттестации.

7.2.1. Задания для оценки знаний к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – 31	Перечень вопросов 1. Добавление эффекта «глюк» 2. Добавление фильтров VHS 3. Добавление эффекта «снег» 4. Добавление черно-белого эффекта 5. Добавление кинематографических эффектов.
	ПК-2 – 32	Перечень вопросов 1. Добавление индикаторов выполнения 2. Добавление смайликов 3. Добавление эффекта «разделение экрана» 4. Добавление эффекта «Фаст-моушен» 5. Добавление эффекта «Слоу-мо»

7.2.2. Задания для оценки умений к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – У1	Перечень вопросов 1. Добавление эффекта «Джамп-кат» 2. Добавление эффекта «Тилт-шифт» 3. Добавление эффекта панорамирования 4. Добавление эффекта масштабирования 5. Добавление эффект Кена Бернса.
	ПК-2 – У2	Перечень вопросов 1. Добавление фильтра 2. Добавление наложения 3. Добавление переходов 4. Добавление заголовков 5. Смешение разных стилей.

7.2.3. Задания для оценки владений, навыков к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – В1	Перечень вопросов 1. Виды визуальных эффектов. 2. Продвинутое визуальные эффекты. 3. Выделение объекта. 4. Ротоскопирование 5. Сочетание различных стилей
	ПК-2 – В2	Перечень вопросов 1. Зеленый экран 2. Проблемы извлечения объектов из съемок на зеленом экране 3. Технологии досъемочного периода. 4. Трекинг камеры. 5. Лейаут.

Уровни и критерии результатов освоения дисциплины

	Критерии оценивания	Итоговая оценка
Уровень 1. Недостаточный	Незнание значительной части программного материала, неумение даже с помощью преподавателя сформулировать правильные ответы на задаваемые вопросы, невыполнение	Неудовлетворительно/незачтено

	практических заданий	
Уровень 2. Базовый	Знание только основного материала, допустимы неточности в ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Удовлетворительно/зачтено
Уровень 3. Повышенный	Твердые знания программного материала, допустимые несущественные неточности при ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Хорошо/зачтено
Уровень 4. Продвинутый	Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение, умение связать теорию с возможностью ее применения на практике, свободное решение задач и обоснование принятого решения	Отлично/зачтено

7.2.4. Задания для оценки знаний к экзамену

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – 31	Перечень вопросов 1. Моделирование. 2. Текстурирование и физические свойства поверхностей. 3. Риггинг. 4. Анимация. 5. Освещение и рендеринг.
	ПК-2 – 32	Перечень вопросов 1. Композинг. 2. Дорисовка кадра. 3. Динамическая симуляция. 4. Системы частиц. 5. Симуляция толпы.

7.2.5. Задания для оценки умений к экзамену

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – У1	Перечень вопросов 1. Сравнение различных вариантов комплекта технологий производства визуальных эффектов 2. Подготовка к съемкам под визуальные эффекты. 3. Предварительный анализ требуемых визуальных эффектов. 4. Раскадровка. 5. Превиз и концепт-арт.
	ПК-2 – У2	Перечень вопросов 1. График работ. 2. Съемка элементов и объектов для визуальных эффектов. 3. Зеленый экран. 4. Референсные фото со съемочной площадки. 5. Тайлинг толпы.

7.2.6. Задания для оценки владений, навыков к экзамену

Формируемая компетенция	Код результата	Задание
-------------------------	----------------	---------

	обучения	
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – В1	Перечень вопросов 1. Вставки в экраны. 2. Трюки и визуальные эффекты. 3. Постпродакшн. 4. Рабочий процесс производства визуальных эффектов в постпродакшн. 5. Работа с цветом.
	ПК-2 – В2	Перечень вопросов 1. Форматы изображений и видео. 2. Визуальные эффекты и монтаж. 3. Итерации и их согласование. 4. Кинематография светового поля

Уровни и критерии итоговой оценки результатов освоения дисциплины

	Критерии оценивания	Итоговая оценка
Уровень 1. Недостаточный	Незнание значительной части программного материала, неумение даже с помощью преподавателя сформулировать правильные ответы на задаваемые вопросы, невыполнение практических заданий	Неудовлетворительно/незачтено
Уровень 2. Базовый	Знание только основного материала, допустимы неточности в ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Удовлетворительно/зачтено
Уровень 3. Повышенный	Твердые знания программного материала, допустимые несущественные неточности при ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Хорошо/зачтено
Уровень 4. Продвинутый	Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение, умение связать теорию с возможностью ее применения на практике, свободное решение задач и обоснование принятого решения	Отлично/зачтено

8. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

8.1. Основная учебная литература.

1. Баженов Александр Степанович. Кино-, видеомонтаж [Электронный ресурс], 2020 – 52 с.
2. Вагин Д. В., Петров Р. В. Современные технологии разработки веб-приложений: Учебники и учебные пособия для вузов [Электронный ресурс] - Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2021 - 52 с.
3. Пименов В. И. ВИДЕОМОНТАЖ. ПРАКТИКУМ 2-е изд., испр. и доп. Учебное пособие для вузов [Электронный ресурс], 2020 – 159 с.

8.2. Дополнительная учебная литература.

1. Отв. ред. Павловская Е. Э. ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН. СОВРЕМЕННЫЕ КОНЦЕПЦИИ 2-е изд., пер. и доп. Учебное пособие для вузов [Электронный ресурс], 2019 – 183 с.
2. Тузовский А. Ф. ПРОЕКТИРОВАНИЕ И РАЗРАБОТКА WEB-ПРИЛОЖЕНИЙ. Учебное пособие для вузов [Электронный ресурс], 2020 – 218 с.

9. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО -ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ» (ДАЛЕЕ – СЕТЬ «ИНТЕРНЕТ»), НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.

http://window.edu.ru	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"
https://openedu.ru	«Национальная платформа открытого образования» (ресурсы открытого доступа)
http://www animator.ru	Каталог российских мультфильмов. Информация о режиссерах, сценаристах, художниках, композиторах, актерах, участвующих в создании мультфильмов. Новости анимации.
http://flash-animated.com	Главный сайт по законам Flash анимации
www.myltik.ru	Планета Мультфильмов. Все о мультиках, мультяшках и мультфильмах
http://ta.multikov.net	Традиционная АНИМАЦИЯ by Walter Croft
www.kinobar.ru	Интернет-проект для любителей качественного кино и анимации. Галереи, фестивали, форум.

10. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

Основными видами аудиторной работы обучающегося при изучении дисциплины являются лекции и семинарские занятия. Обучающийся не имеет права пропускать без уважительных причин аудиторные занятия, в противном случае он может быть не допущен к зачету/экзамену.

На лекциях даются и разъясняются основные понятия темы, связанные с ней теоретические и практические проблемы, рекомендации для самостоятельной работы. В ходе лекции обучающийся должен внимательно слушать и конспектировать лекционный материал.

Завершают изучение наиболее важных тем учебной дисциплины семинарские занятия. Они служат для контроля подготовленности обучающегося; закрепления изученного материала; развития умения и навыков подготовки докладов, сообщений по естественнонаучной проблематике; приобретения опыта устных публичных выступлений, ведения дискуссии.

Семинару предшествует самостоятельная работа обучающегося, связанная с освоением лекционного материала и материалов, изложенных в учебниках, учебных пособиях и в рекомендованной преподавателем тематической литературе. По согласованию с преподавателем или его заданию обучающийся может готовить рефераты по отдельным темам дисциплины. Примерные темы докладов, рефератов и вопросов для обсуждения приведены в настоящих рекомендациях.

10.1. Работа на лекции.

Основу теоретического обучения обучающихся составляют лекции. Они дают систематизированные знания обучающимся о наиболее сложных и актуальных философских проблемах. На лекциях особое внимание уделяется не только усвоению обучающимися изучаемых проблем, но и стимулированию их активной познавательной деятельности, творческого мышления, развитию научного мировоззрения, профессионально-значимых свойств и качеств. Излагаемый материал может показаться обучающимся сложным, необычным, поскольку включает знания, почерпнутые преподавателем из различных отраслей науки, религии, истории, практики. Вот почему необходимо добросовестно и упорно работать на лекциях. Осуществляя учебные действия на лекционных занятиях, обучающиеся должны внимательно воспринимать действия

преподавателя, запоминать складывающиеся образы, мыслить, добиваться понимания изучаемого предмета.

Обучающиеся должны аккуратно вести конспект. В случае недопонимания какой-либо части предмета следует задать вопрос в установленном порядке преподавателю. В процессе работы на лекции необходимо так же выполнять в конспектах модели изучаемого предмета (рисунки, схемы, чертежи и т.д.), которые использует преподаватель.

Обучающимся, изучающим курс, рекомендуется расширять, углублять, закреплять усвоенные знания во время самостоятельной работы, особенно при подготовке к семинарским занятиям, изучать и конспектировать не только обязательную, но и дополнительную литературу.

10.2. Работа с конспектом лекций.

Просмотрите конспект сразу после занятий. Отметьте материал конспекта лекций, который вызывает затруднения для понимания. Попробуйте найти ответы на затруднительные вопросы, используя предлагаемую литературу. Если самостоятельно не удалось разобраться в материале, сформулируйте вопросы и обратитесь на текущей консультации или на ближайшей лекции за помощью к преподавателю.

Каждую неделю отводите время для повторения пройденного материала, проверяя свои знания, умения и навыки по контрольным вопросам и тестам.

10.3. Выполнение практических работ.

По наиболее сложным проблемам учебной дисциплины проводятся практические занятия. Их главной задачей является углубление и закрепление теоретических знаний у обучающихся.

Практическое занятие проводится в соответствии с планом. В плане указываются тема, время, место, цели и задачи занятия, тема доклада и реферативного сообщения, обсуждаемые вопросы. Дается список обязательной и дополнительной литературы, рекомендованной к занятию.

Подготовка обучающихся к занятию включает:

- заблаговременное ознакомление с планом занятия;
- изучение рекомендованной литературы и конспекта лекций;
- подготовку полных и глубоких ответов по каждому вопросу, выносимому для обсуждения;
- подготовку доклада, реферата по указанию преподавателя;

При проведении практических занятий уделяется особое внимание заданиям, предполагающим не только воспроизведение обучающимися знаний, но и направленных на развитие у них творческого мышления, научного мировоззрения. Для лучшего усвоения и закрепления материала по данной дисциплине помимо конспектов лекций, обучающимся необходимо научиться работать с обязательной и дополнительной литературой. Изучение, дисциплины предполагает отслеживание публикаций в периодических изданиях и работу с INTERNET.

Целесообразно готовиться к практическим занятиям за 1-2 недели до их начала, а именно: на основе изучения рекомендованной литературы выписать в контекст основные категории и понятия по учебной дисциплине, подготовить развернутые планы ответов и краткое содержание выполненных заданий. Обучающийся должен быть готов к контрольным опросам на каждом учебном занятии. Одобряется и поощряется инициативные выступления с докладами и рефератами по темам практических занятий.

10.4. Подготовка докладов, фиксированных выступлений и рефератов.

При подготовке к докладу по теме, указанной преподавателем, обучающийся должен ознакомиться не только с основной, но и дополнительной литературой, а также с

последними публикациями по этой тематике в сети Интернет. Необходимо подготовить текст доклада и иллюстративный материал в виде презентации. Доклад должен включать введение, основную часть и заключение. На доклад отводится 10-15 минут учебного времени. Он должен быть научным, конкретным, определенным, глубоко раскрывать проблему и пути ее решения.

Рекомендации к выполнению реферата:

1. Работа выполняется на одной стороне листа формата А 4.
2. Размер шрифта 14, межстрочный интервал (одинарный).
3. Объём работы должен составлять от 10 до 15 листов (вместе с приложениями).
4. Оставляемые по краям листа поля имеют следующие размеры:
Слева - 30 мм; справа - 15 мм; сверху - 15 мм; снизу - 15 мм.

5. Содержание реферата:

- *Титульный лист.*
- *Содержание.*
- *Введение.*

Введение должно включать в себя краткое обоснование актуальности темы реферата. В этой части необходимо также показать, почему данный вопрос может представлять научный интерес и какое может иметь практическое значение.

- *Основной материал.*
- *Заключение.*

Заключение - часть реферата, в которой формулируются выводы по параграфам, обращается внимание на выполнение поставленных во введении задач и целей. Заключение должно быть чётким, кратким, вытекающим из основной части.

- *Список литературы.*

6. Нумерация страниц проставляется в правом нижнем углу, начиная с введения (стр. 3). На титульном листе и содержании, номер страницы не ставится.

7. Названия разделов и подразделов в тексте должны точно соответствовать названиям, приведённым в содержании.

8. Таблицы помещаются по ходу изложения, должны иметь порядковый номер. (Например: Таблица 1, Рисунок 1, Схема 1 и т.д.).

9. В таблицах и в тексте следует укрупнять единицы измерения больших чисел в зависимости от необходимой точности.

10. Графики, рисунки, таблицы, схемы следуют после ссылки на них и располагаются симметрично относительно центра страницы.

11. В списке литературы указывается полное название источника, авторов, места издания, издательство, год выпуска и количество страниц.

10.5. Разработка электронной презентации.

Распределение тем презентации между обучающимися и консультирование их по выполнению письменной работы осуществляется также как и по реферату. Приступая к подготовке письменной работы в виде электронной презентации необходимо исходить из целей презентации и условий ее прочтения, как правило, такую работу обучающиеся представляют преподавателю на проверку по электронной почте, что исключает возможность дополнительных комментариев и пояснений к представленному материалу.

По согласованию с преподавателем, материалы презентации обучающийся может представить на CD/DVD-диске (USB флэш-диске).

Электронные презентации выполняются в программе MS PowerPoint в виде слайдов в следующем порядке:

- титульный лист с заголовком темы и автором исполнения презентации;
- план презентации (5-6 пунктов -это максимум);
- основная часть (не более 10 слайдов);
- заключение (вывод);

Общие требования к стилевому оформлению презентации:

- дизайн должен быть простым и лаконичным;
- основная цель - читаемость, а не субъективная красота. При этом не надо впадать в другую крайность и писать на белых листах черными буквами – не у всех это получается стильно;
- цветовая гамма должна состоять не более чем из двух-трех цветов;
- всегда должно быть два типа слайдов: для титульных, планов и т.п. и для основного текста;
- размер шрифта должен быть: 24–54 пункта (заголовки), 18–36 пунктов (обычный текст);
- текст должен быть свернут до ключевых слов и фраз. Полные развернутые предложения на слайдах таких презентаций используются только при цитировании. При необходимости, в поле «Заметки к слайдам» можно привести краткие комментарии или пояснения.
- каждый слайд должен иметь заголовок;
- все слайды должны быть выдержаны в одном стиле;
- на каждом слайде должно быть не более трех иллюстраций;
- слайды должны быть пронумерованы с указанием общего количества слайдов;
- использовать встроенные эффекты анимации можно только, когда без этого не обойтись.

Обычно анимация используется для привлечения внимания слушателей (например, последовательное появление элементов диаграммы).

-списки на слайдах не должны включать более 5–7 элементов. Если элементов списка все-таки больше, их лучше расположить в две колонки. В таблицах не должно быть более четырех строк и четырех столбцов – в противном случае данные в таблице будут очень мелкими и трудно различимыми.

10.6. Творческий проект.

Проект является творческой деятельностью, направленной на достижение определенной цели, решения какой либо проблемы.

Проектированием называется подготовка комплекта проектной документации, а также сам процесс создания проекта. При проектировании выполняют пояснительную записку, содержащую анализ ситуации, эскизы, чертежи, экономические расчеты, описание технологии, выбор материалов и инструментов.

Этапы выполнения проекта.

Работа над творческим проектом состоит из трёх основных этапов: поискового (подготовительного), технологического и заключительного (аналитического).

Поисковый этап начинается с выбора темы проекта. С помощью справочной литературы, печатных изданий и сети интернет, формируется база данных на выбранную тему. При выполнении творческого проекта необходимо изложить в письменном виде обоснование выбора темы проекта на основе личностных или общественных потребностей в изделии.

Следующим шагом является формулирование требований к изделию по следующим критериям: простота изготовления, экономичность, эстетичность, удобство в эксплуатации, экологичность и др.

Затем разрабатывают возможные варианты изделий в виде рисунков, эскизов, чертежей.

Технологический этап начинается с разработки технической документации (схем, чертежей, выкроек) и технологической документации (технологических процессов изготовления и сборки деталей) по проекту.

Заключительный (аналитический этап) включает контроль и испытание готового изделия, окончательный подсчет затрат на его изготовление.

Проводится анализ того, что получилось. Завершается все защитой проекта. К защите нужно подготовить краткий доклад об основных достоинствах проекта, пояснительную записку к проекту, а так же представить готовое изделие.

Требования к оформлению:

Творческий проект представляет собой пояснительную записку, содержащую расчетные данные, и готовое изделие.

По содержанию пояснительная записка включает:

1. Титульный лист.
2. Содержание.
3. Поисково-исследовательская часть.
 - Актуальность. Обоснование проблемы
 - Анализ возможных идей. Выбор оптимальной идеи
 - Цель и задачи проекта
 - Анализ предстоящей деятельности
 - Сбор информации по теме проекта.
 - Анализ прототипов. Выбор оптимального варианта
 - Эстетическая оценка изделия
 - Выбор материалов и инструментов
 - Экономический и экологический анализ будущего изделия
 - Охрана труда
4. Технологическая часть.
 - Выбор технологии изготовления изделия
 - Конструкторская документация (схемы, чертежи, эскизы, технологические карты)
 - Заключительная часть.
 - Описание окончательного варианта изделия (в том числе и фото)
 - Экономический и экологический анализ готового изделия
 - Реклама
 - Самооценка проекта
6. Список используемой литературы.
7. Приложения.

10.7. Методика работы с обучающимися с ограниченными возможностями здоровья.

В Институте созданы специальные условия для получения высшего образования по образовательным программам обучающимися с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).

Для перемещения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья созданы специальные условия для беспрепятственного доступа в учебные помещения и другие помещения, а также их пребывания в указанных помещениях с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся.

При получении образования обучающимся с ограниченными возможностями здоровья при необходимости предоставляются бесплатно специальные учебники и учебные пособия, иная учебная литература. Также имеется возможность предоставления услуг ассистента, оказывающего обучающимся с ограниченными возможностями здоровья необходимую техническую помощь, в том числе услуг сурдопереводчиков и тифлосурдопереводчиков.

Получение доступного и качественного высшего образования лицами с ограниченными возможностями здоровья обеспечено путем создания в Институте комплекса необходимых условий обучения для данной категории обучающихся.

Информация о специальных условиях, созданных для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, размещена на сайте Института.

Для обучения инвалидов и лиц с ОВЗ, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата обеспечиваются и совершенствуются материально-технические условия беспрепятственного доступа в учебные помещения, туалетные, другие помещения, условия их пребывания в указанных помещениях (наличие лифта, пандусов, поручней, расширенных дверных проемов и др.).

Для адаптации к восприятию обучающимися инвалидами и лицами с ОВЗ с нарушенным слухом справочного, учебного материала, предусмотренного образовательной программой по выбранным направлениям подготовки, обеспечиваются следующие условия: для лучшей ориентации в аудитории, применяются сигналы, оповещающие о начале и конце занятия (слово «звонок» пишется на доске); внимание слабослышащего обучающегося привлекается педагогом жестом (на плечо кладется рука, осуществляется нерезкое похлопывание); разговаривая с обучающимся, педагог смотрит на него, говорит ясно, короткими предложениями, обеспечивая возможность чтения по губам.

Компенсация затруднений речевого и интеллектуального развития слабослышащих инвалидов и лиц с ОВЗ проводится за счет: использования схем, диаграмм, рисунков, компьютерных презентаций с гиперссылками, комментирующими отдельные компоненты изображения; регулярного применения упражнений на графическое выделение существенных признаков предметов и явлений; обеспечения возможности для обучающегося получить адресную консультацию по электронной почте по мере необходимости.

Для адаптации к восприятию инвалидами и лицами с ОВЗ с нарушениями зрения справочного, учебного, просветительского материала, предусмотренного образовательной программой Института по выбранной специальности, обеспечиваются следующие условия: ведется адаптация официального сайта в сети Интернет с учетом особых потребностей инвалидов по зрению, обеспечивается наличие крупношрифтовой справочной информации о расписании учебных занятий; в начале учебного года обучающиеся несколько раз проводятся по зданию Института для запоминания месторасположения кабинетов, помещений, которыми они будут пользоваться; педагог, его собеседники, присутствующие представляются обучающимся, каждый раз называется тот, к кому педагог обращается; действия, жесты, перемещения педагога коротко и ясно комментируются; печатная информация предоставляется крупным шрифтом (от 18 пунктов), тотально озвучивается; обеспечивается необходимый уровень освещенности помещений; предоставляется возможность использовать компьютеры во время занятий и право записи объяснения на диктофон (по желанию обучающегося).

Форма проведения текущей и промежуточной аттестации для обучающихся с ОВЗ определяется преподавателем в соответствии с учебным планом. При необходимости обучающемуся с ОВЗ с учетом его индивидуальных психофизических особенностей дается возможность пройти промежуточную аттестацию устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п., либо предоставляется дополнительное время для подготовки ответа.

11. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ.

При проведении лекционных занятий по дисциплине преподаватель использует аудиовизуальные, компьютерные и мультимедийные средства обучения Института, а также демонстрационные (презентации) и наглядно-иллюстрационные (в том числе раздаточные) материалы.

Практические занятия по данной дисциплине проводятся с использованием компьютерного и мультимедийного оборудования Института, при необходимости – с привлечением полезных Интернет-ресурсов и пакетов прикладных программ.

Лицензионное программно-информационное обеспечение	Microsoft Windows, Microsoft Office, Google Chrome, KasperskyEndpointSecurity
Современные профессиональные базы данных	1. Консультант+ 2. Справочная правовая система «ГАРАНТ».
Информационные справочные системы	1. Электронная библиотечная система (ЭБС) ООО «Современные цифровые технологии» 2. https://elibrary.ru - Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU (ресурсы открытого доступа) 3. https://www.rsl.ru - Российская Государственная Библиотека (ресурсы открытого доступа) 4. https://link.springer.com - Международная реферативная база данных научных изданий Springerlink (ресурсы открытого доступа) 5. https://zbmath.org - Международная реферативная база данных научных изданий zbMATH (ресурсы открытого доступа)

12.ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНЫХ АУДИТОРИЙ И ОБОРУДОВАНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).

Учебные занятия по дисциплине проводятся в специализированной аудитории, оборудованной ПК, с возможностями показа презентаций. В процессе чтения лекций, проведения семинарских и практических занятий используются наглядные пособия, комплект слайдов, видеороликов.

Применение ТСО (аудио- и видеотехники, мультимедийных средств) обеспечивает максимальную наглядность, позволяет одновременно тренировать различные виды речевой деятельности, помогает корректировать речевые навыки, способствует развитию слуховой и зрительной памяти, а также усвоению и запоминанию образцов правильной речи, совершенствованию речевых навыков.

Перечень оборудованных учебных аудиторий и специальных помещений

№ 509 Лаборатория компьютерного дизайна Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа - доска - стол преподавателя - кресло для преподавателя - столы ученические - кресла с регулируемой высотой - класс ПК, объединённых в локальную сеть, с подключением к сети «Интернет» - демонстрационное оборудование – проектор и компьютер - учебно-наглядные пособия Программное обеспечение: MicrosoftWindows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), MicrosoftOffice (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), GoogleChrome (Свободно распространяемое ПО), Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016),
--

Autodesk AutoCAD (Договор №110003277872 от 12.10.2020),
Autodesk 3DSMAX (Договор №110003274857 от 12.10.2020),
AcrobatPro (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
AdobePhotoshop (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Adobe Illustrator (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
CorelDRAW Graphics Suite (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Creative Cloud for teams (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №27-ПЛДЗ/2024 от 27 декабря 2023 года).

№ 509 Лаборатория компьютерного дизайна

Учебная аудитория для групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации

- доска
- стол преподавателя
- кресло для преподавателя
- столы ученические
- кресла с регулируемой высотой
- класс ПК, объединённых в локальную сеть, с подключением к сети «Интернет»
- демонстрационное оборудование – проектор и компьютер
- учебно-наглядные пособия

Программное обеспечение:

MicrosoftWindows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
MicrosoftOffice (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
GoogleChrome (Свободно распространяемое ПО),
Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛНот 25.05.2016),
Autodesk AutoCAD (Договор №110003277872 от 12.10.2020),
Autodesk 3DSMAX (Договор №110003274857 от 12.10.2020),
AcrobatPro (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
AdobePhotoshop (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Adobe Illustrator (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
CorelDRAW Graphics Suite (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Creative Cloud for teams (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №27-ПЛДЗ/2024 от 27 декабря 2023 года).

№ 404, 511

Помещения для самостоятельной работы и курсового проектирования (выполнения курсовых работ)

- комплекты учебной мебели
- компьютерная техника с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду

Программное обеспечение:

MicrosoftWindows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
MicrosoftOffice (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
GoogleChrome (Свободно распространяемое ПО),
Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016),
Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №27-ПЛДЗ/2024 от 27 декабря 2023 года).

№ 404

Библиотека, читальный зал с выходом в сеть Интернет

- комплекты учебной мебели;
- компьютерная техника с подключением к сети «Интернет», доступом в электронную информационно-образовательную среду и электронно-библиотечную систему.

Программное обеспечение: MicrosoftWindows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), MicrosoftOffice (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), GoogleChrome (Свободно распространяемое ПО), Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016), Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №27-ПЛДЗ/2024 от 27 декабря 2023 года).
№ 401 Актовый зал для проведения научно-студенческих конференций и мероприятий - специализированные кресла для актовых залов - сцена - трибуна - экран - технические средства, служащие для представления информации большой аудитории - компьютер - демонстрационное оборудование и аудиосистема - микрофоны Программное обеспечение: MicrosoftWindows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), MicrosoftOffice (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), GoogleChrome (Свободно распространяемое ПО), Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016).
№ 515, 611 Помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования - стеллажи - учебное оборудование

Разработчик:

Заведующий кафедрой графического и цифрового дизайна, член ТСХР

Банк И.Н.