

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Исаков Ирлан Жангазыевич

Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: Ректор

«Университет при Межпарламентской Ассамблее ЕвразЭС»

Дата подписания: 30.12.2022 10:26:44

Уникальный программный ключ:

a748d5b672796bd7b37612bb23a3449357804892a0d120774ea9def3ef7a2bc0

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Основы производственного мастерства

(наименование дисциплины)

Направление подготовки

54.03.01 Дизайн

Квалификация выпускника

Бакалавр

Направленность (профиль)

Дизайн мультимедиа

2022 г.

1. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с индикаторами достижения компетенций

В процессе изучения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы следующие компетенции:

ПК-1 - Способен разрабатывать концепт-арты отдельных объектов анимационного кино.

Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты обучения
ИД-1 (ПК-1). Решает художественные и технические задачи по постановке виртуальных камер для съемки анимационного кино	<i>Знает</i>
	РО-1 ИД-1 (ПК-1) программное обеспечение для постановки виртуальных камер в трехмерных сценах; РО-2 ИД-1 (ПК-1) технические принципы работы кинокамеры;
	<i>умеет</i>
	РО-3 ИД-1 (ПК-1) сохранять и адаптировать заданные раскадровкой композицию и ракурс виртуальной камеры при ее постановке в трехмерной сцене; РО-4 ИД-1 (ПК-1) применять основные техники и принципы видеомонтажа.
ИД-2 (ПК-1). Разрабатывает и выбирает методы и приемы съемки в соответствии с раскадровкой, требованиями режиссера анимационного фильма	<i>Знает</i>
	РО-1 ИД-2 (ПК-1) основные операторские приемы видеосъемки; РО-2 ИД-2 (ПК-1) особенности и взаимосвязь этапов производства анимационного кино;
	<i>умеет</i>
	РО-3 ИД-2 (ПК-1) применять основные операторские приемы видеосъемки при постановке виртуальных камер.

2. Объем дисциплины в зачетных единицах

Объем дисциплины составляет 5 зачетных единиц.

3. Содержание дисциплины

Тема 1. Создание рекламно-графической продукции.

Тема 2. Коммуникативное пространство медиа и его организация.

Тема 3. Создание интерфейса многостраничного динамического сайта с элементами анимации.

Практические занятия

Тема 1. Создание рекламно-графической продукции.

Особенности дизайна периодического издания (газета, журнал). Понятие верстки многостраничных изданий (журналов, каталогов, газет и пр.) в стилистическом единстве, основанного на принципах модульно-конструктивного подхода. Макетирование газеты, журнала. Модульная система верстки. Модульные сетки, используемые в проектировании многостраничных изданий. Художественные эффекты в оформлении текста крупноформатного издания.

Основные категории дизайн-проектирования — функция, морфология, проектный образ, формирование и закрепление навыков работы в материале, объеме и программной

среде. Понятие оригинал-макета. Требования к оригинал-макету в полиграфии. История развития искусства плаката. Плакат, его разновидности: учебный, информационный, агитационный, политический, социальный, рекламный. Композиционная структура плаката. Шрифт в плакате. Афиша: театральная афиша, афиша кино.

Задание 1: Проектирование рекламно-графической продукции.

Задание 2: Разработка проектов пиктограмм, знаков символов, знаков индексов (для молодежного центра, для аудиторий института, по видам спорта к олимпийским играм и т.п.) и их использование в наружной рекламе, полиграфии и web-дизайне.

Задание 3: Проектирование рекламного плаката. Формальная композиция в стиле модерн. Упражнение «Афиша».

Тема 2. Организация коммуникативного пространства.

Понятие коммуникативного пространства. Понятие коммуникативности и ее роль в современной медиакультуре и проектной деятельности. Коммуникативная среда и медиадизайн. Символическая организация среды. Событийная организация среды. Коммуникативная организация среды. Визуальная организация среды. Коммуникант и символ. Роль символов в медийной среде. Создание медийных символов. Визуальное сообщение. Распространение идей: основные этапы. Цели, задачи, функции публич-релейшнс. Особенности коммуникативного пространства, распространяемого СМИ. Основные коммуникативные технологии. Средства дизайна в формировании коммуникативных пространств. Визуальные формы рекламной коммуникации: исторический аспект. Мифодизайн: моделирование визуального образа в рекламе. Визуальные коммуникации в современной культуре и экономике. Визуальные коммуникации и реклама в городской среде. Визуальные коммуникации и территориальный брендинг.

Задание 1: Разработка оригинал макета листовки в рамках одной гарнитуры.

Задание 2: Разработка оригинал проекта системы визуальной идентификации города (туристический бренд, варианты наружной рекламы, варианты полиграфической рекламы, сувенирная продукция, оформление аэропорта и т.д.)

Тема 3. Создание интерфейса многостраничного динамического сайта с элементами анимации.

Понятия медиапроекта. Понятие, типы и виды медиапроектов. Исследовательский проект. Творческий проект. Игровой проект. Информационный проект. Культурологический проект. Цели и задачи медиапроекта. Этапы и методы проектного моделирования в медиадизайне. Требования к проекту. Проектный анализ. Понятие оригинал-макета. Создание и управление проектом. Этапы реализация медиапроекта: качественный отбор; корректура; проверка фактов, дат, имен и т.д.; написание текста; подбор видеоряда

Стратегии и направления развития web-индустрии. Подходы и популярные концепции разработки сайтов. Обзор современных технологий, преимущества и недостатки. Эргономика в проектировании web- страниц. Логическая и физическая структура web-сайта. Основные черты профессионально выполненного web-сайта. Динамическая и статическая компоновки сайта. Программы для разработки web-страниц. Включение графики в web-страницу. Практическое использование возможностей CSS при разработке web-сайтов. Блочная модель. Управление типами элементов. Использование различных анимационных технологий для наполнения и проектирования сайта.

Задание 1: Проектирование интерфейса многостраничного сайта.

4. Методические рекомендации по организации изучения учебной дисциплины, включая самостоятельную работу обучающихся

Изучение дисциплины включает контактную работу обучающихся с педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми организацией к реализации образовательных программ на иных условиях в форме лекций и семинарских занятий в соответствии со спецификой дисциплины и самостоятельную работу обучающихся в объемах соответственно учебному плану. Контактная работа может проводиться с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

Вопросы для самоконтроля

1. Предмет медиадизайна
2. Цель медиадизайн
3. Что такое креативная индустрия?
4. Сектора креативной индустрии.
5. Векторная модель изображения.
6. Растровая модель изображения
7. Фрактальная модель изображения
8. Природа цвета и физиологические основы его восприятия.
9. Ахроматические цветовые модели в компьютерной графике
10. Монохромная цветовая модель
11. Модель индексированного цвета
12. Аддитивная модель (RGB)
13. Субтрактивная модель (СМУ и СМУК)
14. 5. Растровое изображение. Источники получения.
15. Тексты в составе пиксельного изображения.
16. Основные форматы векторных и растровых графических файлов.
17. Что такое «кернинг»?
18. Что такое засечки?
19. Что такое «гарнитура»?
20. Что такое «акценты»?
21. Основные этапы проектирования сайта.
22. Методология разработки сайтов.
23. Принципы создания модульных сеток для web-сайта.
24. Какие мультимедиа-средства используются для обогащения образа вэб сайта.
25. В чем отличие статичных и динамичных страниц.
26. Что такое типовые страницы?
27. Назовите основные тенденции современного дизайна вэб сайтов.
28. Как реализуется эргономика в дизайне вэб страниц.
29. Зачем в веб-дизайне используются «ключевые слова»?
30. Что такое CSS?

5. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная:

1. Майстренко, Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие / Н.В. Майстренко, А.В. Майстренко; Тамбовский государственный технический университет. – Тамбов: Тамбовский государственный технический университет (ТГТУ), 2015. – 82 с.: ил., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959> – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-8265-1478-8. – Текст: электронный.

2. Хохлов П.В. Информационные технологии в медиаиндустрии. Трёхмерное моделирование, текстурирование и анимация в среде 3DS MAX [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Хохлов П.В., Хохлова В.Н., Погребняк Е.М.— Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016. — 293 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/74668.html>. — ЭБС «IPRbooks»

Дополнительная:

1. Забелин Л.Ю. Информационные технологии в медиаиндустрии. Основы программирования трехмерной графики [Электронный ресурс]/ Забелин Л.Ю., Щеглов М.Е., Шалаев М.В.— Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2011. — 72 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/54771.html>. — ЭБС «IPRbooks»

2. Иванов, В.Б. Прикладное программирование на C/C++: с нуля до мультимедийных и сетевых приложений: практическое пособие: [12+] / В.Б. Иванов. – Москва: СОЛОН-ПРЕСС, 2008. – 240 с. – (Про ПК). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=117785> – ISBN 5-98003-279-7. – Текст: электронный.

3. Медиа: введение / ред. А. Бриггз, П. Кобли; пер. Ю.В. Никуличев. – 2-е изд. – Москва: Юнити, 2015. – 551 с.: ил., табл. – (Зарубежный учебник). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=114784> – Библиогр. в кн. – ISBN 5-238-00960-7. – Текст: электронный.

4. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс]: учебное пособие для обучающихся вузов, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама»/ Овчинникова Р.Ю.— Электрон. текстовые данные. — Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 239 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/74886.html>. — ЭБС «IPRbooks»

6. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", информационных справочных систем и профессиональных баз данных, необходимых для освоения дисциплины

1. <http://biblioclub.ru/> – электронная библиотечная система «Университетская библиотека Онлайн»
2. <http://www.iprbookshop.ru/> – электронная библиотечная система IPR BOOKS

3. <http://ka-film.zyro.com> - Сайт для студентов и профессионалов кино-, видеопроизводства

7. Лицензионное программное обеспечение

- Adobe Premiere
- Adobe After Effects.
- MS Windows 10 Pro

8. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

В зависимости от вида проводимых учебных занятий и форм осуществления образовательной деятельности по соответствующей образовательной программе используется следующее материально-техническое обеспечение дисциплины:

- учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа (укомплектованные специализированной мебелью и оборудованные техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории, а также имеющие наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающих тематические иллюстрации, соответствующие рабочим программам дисциплин);
- специальные помещения для проведения занятий по дисциплине (в т.ч. лаборатории, оснащенные лабораторным оборудованием, в зависимости от степени сложности);
- компьютерные классы с демонстрационно-обучающими и обучающе-контролирующими возможностями, доступом к базам данных и Интернет;
- учебные аудитории для групповых и индивидуальных консультаций;
- учебные аудитории для текущего контроля и промежуточной аттестации;
- помещения для самостоятельной работы обучающихся (оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации).

Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья форма проведения занятий по дисциплине устанавливается образовательной организацией с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья. При определении формы проведения занятий с обучающимся-инвалидом образовательная организация должна учитывать рекомендации, данные по результатам медико-социальной экспертизы, содержащиеся в индивидуальной программе реабилитации инвалида, относительно рекомендованных условий и видов труда. При необходимости для обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья создаются специальные рабочие места с учетом нарушенных функций и ограничений жизнедеятельности. При необходимости обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.