

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Искаков Ирлан Жангазыевич

Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: Ректор

«Университет при Межпарламентской Ассамблее ЕвразЭС»

Дата подписания: 30.12.2022 10:26:45

Уникальный программный ключ:

a748d5b672796bd7b37612bb23a3449357804892a0d120774ea9def3ef7a2bc0

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Проектирование в дизайне мультимедиа

(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). Визуализирует текстовый сценарий анимационного кино в виде нарисованных слайдов с описанием их основных параметров	<i>Знает</i>
	РО-1 ИД-1 (ПК-1) Основы живописи, рисунка, колористики, композиции, перспективы;
	РО-2 ИД-1 (ПК-1) Основы сторибординга (создания раскадровки), ключевые фазы создания сториборда (раскадровки);
	<i>умеет</i>
ИД-2 (ПК-1). Разрабатывает и создает предварительные эскизы предметов, объектов окружения и реквизита анимационного кино и компьютерной графики в соответствии с художественным замыслом творческой группы	РО-3 ИД-1 (ПК-1) Создавать ассоциативно-визуальный художественный образ анимационного персонажа в разных художественных стилях;
	РО-4 ИД-1 (ПК-1) Отражать принципы динамики анимационных персонажей и объектов.
	<i>знает</i>
	РО-1 ИД-2 (ПК-1) Технологию процесса создания виртуальных объектов для анимационного кино;
ИД-3 (ПК-1). Распределяет персонажи и объекты в виртуальном пространстве с учетом тайминга, сборка анимационных сцен	РО-2 ИД-2 (ПК-1) Особенности и взаимосвязь этапов производства анимационного кино;
	<i>умеет</i>
	РО-3 ИД-2 (ПК-1) Использовать программное обеспечение для разработки эскизов объектов анимационного кино и компьютерной графики.
	<i>знает</i>
ИД-3 (ПК-1). Распределяет персонажи и объекты в виртуальном пространстве с учетом тайминга, сборка анимационных сцен	РО-1 ИД-3 (ПК-1) Основы анимации и мультипликации;
	РО-2 ИД-3 (ПК-1) Основы построения композиции кадра.
	<i>умеет</i>
	РО-3 ИД-3 (ПК-1) Определять тайминг (хронометраж) и задавать ключевые движения персонажей и объектов в соответствии с раскадровкой или аниматиком;
	РО-4 ИД-3 (ПК-1) Применять основные техники и принципы видеомонтажа;
	РО-5 ИД-3 (ПК-1) Использовать программное обеспечение для сборки трехмерных сцен и постановки виртуальных камер анимационного кино.

2. Объем дисциплины в зачетных единицах

Объем дисциплины составляет 21 зачетную единицу.

3. Содержание дисциплины

Раздел 1. Введение в предмет. Базовые категории визуальной культуры.

Тема 1. Визуальное восприятие визуальные коммуникации в контексте истории визуальных практик. Понятие визуализации.

Тема 2. Видимое и невидимое в визуальной культуре. Физическая и ментальная оптика среды и пространства. Эволюция зрения, видения и визуализации в контексте истории визуальных практик и визуально-пластических искусств.

Тема 3. Природа визуальной коммуникации. Структура и технология визуального текста. Семиология визуальных сред и коммуникативных процессов.

Тема 4. Тотализация видимого. Актуальные практики визуальной коммуникации в искусстве и дизайне. Проект визуального сообщения.

Раздел 2. Визуализация идеи в медиа дизайне. Проектирование рекламно-графической продукции.

Тема 1. Визуализация идеи в медиа дизайне.

Тема 2. Проектирование медийной рекламной продукции.

Раздел 3. Коммуникативное пространство медиа и его организация.

Тема 1. Проектирование объектов виртуальной среды.

Тема 2. Использование анимации и компьютерной графики в медиа среде.

Раздел 4. Проектирование дизайн-объектов в мультимедиа пространстве с элементами анимации.

Тема 1. Дизайн-сопровождение медиа-события

Тема 2. Проектирование комплекса дизайн-объектов в мультимедиа пространстве для сопровождения медиа-события.

Раздел 5. Сопровождение мероприятий в мультимедиа пространстве.

Тема 1. Специфика мультимедиа сопровождения коммерческих, развлекательных и социальных мероприятий для молодежной аудитории.

Тема 2. Проектирование и продвижение эвентов для молодежной аудитории в новейших медиа.

Практические занятия

Раздел 1. Введение в предмет. Базовые категории визуальной культуры.

Тема 1. Визуальное восприятие визуальные коммуникации в контексте истории визуальных практик. Понятие визуализации.

Понятие видения. Зрение и виденье. Ключевые оптические факторы. Свет и темнота. Границы видимого. Феномен визуализации. Визуализация и вербализация.

Задание: «Видимое-невидимое» - графическая работа.

Тема 2. Видимое и невидимое в визуальной культуре. Физическая и ментальная оптика среды и пространства. Эволюция зрения, видения и визуализации в контексте истории визуальных практик и визуально-пластических искусств.

Динамика видимого. Ресурсы невидимого. Практики визуализации: расширение пространства, видимого и пределы оптической экспансии. Визуально-пластические искусства: от визуализации невидимого к тотальной видимости.

Задание: «Картинка и текст» - графическая работа.

Тема 3. Природа визуальной коммуникации. Структура и технология визуального текста. Семиология визуальных сред и коммуникативных процессов.

Субъект и объект визуальной коммуникации. Адресная и безадресная визуальная коммуникация. Визуальный текст, его взаимодействие с вербальным текстом. Семиотические технологии визуализации. Визуальный текст и визуальный контекст.

Определенность и неопределённость образа. Работа с бесструктурными визуальными средами.

Задание: «Визуальный образ и текст» - графическая работа.

Тема 4. Тотализация видимого. Актуальные практики визуальной коммуникации в искусстве и дизайне. Проект визуального сообщения.

Безопасность видимости и видимость безопасности. Эволюция визуальных политик. Социальный вайеризм и современные визуальные практики. Искусство и дизайн: актуальные тренды визуализации. Современная информационная среда и визуальное сообщение.

Задание: «Сверхвидимое» - графическая работа.

Раздел 2. Визуализация идеи в медиа дизайне. Проектирование рекламно-графической продукции.

Тема 1. Визуализация идеи в медиа дизайне.

Проектирование средств визуальных коммуникаций. Художественно-проектное моделирование как специфическая форма дизайнерской деятельности. Процесс проектирования: этапы проектирования. Предпроектный анализ, эскиз, как способ визуализации идеи. Творческая идея. Методы генерирования творческой идеи. Способы выработки проектной идеи: мозговой штурм, базовая метафора, бисоциации и др. Объект проектирования в системе взаимодействий: человек — среда — процесс.

Задание: Дизайн-проект анимированной (интерактивной) открытки.

Задачи: а) Анализ аналогов и ситуации;

б) Постановка проектной концепции;

в) Презентация проектного решения.

Тема 2. Проектирование медийной рекламной продукции.

Моделирование как основной метод проектирования. Этапы и методы проектного моделирования в дизайне. Предпроектный анализ: требования к проекту. Проектный анализ: семантический анализ, структурно-логическая схема. Графическая модель в дизайн-проектировании. Дизайн визуальных коммуникаций. Знаковые графические системы. Современные графические средства воплощения проектной идеи. Основы сценарного моделирования. Средства анимации. Шрифтовая анимация. Индивидуальная работа.

Задание: Дизайн-проект анимационного ролика.

Задачи: а) Анализ аналогов и ситуации;

б) Постановка проектной концепции;

в) Презентация проектного решения.

Раздел 3. Коммуникативное пространство медиа и его организация.

Тема 1. Проектирование объектов виртуальной среды.

Основы гейм-дизайна. Проектирование игровых интерфейсов, игровой среды и персонажей. Поиск и разработка концепции игрового приложения в составе малой креативной группы (3-5 чел.). Разработка пользовательского сценария и геймплея, поиск и разработка визуального оформления и дизайна основных элементов интерфейса приложения. Разработка и тестирование демо-версии или интерактивной презентации. Определение перспектив публичного, (в т.ч. коммерческого) распространения.

Задание: «Простая (однопользовательская) игра в формате мобильного приложения».

Задачи: а) Выполнить эскизный проект интерфейса игрового приложения;

- б) Выполнить визуализацию элементов интерфейса игрового приложения;
- в) Подготовить анимацию и программирование элементов игрового интерфейса;
- г) Создать анимационный демо-ролик (интерактивная презентация) игрового приложения.

Тема 2. Использование анимации и компьютерной графики в медиа среде.

Проектирование игровых интерфейсов, игровой среды и персонажей. Поиск и разработка концепции игрового приложения в составе малой креативной группы (3-5 чел.).

Разработка пользовательского сценария и геймплея, поиск и разработка визуальной концепции, персонажей, стилистики и дизайна основных элементов игрового интерфейса в составе команды с четким распределением ролей и специализацией по продуктам, уровням и этапам. Разработка интерактивной презентации, включающей представление ключевых игровых сюжетов, типовых сценариев, среды, персонажей и элементов управления в интерфейсе.

Задание: «Многопользовательская игра, сетевое игровое приложение»

Задачи: а) Выполнить эскизный проект гейм-плея и интерфейса игры;

б) Подготовить визуализацию среды (локаций), сценариев событий, элементов интерфейса игры;

в) Подготовить визуализацию, анимацию и программирование элементов игрового интерфейса;

г) Создать анимационный демо-ролик (интерактивная презентация) игры.

Раздел 4. Проектирование дизайн-объектов в мультимедиа пространстве с элементами анимации.

Тема 1. Дизайн-сопровождение медиа-события

Дизайн серии мультимедиа-объектов к Юбилейной дате. Выбор юбилейной даты в предстоящем году, сбор и анализ исторического материала, выработка смысловой концепции серии роликов или иных мультимедиа носителей на выбор обучающегося. Графическая проработка визуальных образов, поиск стилистики, выразительного приёма анимирования, выбор и реализация компьютерной технологии исполнения серии мультимедиа-объектов.

Задание: Цифровая презентация проведённого предпроектного анализа и итоговых графических образов по теме проекта: «Дизайн-сопровождение медиа-события».

Задачи: а) подготовить поясняющую инфографику к анализу прямых и косвенных проектных аналогов, технологий и графических трендов, -направлений концептуального поиска, выбранной авторской проектной концепции и выбору комплекса визуальных маркеров и идентификаторов виртуальной среды.

б) все эскизы, анализ аналогов, выполненные в технике компьютерной графики, поисковые варианты верстки текстовых массивов, другие наглядные материалы проекта включаются в презентацию в виде обработанных слайдов в соответствии со стилистикой презентации.

Тема 2. Проектирование комплекса дизайн-объектов в мультимедиа пространстве для сопровождения медиа-события.

Типологическое и функциональное разнообразие дизайн-объектов в мультимедиа-пространстве. Перенос смысловой концепции и графических образов на разные носители мультимедиа дизайна в зависимости от целей продвижения события. Технологические и функциональные особенности разных путей коммуникации и мультимедиа носителей.

Задание: Создание видеофайла и презентации по теме проекта: «Дизайн-сопровождение медиа-события». Содержание видеофайла: видео презентация с фрагментами готовой рабаты, аниматик, рендер высокого качества с титрами (в т. ч. анимированными), интерактивное управление сценарием презентации.

Раздел 5. Сопровождение мероприятий в мультимедиа пространстве.

Тема 1. Специфика мультимедиа сопровождения коммерческих, развлекательных и социальных мероприятий для молодежной аудитории.

Выбор прикладной темы проекта в соответствии с ценностями и запросами молодежи, с учетом общемировых трендов диджитл-арта и технологических новинок в сфере мультимедиа. Проблематизация и целеполагание проекта, анализ мультимедиа интерактивной среды, образно-смысловых аналогов, компьютерных технологий.

Задание: Цифровая презентация итоговых графических слайдов по теме курсового проекта: «Дизайн-проект и продвижение средствами мультимедиа мероприятия для молодёжной аудитории».

Задачи: а) подготовить поясняющую инфографику к проделанному анализу ситуации, к авторской проектной концепции и образно-стилевому решению.

б) все эскизы, анализ аналогов, выполненные в технике компьютерной графики, поисковые варианты верстки текстовых массивов, другие наглядные материалы проекта включаются в презентацию в виде обработанных слайдов в соответствии со стилистикой презентации.

Тема 2. Проектирование и продвижение эвептов для молодежной аудитории в новейших медиа. Выработка проектной концепции имиджа молодёжного мероприятия с учетом специфики продвижения в новейших медиа, с задачей повышения интерактивности дизайн-объектов. Эскизный поиск базовых графических мультимедиа элементов проекта и образно-эмоционального «ключа» в анимированных носителях. Проработка проектного предложения, технологии и графического наполнения мультимедиа дизайн-объектов, интерактивной сувенирной продукции, мобильного приложения и других носителей.

Задание: Создание видеофайла и презентации по теме проекта: «Дизайн-сопровождение медиа-события». Содержание видеофайла: видео презентация с фрагментами готовой рабаты, аниматик, рендер высокого качества с титрами (в т. ч. анимированными), интерактивное управление сценарием презентации.

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 занятий различных типов 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/Задания для самоконтроля/Вопросы и задания для самоконтроля

1. Мультимедийная культура в современном информационном обществе.
2. История становления и перспективы развития медиа индустрии.
3. Креативная индустрия как часть современной экономики знаний.

4. Медиа дизайн: цель, задачи, функции.
5. Стратегия развития медиа индустрии в западных странах.
6. История развития гарнитуры шрифта.
7. История развития инструментов письма.
8. Развитие технологий печати.
9. Швейцарская школа типографики.
10. Современная шрифтовая культура.
11. Использование анимации в медиа дизайне анализ примеров.
12. Основные композиционные средства анимации.
13. История развития мультипликации.
14. История развития СМИ.
15. Методы генерирования творческих идей.
16. Информация и способы ее визуализации в современной культуре.
17. Инфографика: цели, задачи и перспективы развития.
18. История развития видео рекламы.
19. История развития графического дизайна.
20. Школы графического дизайна (по выбору).
21. Фирменный стиль: цель, задачи, функции и основные элементы.
22. История применения модульных сеток.
23. Анализ модульной сетки для проспекта, буклета (по выбору).
24. Основные способы печати: традиционные и новейшие.
25. Основные материалы для печати и их свойства.
26. Виды наружной рекламы и их основные черты.
27. Виды и особенности печатной рекламы.
28. История развития и суть вэбдизайна.
29. Принципы применения модульных сеток для web-сайта.
30. Основные тенденции современного дизайна вэб сайтов.
33. Эргономика в дизайне вэб страниц.

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

Основная:

1. Мишова В.В. Мультимедийные технологии: практикум / В.В. Мишова; Министерство культуры Российской Федерации, Кемеровский государственный институт культуры, Институт информационных и библиотечных технологий. – Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2017. – 80 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472682> – Библиогр.: с. 78. – ISBN 978-5-8154-0374-1. – Текст: электронный.
2. Третьяк Т.М. Практикум Web-дизайна: практическое пособие: [12+] / Т.М. Третьяк, М.В. Кубарева. – Москва: СОЛОН-ПРЕСС, 2006. – 174 с. – (Дистанционное обучение). – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=227182> – ISBN 5-98003-253-3. – Текст: электронный.

Дополнительная:

1. Алексеев А. П. Введение в Web-дизайн: учебное пособие / А. П. Алексеев. — Москва: СОЛОН-Пресс, 2019. — 184 с. — ISBN 978-5-91359-150-0. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/90393.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей
2. Байдачный, С.С. Silverlight 4: Создание насыщенных Web-приложений: практическое пособие / С.С. Байдачный. — Москва: СОЛОН-ПРЕСС, 2010. — 288 с. — (Библиотека профессионала). — Режим доступа: по подписке. — URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=226982> — ISBN 978-5-91359-079-4. — Текст: электронный.
3. Бедердинова О.И. Информационные технологии общего назначения: учебное пособие / О.И. Бедердинова, Ю.А. Водовозова; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего профессионального образования Северный (Арктический) федеральный университет им. М.В. Ломоносова. — Архангельск: САФУ, 2015. — 84 с.: ил. — Режим доступа: по подписке. — URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=436288> — Библиогр. в кн. — ISBN 978-5-261-01077-7. — Текст: электронный.
4. Вагин Д.В. Современные технологии разработки веб-приложений: учебное пособие: [16+] / Д.В. Вагин, Р.В. Петров; Новосибирский государственный технический университет. — Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2019. — 52 с.: ил. — Режим доступа: по подписке. — URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573960> — ISBN 978-5-7782-3939-5. — Текст: электронный.
5. Кириченко А. В. HTML5+CSS3. Основы современного web-дизайна / А. В. Кириченко, А. А. Хрусталева. — Санкт-Петербург: Наука и Техника, 2018. — 352 с. — ISBN 978-5-94387-750-6. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/78105.html> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
6. Мелькин Н.В. Искусство продвижения сайта. Полный курс SEO: от идеи до первых клиентов / Н.В. Мелькин, К.С. Горяев. — Москва; Вологда: Инфра-Инженерия, 2017. — 269 с.: ил. — Режим доступа: по подписке. — URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=464474> — ISBN 978-5-9729-0139-5. — Текст: электронный.
7. Поляков Е. А. Web-дизайн: практикум / Е. А. Поляков. — Саратов: Вузовское образование, 2019. — 123 с. — ISBN 978-5-4487-0488-8. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/81869.html> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
8. Поляков Е. А. Web-дизайн: учебное пособие / Е. А. Поляков. — Саратов: Вузовское образование, 2019. — 188 с. — ISBN 978-5-4487-0489-5. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/81868.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей
9. Столбовский Д.Н. Основы разработки Web-приложений на ASP.NET: учебное пособие / Д.Н. Столбовский; Национальный Открытый Университет "ИНТУИТ". — Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ): Бином. Лаборатория знаний, 2009. — 304 с. — (Основы информационных технологий). — Режим доступа: по

подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233488> – ISBN 978-5-94774-991-5. – Текст: электронный.

10. Строганов А.С. Ваш первый сайт с использованием PHP-скриптов: учебное пособие / А.С. Строганов. – 3-е изд., испр. и доп. – Москва: Диалог-МИФИ, 2015. – 288 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=447998> – ISBN 978-5-86404-226-7. – Текст: электронный.

11. Технология разработки интернет ресурсов: курс лекций: [16+] / авт.-сост. И.А. Журавлёва; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Северо-Кавказский федеральный университет». – Ставрополь: СКФУ, 2018. – 171 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=562579> – Библиогр. в кн. – Текст: электронный.

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. <https://www.behance.net/> – крупнейшая в мире творческая сеть для демонстрации и поиска творческих работ.

7. Лицензионное программное обеспечение

- Adobe Illustrator
- Adobe InDesign
- Adobe Premiere Pro
- 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);

- учебные аудитории для проведения занятий семинарского типа (с типовым оборудованием, обеспечивающим применение современных информационных технологий, и наглядными пособиями);

- 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;
- кабинет для занятий по иностранному языку (оснащенный лингафонным оборудованием);
- 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);
- библиотека (имеющая читальные залы и рабочие места для обучающихся, оснащенные компьютерами с доступом к базам данных и Интернет).

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.