МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
"Московская государственная художественно-промышленная
академия им. С.Г. Строганова"
(МГХПА им. С.Г. Строганова)

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
и стратегическому развитию
образовательной деятельности
В.В. Слепухин
06 июля 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1. В.02 «Сториборд и анимация»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Средовой дизайн

Курс 1,2
Семестр 2,3,4

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	108	3,0
Семинарские занятия	-	-
Лабораторные занятия	-	-
Самостоятельная работа	54	1,5
Форма аттестации Зачет-2 сем Экзамен – 3,4 сем	54	1,5
Всего	216	6,0

Москва, 2022 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015 от 13 августа 2020 г по направлению 54.03.01 «Дизайн».

По профилю «Дизайн мультимедиа» на основании учебного плана 2022г. утвержденного на ученом совете МГХПА им. С.Г. Строганова (протокол № 9 от 06.07.2022г.).

По профилю «Дизайн мультимедиа» на основании учебного плана 2022.

Примерная программа по дисциплине отсутствует.

Разработчик программы:

Ст. препод. кафедры «Средовой дизайн» Хасанова Ю.М.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Сториборд и анимация» являются:

1) изучение способов формирования сценария и сториборд на основе проектной идеи;

2) использование различных графических и пластических приемов и при создании сториборд;

3) умение визуализировать сториборд форме презентации при представлении проектной идеи;

4) изучение этапов создания сценария, эскизной раскадровки;

5) развитие у студентов навыков визуализации сценарной идеи.

2. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина «Сториборд и анимация» относится к вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина «Сториборд и анимация» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Проектирование»,

б) «Проектная графика и скетчинг в медиа дизайне»,

в) «Основы производственного мастерства»,

г) «Теория и методология дизайна»,

д) «Анимация».

Знания, полученные при изучении дисциплины «Сториборд и анимация» могут быть использованы при прохождении практик (*учебной, производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения проектной, художественной,

информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-1 – способностью моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности;

ПК-4 – способностью применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- инструменты программного обеспечения необходимые для решения профессиональных задач;
- основные принципы и приемы законов композиции и макетирования, необходимые для проектирования сториборда и анимации;
- основы создания сценария;
- основы графической культуры при создании эскизной раскадровки;
- основы монтажного строя.

Уметь:

- разрабатывать уникальные образные решения анимации в соответствии с современными эстетическими и технологическими тенденциями, в том числе с применением компьютерных технологий;
- разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиаконтента, используя специальные программное обеспечение;
- создавать эскизные раскадровки в соответствии со сценарием;

- грамотно проводить сбор информации для создания сценарной идеи;
- анализировать собранную информацию;
- применять знания визуальной культуры в создании раскадровок;
- создавать финальные сториборды;
- использовать полученные знания для освоения смежных дисциплин, практической работы в курсовом и дипломном проектировании;

Владеть:

- основами моделирования и визуализации проектных идей, в том числе при выполнении анимации;
- способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при раскадровки и анимации;
- самостоятельной переработкой и интерпретации собранной информации;
- приемами создания сториборд по своему сценарию разработки собственных проектов, на основе имеющихся практических и теоретических знаний.

4. Структура и содержание дисциплины «Сториборд и анимация»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единицы, 216 часов.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические работы	СРС	
1	Раздел 1. Создание объемно-пространственной структуры (движущийся объект) и сценария взаимодействия этой	3	-	36	36	Защита практической работы, реферат, творческое задание

	структуры со зрителем					
	Итого 2 семестр Форма аттестации		**-**	**36**	**36**	**Зачет**
2	Раздел 2. Создание сториборд по теме проекта	4	-	36	9	Защита практической работы, реферат, творческое задание
					27	Экзамен
	Итого 3 семестр Форма аттестации		**-**	**36**	**36**	
3	Раздел 3. Формирование сценарной составляющей по проектной теме	3	-	36	9	Защита практической работы, реферат, творческое задание
					27	Экзамен
	Итого 4 семестр Форма аттестации		**-**	**36**	**36**	
	Всего			**108**	**108**	**Экзамен**

5. Содержание лекционных занятий по темам

Учебным планом проведение лекций по дисциплине «Сториборд и анимация» не предусмотрено

6. Содержание практических занятий с указанием используемых инновационных образовательных технологий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Краткое содержание	Формируемые компетенции

1	Раздел 1. Создание объемно-пространствен-ной структуры (движущийся объект) и сценария взаимодействия этой структуры со зрителем	6	Введение в предмет	Общие понятия о дисциплине «Сториборд и анимация». Анализ с современных графических решений при создании сториборд Список литературы для домашнего изучения	ПК-1; ПК-4
2		6	Создание эскизов и рабочих макетов будущей структуры.	На основе просмотренных материалов разрабатывается серия рабочих макетов.	ПК-1; ПК-4
3		7	Создание пробных сценариев и эскизных раскадровок отражающих образ созданной объемно-пространствен ной структуры.	Работа с проанализированным материалом, сценарную идею и чистовой макет	ПК-1; ПК-4
4		7	Доработка чистового макета и итогового сториборд.	Подача чистового макета в размере 20(30)х20(30), подача итогового сториборд – листы А3	ПК-1; ПК-4
5		10	Создание небольшой презентации сториборд в формате gif-анимации	Создание небольшой презентации сториборд в формате gif-анимации	ПК-1; ПК-4
6	Раздел 2.	12	Формирование	Предварительные	ПК-1;

	Создание сториборд по теме проекта.		сценарной составляющей по проектной теме.	сценарные наработки возможных рекламных решений	ПК-4
7		12	Создание эскизных раскадровок по утвержденном у сценарию	Создание сториборд по теме проекта с учетом рекламной составляющей.	ПК-1; ПК-4
8		12	Создание итогового сториборд по теме проекта	Презентация итогового сториборд по теме проекта в графической форме (альбом А3)	ПК-1; ПК-4
9	Раздел 3. Формирование сценарной составляющей по проектной теме	36	Создание сценарной составляющей по теме проекта	Презентация итогового сценария по теме проекта	ПК-1; ПК-4
	Итого	**108**			

7. Самостоятельная работа бакалавра

Темы, выносимые на самостоятельную работу	**Часы**	**Форма СРС***	**Формируемые компетенции**
Создание эскизов и рабочих макетов будущей структуры.	12	Индивидуальное творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Создание пробных сценариев и эскизных раскадровок отражающих образ созданной объемно-пространственной структуры.	12	Индивидуальное творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Доработка чистового макета и итогового сториборд.	12	Индивидуальное творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Создание небольшой презентации сториборд в формате gif-анимации	6	Индивидуальное творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Формирование сценарной	6	Индивидуальное	ПК-1;

составляющей по проектной теме.		творческое задание, подготовка к зачету	ПК-4
Создание эскизных раскадровок по утвержденному сценарию	6	Индивидуальное творческое задание, подготовка к зачету	ПК-1; ПК-4
Итого 2,3,4 семестр	**54**		

* финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Сториборд и анимация» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

Практические дисциплины
1 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов.
2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Посещение практических занятий – 20 баллов.
Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	**2**	**3-**	**3**	**3+**	**4-**	**4**	**4+**	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-24	25-29	30	31-34	35-39	40	41-43	44-46	47-49	50

Итого оценка обучающихся по БРА:

Сумма набранных баллов	до 50	51-60	61-65	66-70	71-75	76-80	81-85	86-90	91-95	96-100
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

При изучении дисциплины предусматриваются зачет, презентация, выполнение контрольных заданий. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов (см. таблицу).

Оценочные средства	Кол-во	Min, баллов	Max, баллов
Презентации	4	27	60
Контрольное задание		24	40
Итого 1 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Сториборд и анимация»

9.1 Основная литература

При изучении дисциплины «Сториборд и анимация» в качестве основных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Куркова, Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.С. Куркова. - Электрон. дан. - Кемерово: КемГИК, 2016. - 235 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/99305.

2. Петров, А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение [Электронный ресурс]: учебное пособие / А.А. Петров. - Электрон. дан. - Москва: ВГИК им. С.А. Герасимова, 2010. - 191 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/69358.

3. Анимация персонажа [Электронный ресурс]: учебное пособие / сост. Н. А. Саблина; под ред. Н.Я. Безбородова, Н.В. Стюфляева. - Электрон. дан. - Липецк: Липецкий ГПУ, 2018. - 55 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/115019.

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Кривуля, Н.Г. История анимации [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Н.Г. Кривуля. - Электрон. дан. - Москва: ВГИК им. С.А. Герасимова, 2012. - 68 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/69366.

2. Светлакова, Е.Ю. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Е.Ю. Светлакова. - Электрон. дан. - Кемерово: КемГИК, 2014. - 84 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/79409.

3. Солин, А.И. Задумать и нарисовать мультфильм [Электронный ресурс] / А.И. Солин, И.А. Пшеничная. - Электрон. дан. - Москва: ВГИК им. С.А. Герасимова, 2014. - 300 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/94236.

4. Кириллова, Н.Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.Б. Кириллова. — Электрон. дан. — Екатеринбург: УрФУ, 2013. -154 с. - Режим доступа: https://e.lanbook.com/book/98504.

9.3 Информационные технологии

При изучении дисциплины «Сториборд и анимация» в качестве электронных источников информации, рекомендуется использовать следующие источники:

Локальные информационные технологии

п/п	Наименование	Доступность для студентов
	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы МГХПА им. С.Г. Строганова
	Adobe Creative Suite 6 Master Collection	
	CINEMA 4D 18.020	
	CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)	
	Autodesk 3ds Max Design 2019	
	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
	Офисный пакет Microsoft Office 365	

Распределенные информационные технологии
(Электронные источники информации)

Группа	Наименование
Библиотеки и образовательные ресурсы МГХПА им. С.Г. Строганова	Электронная библиотека МГХПА им. С.Г. Строганова https://mghpu.ru/library
	Электронно-библиотечная система (ЭБС) ЛАНЬ https://e.lanbook.com/
	Арт-портал на сайте МГХПА им. С.Г. Строганова art.biblioclub.ru

10. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости,

промежуточной аттестации обучающихся и итоговой (государственной итоговой) аттестации разработана согласно положению о Фондах оценочных средств, рассматривается как составная часть рабочей программы и оформлена отдельным документом.

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).

Аудитория с затемнением, со столами, стульями по количеству студентов, оборудованные компьютером, экраном и проектором, меловая или маркерная доска.

Стандартные демонстрационные программы, обеспечивающие воспроизведение средств фото презентаций и видео проекционных материалов (ppt, pptx, avi и др.).

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методические рекомендации к дисциплине наглядно демонстрируют подход к процессу освоения теоретического материала, базируются на установке дальнейшего совершенствования и углубления предшествующих знаний, умений и навыков и формируют основы исследовательской работы в области дизайн-проектирования.

13. Выполнение практических заданий

Практические занятия, один из видов самостоятельной учебной работы учащихся, которые имеют целью углубление и закрепление теоретических знаний, развитие навыков самостоятельной творческой работы. Целями проведения практических занятий являются:

– обобщение, систематизация, углубление, закрепление полученных теоретических знаний по конкретным темам дисциплины;

– формирование умений применять полученные знания на практике;

– развитие интеллектуальных умений: аналитических, проектировочных, творческих и др.;

– выработка таких профессионально значимых качеств, как творческая самостоятельность, ответственность.

Прежде чем приступить к выполнению такой работы, студенту необходимо ознакомиться с содержанием задания, уяснить его, оценить все составляющие его компоненты. Содержание, логика, структура и методика проведения практических занятий со студентами определяется основными задачами учебной дисциплины «Сториборд» изложенными в программе дисциплины.

Основным содержанием практических занятий является самостоятельная творческая работа студентов. Практические занятия способствуют:: проверке и закреплению полученных практических и теоретических знаний и умений; расширению и углублению знаний студентов по различным аспектам дисциплины; развитию способностей к анализу информации, а также навыков творческой и аналитической работы, интерпретированию профессионально значимой информации для разработки творческого задания; углублению навыков практических аспектов проектирования при выполнении студентами творческих заданий на заданную тематику.

Цели и задачи практических заданий по дисциплине «Сториборд»: формирование умения раскрытия своей идеи, обучение базовым умениям и навыкам создания сториборд, освоение приемов пластической и графической подачи сценарной идеи. Задания, выполненные на практических занятиях, включаются в объем материала, сдаваемого по дисциплине.