

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры**

**УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.**

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

МОУШН-ДИЗАЙН

Направление подготовки *54.04.01. ДИЗАЙН*

Профиль подготовки *ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН*

Квалификация выпускника *МАГИСТР*

Форма обучения *очная*

(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: Формирование профессиональных компетенций в области моушн-дизайна, включая освоение современных технологий, инструментов и методов создания анимации и визуальных эффектов, а также развитие навыков интеграции моушн-дизайна в цифровые продукты с учетом перспективных направлений развития технологий.

Задачи:

1. Освоение современных технологий и инструментов моушн-дизайна.
2. Проведение прикладных исследований в области моушн-дизайна.
3. Разработка технологической документации для моушн-дизайн проектов.
4. Планирование и организация производственного процесса.
5. Интеграция моушн-дизайна в цифровые продукты.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «Моушн-дизайн» относится к блоку Б1.В, часть, формируемая участниками образовательных отношений по учебному плану ОПОП ВО. Дисциплина изучается в 2,3-ом семестре. Освоение дисциплины «Моушн-дизайн» основано на базе ранее изученных дисциплин учебного плана. Курс «Моушн-дизайн» посвящен изучению принципов создания анимации и визуальных эффектов, освоению современных технологий и инструментов для разработки динамического контента, а также интеграции моушн-дизайна в цифровые продукты, такие как веб-сайты, мобильные приложения, рекламные ролики, AR/VR-проекты и кинопроизводство.

| «Моушн-дизайн» | Наименование дисциплин учебного плана. |
|--|---|
| Требования к предварительной подготовке обучающегося: | <ul style="list-style-type: none">- Комплекс базовой профессиональной подготовки учащегося профиля «Цифровой дизайн».- IT-технологии в дизайне- 3D визуализация |
| Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: | <ul style="list-style-type: none">- Дизайн-проектирование- Преддипломная практика- Выполнение и защита ВКР |

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных проектных профессиональных задач.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки (специальности) 54.04.01 Дизайн, профиль «Моушн-дизайн».

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

| Компетенция (код и наименование) | Индикаторы компетенций | Результаты обучения |
|---|---|---|
| ПК-2 Инновационно-технологическая деятельность | ПК-2.5. Использует специализированную и периодическую научную литературу в работе по профилю деятельности | Знать: - Источники и банки хранения научной информации; - Нормативные требования к оформлению результатов научной работы; Уметь: - Работать с научной литературой; - Осуществлять мониторинг научной литературы и информационной среды по специализации; Владеть: - Проводить самостоятельные научные исследования и эксперименты; Интегрирует результаты своей научной и инновационной деятельности в практическую работу по специализации; |
| | ПК-2.6. Оформляет результаты инновационной исследовательской и технологической деятельности установленным образом для проектных, научных работ, патентов, регистрации авторского права и т.п | |
| ПК-4 Организационно-производственная деятельность | ПК-4.6. Способен планировать собственную работу по проектированию, руководить производством проектных работ авторского коллектива | Знать: - Основы производственной деятельности в области специализации; - Технологическую цепочку по производству дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта; - Нормативные требования к оформлению технической документации на производство; Уметь: |
| | ПК-4.7. Способен осуществлять авторский надзор над производственным циклом дизайн-проекта лично и в | |

| | | |
|--|---|--|
| | составе авторского коллектива | <ul style="list-style-type: none"> - Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий; - Оформлять рабочую документацию к проекту; - Планировать производственную работу; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Организует реализацию проекта на производстве; - Выполняет авторский надзор; <p>Осуществляет контроль качества производственных работ</p> |
| | <p>ПК-4.8.</p> <p>Владеет критериями и технологиями оценки качества производственных работ, использует их в профессиональной деятельности</p> | |

4. Структура и содержание дисциплины

4.1 Объем дисциплины

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «Моушн-дизайн» составляет 5 з.е., 180 акад. часов, из них контактных - 120 акад.ч., СРС - 24 акад.ч., формы контроля – зачет с оценкой-2 семестр, экзамен - 3 семестр.

| Вид учебной работы | | Всего часов | Семестры | | | | | |
|-----------------------------------|------------------|-------------|----------|-----|--|--|--|--|
| | | | 2 | 3 | | | | |
| Аудиторные занятия (всего) | | | | | | | | |
| В том числе: | | | | | | | | |
| Лекции | | 4 | 2 | 2 | | | | |
| Практические занятия | | | | | | | | |
| Семинары | | 116 | 58 | 58 | | | | |
| Самостоятельная работа (всего) | | 24 | 12 | 12 | | | | |
| | | | | | | | | |
| Контроль | | 36 | | 36 | | | | |
| Вид аттестации | | | Зач О | Экз | | | | |
| Общая трудоемкость | часы | 180 | | | | | | |
| | зачетные единицы | 5 | 2 | 3 | | | | |

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

| № | Темы занятий | С е м е с т р | Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах) в том числе в интерактивной форме 20% | | | | Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам) |
|--|---|---------------------------------|--|----------|------|-----|---|
| | | | лекции | семинары | пп/г | с/р | |
| Раздел 1. Основы моушн-дизайна | | | | | | | |
| 1 | Принципы анимации и базовые инструменты: от теории к практике | 2 | 2 | | | | Опрос |
| 2 | Знакомство с интерфейсом Adobe After Effects. | 2 | | 6 | | | Опрос |
| 3 | Создание простой анимации: движение, масштаб, прозрачность | 2 | | 8 | | | Опрос |
| 4. | Работа с временной шкалой и прекомпозицией. | 2 | | 8 | | | Опрос |
| 5. | Базовые визуальные эффекты: частицы, свечение, тени. | 2 | | 4 | | | Опрос |
| 6. | Самостоятельная работа. | 2 | | | | 6 | |
| Раздел 2. Продвинутые техники анимации | | | | | | | |
| 1. | Анимация персонажей: риггинг и скелетная анимация. | 2 | | 8 | | | Опрос |
| 2. | Динамическая типографика: синхронизация текста с аудио. | 2 | | 8 | | | Рубежная аттестация: Тестирование |
| 3. | Создание инфографики: анимированные диаграммы и графики. | 2 | | 8 | | | Опрос |
| 4. | 3D-анимация в After Effects: камеры, свет, | 2 | | 8 | | | Просмотр |

| | | | | | | | |
|--|--|---|----------|-----------|--|-----------|--------------------------------------|
| | глубина. | | | | | | |
| | Самостоятельная работа | 2 | | | | 6 | Опрос |
| | Подготовка к промежуточной аттестации | 2 | | | | | Зачет с оценкой |
| | Итого за семестр | | 2 | 58 | | 12 | |
| Раздел 3. Визуальные эффекты и интеграция | | | | | | | |
| 1 | Визуальные эффекты в моушн-дизайне: технологии и тренды | 3 | 2 | | | | Опрос |
| 2 | Создание реалистичных спецэффектов: огонь, вода, дым. | 3 | | 8 | | | Опрос |
| 3 | Трекинг и композитинг: интеграция анимации в видео. | 3 | | 4 | | | Опрос |
| 4 | Анимация для AR/VR: основы взаимодействия с 3D-средами | 3 | | 8 | | | Опрос |
| 5 | Рендеринг и оптимизация: подготовка проекта к публикации | 3 | | 6 | | | Просмотр |
| 6 | Самостоятельная работа | 3 | | | | 16 | |
| Раздел 4. Реализация проектов | | | | | | | |
| 1 | Разработка рекламного ролика: от концепции до постпродакшена | 3 | | 8 | | | Рубежная аттестация: Тестирование |
| 2 | Анимация для UI/UX: микровзаимодействия в мобильных приложениях. | 3 | | 8 | | | Опрос |
| 3 | Командная работа над проектом: распределение ролей и задач | 3 | | 8 | | | Опрос |
| 4 | Презентация и защита | 3 | | 8 | | | Просмотр |

| | | | | | | | |
|---|---------------------------------------|---|----------|-----------|--|-----------|---------|
| | финального проекта | | | | | | |
| 5 | Самостоятельная работа | 3 | | | | 14 | Опрос |
| 6 | Подготовка к промежуточной аттестации | 3 | | | | 36 | Экзамен |
| | Итого за семестр | | 2 | 58 | | 66 | |

4.3. Содержание дисциплины

| № | Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины | Содержание |
|------|---|---|
| 1. | Раздел 1. Основы моушн-дизайна | |
| 1.1. | Принципы анимации и базовые инструменты: от теории к практике | <p><i>Основы анимации:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 12 принципов анимации (Дисней). ● Типы анимации: ключевые кадры, морфинг, скелетная анимация. <p><i>Инструменты моушн-дизайна:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Обзор программ: Adobe After Effects, Cinema 4D, Blender. ● Основные функции After Effects: слои, ключевые кадры, временная шкала. <p><i>Практическое применение:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Примеры использования анимации в рекламе, кино и цифровых продуктах. |
| 1.2 | Знакомство с интерфейсом Adobe After Effects | <ul style="list-style-type: none"> ● Настройка рабочего пространства. ● Работа со слоями и ключевыми кадрами |
| 1.3 | Создание простой анимации | <ul style="list-style-type: none"> ● Анимация текста и геометрических фигур. ● Использование масштаба, прозрачности и движения. |
| 1.4 | Работа с временной шкалой и прекомпозицией | <ul style="list-style-type: none"> ● Управление слоями и эффектами переходов. ● Создание сложных композиций. |

| | | |
|------|---|---|
| | Базовые визуальные эффекты | <ul style="list-style-type: none"> ● Использование эффектов (Trapcode Particular, Gaussian Blur). ● Практикум по созданию частиц и свечения. |
| 2. | Раздел 2.Продвинутые техники анимации | |
| 2.1. | Анимация персонажей | <ul style="list-style-type: none"> ● Риггинг и скелетная анимация с использованием Duik Bassel. ● Создание простой анимации персонажа. |
| 2.2. | Динамическая типографика | <ul style="list-style-type: none"> ● Синхронизация текста с аудио. ● Использование выражений (expressions) для автоматизации. |
| 2.3. | Создание инфографики | <ul style="list-style-type: none"> ● Анимированные диаграммы и графики. ● Интеграция данных из Excel/Google Sheets |
| 2.4. | 3D-анимация в After Effects | <ul style="list-style-type: none"> ● Работа с камерами, светом и глубиной. ● Имитация 3D-пространства в 2D-среде. |
| 3 | Раздел 3.Визуальные эффекты и интеграция | |
| 3.1. | Визуальные эффекты в моушн-дизайне: технологии и тренды | <p><i>Основы визуальных эффектов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Типы эффектов: частицы, свет, композитинг. ● Примеры использования в кино и рекламе. <p><i>Технологии и инструменты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Обзор плагинов (Element 3D, Red Giant). ● Трекинг и композитинг (Mocha AE). <p><i>Тренды в моушн-дизайне:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● AR/VR, 3D-анимация, интерактивные эффекты. |

| | | |
|------|---|--|
| 3.2 | Создание реалистичных спецэффектов | <ul style="list-style-type: none"> ● Работа с огнем, водой, дымом (плагины Element 3D, Red Giant). |
| 3.3. | Трекинг и композитинг | <ul style="list-style-type: none"> ● Интеграция анимации в видео с использованием Mocha AE. |
| 3.4 | Анимация для AR/VR | <ul style="list-style-type: none"> ● Основы взаимодействия с 3D-средами. ● Экспорт анимации в Unity/Unreal Engine. |
| 3.5 | Рендеринг и оптимизация | <ul style="list-style-type: none"> ● Настройка кодека, разрешения, форматов. ● Подготовка проекта к публикации. |
| 4 | Раздел 4. Реализация проектов | |
| 4.1 | Разработка рекламного ролика | <ul style="list-style-type: none"> ● Создание сценария, раскадровки, аниматики. ● Практикум по созданию ролика. |
| 4.2 | Анимация для UI/UX | <ul style="list-style-type: none"> ● Микровзаимодействия в мобильных приложениях. ● Прототипирование в Figma + Lottie. |
| 4.3 | Командная работа над проектом | <ul style="list-style-type: none"> ● Распределение ролей и задач. ● Использование облачных инструментов (Frame.io, Dropbox). |
| 4.4 | Презентация и защита финального проекта | <ul style="list-style-type: none"> ● Подготовка портфолио-ролика и документации. ● Демонстрация проекта и ответы на вопросы |

5. Образовательные технологии

| № п/п | Наименование раздела | Виды учебных занятий | Образовательные технологии |
|----------|--|--|--|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Раздел 1. Основы моушн-дизайна | Лекций – 2 ч. | - Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов |
| | | Семинаров, практических занятий семинарского типа – 26ч. | - Практические занятия семинарского типа, консультации по выполнению учебных заданий - Выполнение упражнений к заданию - Разбор и анализ выполненных заданий |
| | | Самостоятельная работа – 6 ч. | - Сбор материалов по теме раздела - Подготовка информационных материалов к занятию - Выполнение практических упражнений - Консультации и обсуждение результатов самостоятельного поиска |
| 2. | Раздел 2. Продвинутые техники анимации | Семинаров, практических занятий семинарского типа – 32ч. | - Практические занятия семинарского типа, консультации по эскизированию и выполнению конкурсного проекта - Выполнение эскизов и разработок к проекту - Просмотры выполненных работ в индивидуальном порядке - Разбор и анализ выполненных работ - Финализация проекта, отправка на конкурс |
| | | Самостоятельная работа – 6 ч. | - Сбор материалов по проекту - Выполнение эскизов и разработок к проекту - Выполнение финального варианта задания начисто - |

| | | | |
|--|---|---|---|
| | Раздел 3. Визуальные эффекты и интеграция | Лекций – 2 ч. - | - Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов |
| | | Семинаров, практических занятий семинарского типа – 26 ч. | -Практические занятия семинарского типа, консультации по эскизированию и выполнению конкурсного проекта -Выполнение эскизов и разработок к проекту -Просмотры выполненных работ в индивидуальном порядке -Разбор и анализ выполненных работ -Финализация проекта, отправка на конкурс |
| | | Самостоятельная работа – 6 ч. | -Сбор материалов по проекту -Выполнение эскизов и разработок к проекту -Выполнение финального варианта задания начисто - |
| | Раздел 4. Реализация проектов | Семинаров, практических занятий семинарского типа – 32 ч. | -Практические занятия семинарского типа, консультации по эскизированию и выполнению конкурсного проекта -Выполнение эскизов и разработок к проекту -Просмотры выполненных работ в индивидуальном порядке -Разбор и анализ выполненных работ -Финализация проекта, отправка на конкурс |
| | | Самостоятельная работа – 6 ч. | - Сбор материалов по проекту - Выполнение эскизов и разработок к проекту - Выполнение финального варианта задания начисто - |

Применяемые образовательные технологии:

Процесс изучения дисциплины предусматривает контактную (работа на занятиях лекционного и семинарского типа) и самостоятельную (самоподготовка к лекциям и занятиям семинарского типа) работу обучающегося.

В качестве основной формы организации учебного процесса по дисциплине «Моушн-дизайн» в предлагаемой методике обучения выступает использование интерактивных (развивающих, проблемных, проектных) технологий обучения.

На лекциях излагаются темы дисциплины, предусмотренные рабочей программой, акцентируется внимание на наиболее принципиальных и сложных вопросах дисциплины, устанавливаются вопросы для самостоятельной проработки.

Содержание лекций является базой при подготовке к консультациям, практическим занятиям, экзаменам, а также самостоятельной конкурсной творческой деятельности.

Занятия семинарского типа по дисциплине «Моушн-дизайн» проводятся с целью приобретения практических навыков применения полученных знаний в профессиональной деятельности. Способствуют более глубокому пониманию теоретического материала учебного курса, а также развитию, формированию и становлению различных уровней профессиональной компетентности студентов. На занятиях семинарского типа по дисциплине «Моушн-дизайн» используются следующие интерактивные формы: - семинары-консультации с просмотром эскизов и других проектных материалов, проводится разбор ошибок, обсуждение подходов к проектированию.

Целью самостоятельной работы студентов является формирование профессионального мышления и сознания, способствующих социальному ориентированию в современной жизни. Самостоятельная работа студентов по дисциплине «Моушн-дизайн» обеспечивает:

- закрепление знаний, полученных студентами в процессе занятий лекционного и семинарского типов;
- формирование навыков работы по проектированию для конкурентной конкурсной среды.

В процессе выполнения самостоятельной работы студент приобретает умения и навыки чтения и анализа официальных документов, проектных брифов, профессиональных текстов, технических заданий.

Формы самостоятельной работы:

- Ознакомление и работа с документами, книгами, профессиональными онлайн-ресурсами;
- Эскизирование, проектирование, оформление проектных решений в презентации;
- Коммуникация со стороной организатором конкурса;
- Подготовка к промежуточным аттестациям.

Перечень учебно-методического обеспечения по дисциплине.

В преподавании дисциплины «Моушн-дизайн» используются разнообразные образовательные технологии традиционного характера:

● лекции;

● практические занятия семинарского типа;

На занятиях по дисциплине читаются обзорные лекции и даются задания на семинарские занятия и самостоятельную работу студента. На семинарских занятиях заслушиваются краткие сообщения, с дальнейшим обсуждением.

5. Методические указания по освоению дисциплины

5.1. Методические рекомендации для студентов по подготовке к лекциям и семинарским занятиям

5.1.1. Подготовка к лекциям

Лекции являются основным источником теоретических знаний. Чтобы эффективно подготовиться к лекциям, следуйте рекомендациям:

Изучите тему лекции заранее:

- Ознакомьтесь с планом лекции (если предоставлен преподавателем).
- Прочитайте краткий конспект или материалы по теме из рекомендованной литературы.

Составьте список вопросов:

- Запишите непонятные моменты, чтобы задать вопросы преподавателю во время лекции.

Используйте дополнительные источники:

- Изучите статьи, книги или видеоматериалы по теме лекции для более глубокого понимания.

Подготовьте инструменты для конспектирования:

- Используйте ноутбук, планшет или блокнот для записи ключевых идей.
- Применяйте методы структурированного конспектирования (например, ментальные карты, таблицы).

Будьте активны на лекции:

- Задавайте вопросы, участвуйте в обсуждениях.
- Фиксируйте примеры и кейсы, которые приводит преподаватель.

5.1.2. Подготовка к семинарским занятиям

Семинары направлены на закрепление теоретических знаний и развитие практических навыков. Для успешной подготовки:

Повторите материалы лекций:

- Ознакомьтесь с конспектами и презентациями лекций, связанных с темой семинара.

Изучите рекомендованную литературу:

- Прочитайте статьи, книги или методические указания, предложенные преподавателем.
- Подготовьте краткий конспект или тезисы по ключевым моментам.

Выполните практические задания:

- Если семинар предполагает выполнение задания (например, анализ кейса, разработка эксперимента), заранее изучите требования и подготовьте материалы.

Подготовьтесь к обсуждениям:

- Продумайте свою точку зрения по обсуждаемым вопросам.
- Подготовьте аргументы и примеры для участия в дискуссии.

Работа в группах:

- Если семинар предполагает групповую работу, заранее обсудите с коллегами распределение задач и подготовьте материалы.

5.1.3. Самостоятельная работа

Самостоятельная работа является важной частью освоения дисциплины.

Рекомендации:

Планируйте время:

- Составьте график самостоятельной работы, выделяя время на изучение литературы, выполнение заданий и подготовку к занятиям.

Используйте разнообразные источники:

- Изучайте не только учебники, но и научные статьи, видеолекции, кейсы из практики цифрового дизайна.

Развивайте навыки критического мышления:

- Анализируйте информацию, выделяйте ключевые идеи, формулируйте собственные выводы.

Готовьтесь к промежуточным и итоговым заданиям:

- Регулярно повторяйте пройденный материал.
- Выполняйте практические задания (например, разработка экспериментов, анализ данных).

5.1.4. Рекомендации по работе с литературой

Используйте научные базы данных:

- Например: «КиберЛенинка», РИНЦ, Google Scholar, Scopus, Web of Science для поиска актуальных статей.

Ведите библиографию:

- Записывайте все источники, которые используете, чтобы правильно оформить ссылки в работах.

Анализируйте прочитанное:

- Выделяйте ключевые идеи, аргументы, методы исследования.

5.1.5. Советы по подготовке к выступлениям и защите проектов

Структурируйте материал:

- Подготовьте четкий план выступления: введение, основная часть, выводы.

Используйте визуализацию:

- Создайте презентацию с графиками, диаграммами, изображениями.

Репетируйте:

- Проведите пробное выступление перед друзьями или коллегами.

Будьте готовы к вопросам:

- Продумайте возможные вопросы и подготовьте ответы.

5.1.6. Рекомендуемые инструменты и ресурсы

- Для конспектирования: Notion, Evernote, OneNote.
- Для визуализации данных: Tableau, Canva, Adobe Illustrator.
- Для работы с литературой: Zotero, Mendeley.
- Для презентаций: PowerPoint, Keynote, Google Slides.

5.1.7 Практические занятия семинарского типа, а также семинары проходят в аудиторных условиях с возможным использованием компьютерной техники в случае необходимости обусловленной темой работы, семинара. Данные типы учебных занятий не предусматривают использование учебной литературы в ходе проведения, только на этапе подготовки, возможно использование компьютерной техники с установленным специализированным программным обеспечением. Домашние задания являются самостоятельной работой, выполняемой вне аудиторных занятий, как продолжение аудиторной работы.

5.2. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов

Самостоятельная работа обучающихся включает в себя такие виды и формы как: подготовка к практическому занятию, подготовка к дискуссии, презентации, подготовка доклада, конспектирование изучаемой литературы, сбор визуальных материалов по изучаемой теме, выполнение упражнений, макетов и чистовых заданий по дисциплине.

Самостоятельная работа обучающегося является продолжением аудиторной работы и содержит как творческие проектные поиски в эскизировании, так и исполнительские работы по выполнению утвержденных заданий начисто.

Результаты самостоятельной работы студента представляются преподавателю на семинарских занятиях для консультаций, разбора ошибок, обсуждения проектных решений и выработки планов дальнейшей индивидуальной работы.

Подготовка к экзамену также является видом самостоятельной работы студента. В рамках подготовки к экзамену обучающийся исправляет недочёты, проводит финализацию всех заданий за семестр.

5.3. Методические рекомендации по подготовке доклада-презентации к семинарским занятиям.

Указания к докладу-презентации:

1. Проанализировать примеры существующих профессиональных конкурсов по теме.
2. Описать существующие подходы к организации конкурсов (концептуальные / реализованных проектов / на решение конкурсного кейса и т.д.), подтвердить примерами.
3. Проанализировать конкурсные проекты победителей и лауреатов, определить требования к конкурсным проектам конкретного конкурса.
4. Создать электронный файл доклада-презентации по выбранной теме, оформить слайды презентации, логично выразить основную мысль доклада.
5. Провести репетицию доклада с хронометражем и параллельным докладом со слайд-шоу. Регламент доклада – 8 минут, объём презентации – 10-12 слайдов.

6. Провести доклад-презентацию на аудиторном занятии.

Доклад-презентация готовится обучающимся по выбранной или назначенной преподавателем теме. Представляет собой краткое изложение наиболее существенных аспектов профессиональной проблематики применительно к выбранному явлению, персоналии или произведению графического дизайна.

Экранная презентация является визуальным сопровождением устного доклада. Она не должна быть тождественна докладу, но должна расширять, дополнять сказанное. Давать опорную визуальную информацию, которая нуждается в представлении и комментарии докладчика. Может также содержать элементы инфографики: схемы, таблицы, диаграммы, расширяющие восприятие материалов доклада.

Объем экранной презентации – от 15 до 25 слайдов, длительность доклада – 10-15 минут. Выполняется экранная презентация в приложении PowerPoint, как многостраничный файл, адаптированный к формату интерактивной доски (пропорция изображения -16:9).

Доклад предполагает осмысление и анализ достижений графического дизайна, выбранного обучающимся по изучаемой проблеме, умение сформулировать роль и значимость объекта изучения, демонстрацию глубокого ознакомления с объектом изучения и навык сбора приоритетной визуальной информации.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.04.01 ДИЗАЙН.

Составители:

Доц. кафедры дизайна и ДПИ Козловский В.Д.

