



РГХПУ им. С.Г. Строганова
1 8 2 5

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
университет им. С.Г. Строганова»

УТВЕРЖДАЮ

проректор по учебной и
воспитательной работе

В.В. Слепухин

21.06.2023



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1.В.05 «Сценарное проектирование: аудиовизуальные аттракционы в анимации»

Направление подготовки 54.04.01 «Дизайн»

Программа подготовки «Дизайн-кураторство: креативные технологии и экспертиза»

Квалификация выпускника магистр

Форма обучения очно-заочная

Институт, факультет Дизайн

Кафедра-разработчик рабочей программы «Промышленный дизайн»

Курс 1-2

Семестр 1,2,3.

	Часы	Зачетные единицы
Лекции	-	-
Практические занятия	108	3
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	45	1,25
Форма аттестации		
Зачет: 1-2 семестр	27	0,75
Экзамен-3 семестр		
Всего	180	5,0

Москва, 2023 г.

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования №1004 от 13.08.2020г. по направлению 54.04.01 «Дизайн»

По программе подготовки «Дизайн-кураторство: креативные технологии и экспертиза» на основании учебного плана набора обучающихся 2023 г.

Разработчик программы:
Преподаватель



Смирнов А.Ю.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Промышленный дизайн, от 12 июня 2023 г. протокол № 12

Зав. кафедрой, профессор



Монина Т.А.

Согласовано:
Проректор по учебной работе
и стратегическому развитию
образовательной деятельности



В.В. Слепухин

Начальник Учебного управления



Е.Ф.Глумова

1. Цели освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Сценарное проектирование: аудиовизуальные аттракционы в анимации» является формирование у магистров знаний и навыков создания целостных развивающихся во времени сценариев, визуальных сюжетов на основе планирования аудиовизуальных аттракционов и анимации в контексте разрабатываемых кураторских проектов с целью создания профессионально грамотного визуального презентационного материала с использованием мультимедийных анимационных технологий в рамках рекламно-информационных, образовательных и культурных проектов, подготовки презентаций.

Задачи дисциплины:

- изучение исторического опыта, теории и практики сценарного моделирования в различных жанрах современной анимации;
- формирование навыков анализа проектов визуальных и литературных сценариев раскадровок, выявления тенденций развития, особенностей художественно-образного представления объектов дизайна в рекламно-презентационной деятельности;
- освоение базовых принципов методологии сценарного моделирования при разработке визуального повествования;
- знакомство с этапами работы при подготовке сценариев, функциональными обязанностями автора-разработчика сценарных проектов в системе творческого коллектива;
- учет особенностей тематики и темпоритмических факторов при разработке сюжетов сценарных проектов на визуальном и вербальном уровне;

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.05 «Сценарное проектирование: аудиовизуальные аттракционы в анимации» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений и формирует у магистров по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн набор специальных знаний и компетенций.

Дисциплина необходима для подготовки выпускной квалификационной работы (магистерской диссертации) на основе синтеза знаний и навыков, полученных в результате успешного освоения сопутствующих и последующих дисциплин:

- 1) «Дизайн-кураторство. Исследования и разработка концептуальных проектов»
- 2) «Дизайн-взаимодействие с высокотехнологичными продуктами»
- 3) «Продюсерство и продвижение продуктов медиадизайна»

Знания, полученные при изучении дисциплины «Сценарное проектирование: аудиовизуальные аттракционы в анимации» могут быть использованы при прохождении практик (*учебных, производственных*), для выполнения проектной, научно-исследовательской по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-3 - Способен вести эффективную коммуникацию в социокультурной, научно-образовательной и художественно-творческой сфере с целью

популяризации знаний, научных и культурных достижений средствами творческого кураторского проекта с использованием комплекса презентационных технологий, включая и цифровые мультимедийные инструменты

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

ПК-3.1. принципы сценарного и концептуально-смыслового построения кураторских проектов и медиа презентаций

- место и роль дизайнера-визуализатора, автора монтажного повествования в современной культуре, системе музейно-выставочной и информационно-образовательной деятельности;
- методологию создания кураторских продуктов с использованием средств монтажного повествования;
- основные научно-методологические и художественно-образные инструменты в области монтажного повествования.

Уметь:

ПК-3.2. создавать целостные комплексные проекты, включающие различные медиа, а также презентации дизайн-проектов с использованием цифровых технологий и соответствующих компьютерных программ

- анализировать, выделять структуру построения проектов, использующих принципы монтажного повествования;
- разрабатывать собственные концепции визуальных сценариев на основе монтажного повествования;
- различать жанровые, функциональные, эстетические и стилевые особенности тех или иных проектов в области монтажного повествования;
- пользоваться различными способами визуализации при разработке монтажного повествования (включая как традиционные графические, так и цифровые технологии);
- планировать и осуществлять проекты монтажного повествования в своей кураторской деятельности;

Владеть:

ПК-3.3. способностью проводить публичную презентацию дизайн-проекта в медийном пространстве в производственно-технологической, организационно-управленческой, экспертно-консультационной и культурно-образовательной сферах

- терминологией, используемой для описания, анализа и разработки проектов монтажного повествования;
- навыками монтажного повествования;
- методикой разработки и планирования проектов в сфере музейно-выставочной и рекламно-презентационной и информационно-образовательной деятельности с использованием инструментов монтажного повествования;
- художественно-образными средствами монтажного повествования.

ПК -2 Способен разрабатывать на основе научных и проектно-художественных исследований проектную концепцию кураторского дизайн-проекта в сфере науки, искусства, образования и производственной деятельности

(выставки, презентации, конкурсы, фестивали, культурно-просветительные программы и т.п.), разрабатывать художественную, содержательно-смысловую и организационную структуру гуманитарных социокультурных проектов

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

ПК -2.1. Стратегию, этапы и методику ведения дизайн-проекта от постановки проектной задачи до формулировки концепции и планирования, организации и проведения социально-гуманитарного проекта с использованием всего арсенала аналоговых и цифровых проектных технологий, инструментов создания проектной документации

Уметь:

ПК-2.2. Разрабатывать инновационные концептуальные проектные предложения, визуализировать идею, выражать в форме проектно-художественного образа содержательно-смысловые, эстетические, гуманитарные особенности проекта с использованием всей знаний, умений, навыков проектной культуры и семиотических средств.

Владеть:

ПК -2.3. Методами оценки и корректировка проекта, адаптации и корректировки в соответствии с изменяющейся ситуацией и требованиями заказчика

4. Структура и содержание дисциплины «Сценарное проектирование: аудиовизуальные аттракционы в анимации»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единицы, 180 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. Знакомство с творческими принципами искусства анимации и сценарного моделирования в создании аудиовизуальных аттракционов (Темы 1-3)	1	-	18		Практическая работа Авторская презентация

2	Раздел 2. Структура анимационного проекта (Темы 4-7)	1	-	18		Опрос, практическая работа
3	Раздел 3. Сценарное моделирование аудиовизуальных аттракционов и анимации (Темы 8-10)	2	-	36	36	Опрос, практическая работа
4	Раздел 4. Разработка проекта аудиовизуальных аттракционов и анимации (Темы 11-16)	3	-	36	9	Съемка авторского видеоклипа с параллельным монтажом по одновременности и действия
Итого:				36		Зачет

4.1. Содержание лекционных занятий (не предусмотрено)

4.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема практической работы	Формируемые компетенции
1	Раздел 1.	18	Знакомство с творческими принципами искусства анимации и сценарного моделирования в создании аудиовизуальных аттракционов Тема 1. Сюжет и тайминг в разработке простейших сценариев Тема 2. Жанры и типы аудиовизуальных аттракционов и анимации Тема 3. Материалы и технологии в аудиовизуальных аттракционов и анимации	ПК-2 ПК-3
2	Раздел 2.	18	Структура анимационного проекта Тема 4. Планирование аудиовизуальных аттракционов и анимации Тема 5. Формирование концепции аудиовизуальных аттракционов и анимации	ПК-2 ПК-3

			<p>Тема 6. Формат представления аудиовизуальных аттракционов и анимации</p> <p>Тема 7. Взаимодействие аудио- и видео-составляющих в аудиовизуальных аттракционах и анимации</p>	
3	Раздел 3.	36	<p>Сценарное моделирование аудиовизуальных аттракционов и анимации</p> <p>Тема 8. Фактор времени как элемент художественного образа в создании аудиовизуальных аттракционов и анимации</p> <p>Тема 9. Особенности использования пространства в визуальном решении аудиовизуальных аттракционов и анимации</p> <p>Тема 10. Визуально-графический код (формально-композиционное решение) в создании аудиовизуальных аттракционов и анимации и его связь со сценарием проекта</p>	ПК-2 ПК-3
4	Раздел 4.	36	<p>Разработка проекта аудиовизуальных аттракционов и анимации</p> <p>Тема 11. Основные типовые элементы аудиовизуальных аттракционов и анимации</p> <p>Тема 12. Определение направления, жанра, формата аудиовизуальных аттракционов и анимации в контексте разрабатываемого кураторского проекта</p> <p>Тема 13. Форма презентации аудиовизуальных аттракционов и анимации</p> <p>Тема 14. Разработка плана реализации аудиовизуальных аттракционов и анимации</p> <p>Тема 15. Место аудиовизуальных аттракционов и анимации в системе планирования культурно-просветительской и выставочной деятельности</p> <p>Тема 16. Актуальные тенденции в создании аудиовизуальных аттракционов и анимации</p>	ПК-2 ПК-3

	ИТОГО	108		

5. Самостоятельная работа магистра

Темы, выносимые на самостоятельную работу-	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
Покадровый разбор анимационного фильма	9	Индивидуальное задание	ПК-3
Разработка короткого аудиовизуального анимационного проекта	18	Индивидуальное задание	ПК-3
Разбор визуально-графического решения анимационного фильма	18	Индивидуальное задание	ПК-3
ИТОГО	45		
Контроль (экзамен)	27		

Примерные темы индивидуальных заданий:

- Анимационная графика и самопрезентация
- Покадровый разбор анимационных фильмов (по выбору)
- Анализ сценарного построения анимационного (по выбору)
- Варианты передачи движения в анимационном фильме
- Аудиовизуальный аттракцион в презентации культурного события
- Сценарный план аудиовизуального аттракциона
- Средства реализации аудиовизуального аттракциона

Контрольные вопросы для зачета:

1 семестр - зачет.

Раздел 1. Знакомство с творческими принципами искусства анимации и сценарного моделирования в создании аудиовизуальных аттракционов

1. _____ Место искусства анимации в культуре и современных экранных видах искусства
2. Сценарное моделирование – основа временного построения анимационного проекта.
3. Примеры аудиовизуальных аттракционов в системе мультимедийных презентаций.
4. Примеры современных анимационных технологий.
5. Примеры авторских концепций современной анимации.

Раздел 2. Структура анимационного проекта

1. Этапы планирования и разработки анимационного проекта
2. Концепция и проект раскадровки анимационного фильма.
3. Монтаж аттракционов как каркас сценарных разработок и фильмов С.Эйзенштейна.
4. Видеоряд и звукоряд: примеры взаимодействия.
5. Опыт анализа сценарного построения анимационного проекта.

6. Типы анимации

2 семестр - экзамен.

Раздел 3. Сценарное моделирование аудиовизуальных аттракционов и анимации

1. Фактор времени (темп, ритм) и художественно-композиционное решение анимационного фильма.

2. Акустика и пространственное решение аудиовизуального аттракциона.

3. Графический стиль анимационного фильма (технология, форма, пространство).

4. Характер движения персонажей анимационного фильма как часть образно-эмоциональной составляющей.

5. Метафора и композиционно-образный строй анимационного фильма.

Раздел 4. Разработка проекта аудиовизуальных аттракционов и анимации

1. Анимация в системе образно-информационной составляющей кураторского проекта.

2. Жанры и формы анимационного сопровождения кураторского проекта.

3. От сценария – к плану реализации аудиовизуального аттракциона.

4. Выбор типа анимации в зависимости от характера кураторского проекта.

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «Сценарное проектирование: аудиовизуальные аттракционы в анимации» 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

1 рубежная аттестация – от 0 до 25 баллов

Российская оценка	2	3-	3	3+	4-	4	4+	5-	5	5+
Баллы рубежной аттестации	0-12	13-15	16	17	18	19-20	21	22	23	24-25

2 рубежная аттестация – от 0 до 25 баллов

Российская оценка	2	3-	3	3+	4-	4	4+	5-	5	5+
Баллы рубежной аттестации	0-12	13-15	16	17	18	19-20	21	22	23	24-25

посещение практических занятий – 20 баллов

итоговая рубежная – от 0 до 30 баллов.

Российская оценка	2	3-	3	3+	4-	4	4+	5-	5	5+
-------------------	---	----	---	----	----	---	----	----	---	----

Баллы рубежной аттестации	0-15	16-18	19	20-21	22-23	24	25	26-27	28	29-30
---------------------------	------	-------	----	-------	-------	----	----	-------	----	-------

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		
	<i>незачет</i>	<i>зачет</i>								

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

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		
	<i>незачет</i>	<i>зачет</i>								

При изучении указанной дисциплины «**Сценарное проектирование: аудиовизуальные аттракционы в анимации**» в 1 семестре предусмотрены практические работы, контрольные вопросы, зачет, экзамен. За эти контрольные точки студент может получить минимальное и максимальное количество баллов.

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля) «Сценарное проектирование: аудиовизуальные аттракционы в анимации»

9.1 Основная литература

1. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 181 с. — (Университеты России). — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/444485> (дата обращения: 16.04.2021).
2. Норштейн Юрий. Снег на траве. Лекции по искусству анимации. - Москва.: ВГИК, 2005.
3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика. Учебник и практикум для ВУЗов. Под редакцией А. Н. Лаврентьева. М., Юрайт, 2019
4. Цифровое искусство: история, теория, практика. Под ред. А.Н. Лаврентьева. М.: МГХПА им. С. Г. Строганова, 2016

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации, рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Автюшенко А. Л. Стрелков С. В. *Мультимедиа и компьютерная графика в цифровом искусстве.*; под ред. проф. В. М. Иванова — М.: Аватар, 2015. Учебное пособие в электронном виде
2. Осадчук М.А. Творческая анимация. Видеопрезентация проекта. Учебное пособие. – Красноярск: СФУ, 2016. Учебное пособие в электронном виде.
3. Современное российское искусство - языком анимации. – Санкт-Петербург, Русский музей, 2019. 120 с.
4. Солин Анатолий Иванович, Пшеничная Инна Александровна. Задумать и нарисовать мультфильм. Учебное пособие. – Москва: Прометей, 2020, 300 с.
5. Уильямс Ричард. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – Москва, Эксмо, 2018

9.3. 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 РГХПУ им. С.Г. Строганова art.biblioclub.ru
	Электронно-библиотечная система Юрайт, доступ с сайта РГХПУ им. С.Г. Строганова https://академия-строганова.рф/709/ https://urait.ru

Порталы, каталоги, поисковые системы

<http://www.artcyclopedia.com/> – Поисковая система по искусству. Ориентирована в основном на информацию о персоналиях и поиск изображений

<http://www.riba.org/> – RIBA-The Royal Institute of British Architects) — сайт Королевского Института архитекторов Великобритании. Предоставляет обширную классифицированную коллекцию ссылок по всем вопросам, связанным с архитектурой, строительством и дизайном. Коллекция постоянно пополняется

<http://www.groveart.com/> – Обширный ресурс по изобразительному искусству. Ориентирован на поиск разного рода информации и изображений. Предоставляет доступ к электронной версии The Dictionary of Art (1996 г, в 34-х томах)

<http://www.artinfo.ru/> – Мультимедийное издательство, банк данных и сетевой ресурс, предоставляющий информацию о современных художниках России, и процессах, происходящих в современном русском искусстве

Интернет ресурсы по культуре

<http://www.russianculture.ru> – Культура России. Информационный портал создан Министерством культуры РФ для пропаганды знаний о культурном наследии России, консолидации и поддержки разрозненных культурологических Интернет-ресурсов. Портал объединяет актуальную информацию обо всех направлениях культуры и искусства, предоставляет справочник о культурных и художественных учреждениях России, содержит ссылки на многие Интернет-сайты. В нем интересный материал по изобразительному искусству, литературе, архитектуре, кино России, оцифрованные изображения произведений искусства, фотографии памятников архитектуры, портреты деятелей культуры...

<http://www.aki-ros.ru> – Агентство культурной информации. АКИ – это новости о гуманитарной сфере жизни общества из российских регионов, а также анонсы культурных событий на ближайшую неделю, месяц, год. Мониторинг культурных событий России по тематическим рубрикам: «Социальная хроника», «Гастроли», «Международные контакты», «Театр», «Кино», «Музыка», «Литература», «Музеи», «Выставки», «Библиотеки», «Инициативы» и др. Обновление этих разделов происходит еженедельно. Обзоры культурных событий по территории: округам и городам России, аналитические обзоры по видам искусств, темам и региону.

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)

Для проведения занятий используется

- 1 комплект электронных презентаций/слайдов,
2. аудитория, оснащенная презентационной техникой (Телевизор SONY KDL-40W5500 s/n 9901002, компьютер)
- 3 пакеты ПО общего назначения (текстовые редакторы, графические редакторы, 3Д программы)

11.1 Информационные технологии

Образовательный процесс осуществляется с применением локальных и распределенных информационных технологий

Локальные информационные технологии

№п/п	Наименование	Доступность для студентов
1	Adobe CC 2019	Доступно в компьютерных классах и в аудиториях для самостоятельной работы МГХПА им. С.Г. Строганова
2	Adobe Creative Cloud для рабочих групп	
3	Офисный пакет Microsoft Office 365	
4	Adobe: Photoshop, Premier	
5	VLC video player	