Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 12.10.2023 17:54:17
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
/МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ/

УТВЕРЖДАЮ
Директор
Института графики и искусства книги
имени В.А.Фаворского
_____ С.Ю.Биричев
«___» _____ 30 июня 2022

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Видеоарт

Направление подготовки
54.05.03 Графика

Специализация
Художник анимации и компьютерной графики

Квалификация (степень) выпускника
Специалист

Форма обучения
Очная

Москва 2022 г.

Область применения и нормативные ссылки

- Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.
- Год начала подготовки: **2022**.

1. Цели освоения дисциплины

Основные цели дисциплины «Видеоарт» является:

Изучение пластических и технических особенностей размещения и трансляции видеоконтента на различных медианосителях и форматах. Формирование у студента четкой взаимосвязи формата, масштаба, контекста и содержания видеоряда в различных ситуациях.

Основные задачи освоения дисциплины «Видеоарт»: Создание видео на общую тематику, но для различных медиасред, например, для YouTube, видеомэппинга на здании и кинотеатра. Через масштаб и особенности восприятия изучить какое содержание видеосообщения должно быть.

1. Место дисциплины в структуре ОП специалитета

Дисциплина «Видеоарт» относится к числу дисциплин вариативной части образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по специализации «Художник анимации и компьютерной графики».

Дисциплина «Видеоарт» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

«Информационные технологии в дизайне», «Методология дизайн-проектирования», «Дизайн цифровых сред», «Цифровая типографика»

Полученные компетенции используются в дисциплинах:

«Арт-дирекшен;

Для освоения учебной дисциплины, обучающиеся должны владеть следующими знаниями и компетенциями: ПК-5.

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся должны быть сформированы следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

Коды компетенции	**Результаты освоения ООП** ***Содержание компетенций****	**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине****
ПК-5 *(профиль Б)*	*Способен создавать структурные руководства по проектированию графического пользовательского интерфейса и продуктовых стандартов графического пользовательского интерфейса*	***Знать:*** Методика и принципы организации процесса дизайн-проектирования Технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности Профессиональная терминология в области дизайна ***Уметь:*** Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации ***Владеть:*** Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации

4. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час./ зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	5	10	144/4	72		72		72		Зачет

Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1.1.	Современные медиа и роль видеоконтента в них	● Новые медиа ● Преимущества видеоконтента ● Видеоконтент и его роль в различных отраслях ● Способы заимодействия с пользователем
1.2	Особенности аудиовизуальных средств выразительности	● Особенности аудиовизуальных средств ● Аудиовизуальные средства ● Шрифт в коммуникации
1.3	Использование аудиовизуальных средств в различных типах медиа	*Классификация типов видео:* ● Обучающие и познавательные ● Рекламные и имиджевые ● Презентационные и бизнес медиа ● Информационные ● Документальные ● Развлекательные ● Детское медиа ● Вирусные ● Видеоарт и эстетические визуальные медиа
1.4	Режиссура видео в современном медиа пространстве	Концепция видеоролика определенного типа. Поиск идеи и аудиовизуальных средств для достижения желаемого результата. Презентация концепции с поиском оригиналов для создания видеоконтента.
2.1.	Мутимедийный театр	Выявления влияния мультимедийности и интерактивности в театральной и аудиовизуальной культуре в истории и в настоящий момент

2.2	Видеомэппинг	Различные системы освещения и работы с ним как способ изменения среды
2.3	Аудиальные влияния	Рассмотрение звука как инструмента, формирующего понимание сценического действия зрителем
2.4	Технический комплекс интерактивных реакций	Рассмотрение различных способов реализации иммерсивного сценария в театре и шоу
2.5	Проектная работа	Формирование собственного проекта

5. Образовательные технологии

Методика преподавания дисциплины «Видеоарт» и реализация компетентностного подхода в изложении и восприятии материала предусматривает использование следующих активных и интерактивных форм проведения групповых, индивидуальных, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся:

— обсуждение текущих результатов работы над проектно-художественным заданием (ПХЗ) в формате «круглый стол» с участием преподавателя и студентов группы;

— обсуждение и индивидуальная или групповая защита завершенных промежуточных этапов выполнения ПХЗ;

— проведение обучающимися (индивидуально или в составе группы) исследований и анализа материалов, связанных с темой семестра и основным ПХЗ, с последующим обсуждением;

— проведение мастер-классов, творческих встреч специалистов в области режиссуры, монтажа и анимации;

— консультации по проблемам работы над ПХЗ в электронной переписке или в группах в соцсетях;

— в целях обеспечения единого подхода к освоению дисциплины теоретические основы и методика работы над ПХЗ в рамках раздела фиксируются в онлайн-курсах, и их освоение контролируется при помощи входящих в онлайн-курс тестов.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов.

Оценочными средствами освоения дисциплины являются

— вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса — отдельно по разделам дисциплины)

— Проектно-художественное задание (ПХЗ).

Вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса) —В состав онлайн-курса входят вопросы для самопроверки, а также итоговый тест, результаты которого позволяют оценить степень усвоения обучающимся теоретических и методических основ работы над заданиями раздела.

Проектно-художественное задание — завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, наличие способности к композиционному мышлению и уровень мастерства исполнения, умение обучающегося применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.

ПХЗ является основным оценочным средством освоения дисциплины.

ПХЗ по дисциплине «Видеоарт» отличается от ПХЗ по другим дисциплинам комплексным подходом к работе над проектом: при выполнении ПХЗ используются знания и навыки, полученные не только в рамках обучения дисциплине «Видеоарт», но и знания и навыки из других профессиональных дисциплин. Выполнение ПХЗ требует объединения полученных знаний и навыков в единую систему для достижения максимальной функциональности и художественной выразительности проекта.

Для успешного выполнения ПХЗ по дисциплине «Видеоарт» обучающийся должен:

— **знать:** особенности аудиовизуальных средств выразительности и их использование в различных типах видео; аспекты выбора того или иного графического, анимационного и звукового решения для различных медиасред; техники и технологии, а также принципы создания видеоконтента;

— **уметь:** выбирать и эксплуатировать необходимые инструменты и сервисы для создания видеоконтента; создавать видеоайдентику различными инструментами; выявлять необходимые и достаточные технические средства для реализации проекта. Анализировать характер аудитории, составлять персонажей-пользователей и соотносить их и проектируемый продукт;

— **владеть:** программным обеспечением для создания видеоконтента; инструментами анализа данных, открытыми источниками статистики.

Форма ПХЗ варьируется в соответствии с проблематикой, предусмотренной соответствующим разделом программы. Количество учебных творческих заданий, входящих в ПХЗ в рамках каждого из разделов программы варьируется в соответствии с набором поставленных задач.

Экранная презентация ПХЗ представляет собой обязательный элемент презентации концепции. Презентация ПХЗ оценивается отдельно.

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов над ПХЗ, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций:

6.1. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).

6.1.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины Б1.1.ДВ.2 «Видеоарт» формируются следующие компетенции:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать
ПК-5	*Способен организовывать работы по выполнению дизайн- проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации*

В процессе освоения образовательной программы данные компетенции, в том числе их отдельные компоненты, формируются поэтапно в ходе освоения обучающимися дисциплин, практик в соответствии с учебным планом и календарным графиком учебного процесса.

6.1.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых по итогам освоения дисциплины, описание шкал оценивания

Показатель	Критерии оценивания			
	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
ПК-5 Способен организовывать работы по выполнению дизайн- проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации				
Знать: Методика и принципы организации процесса дизайн-проектирования Технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности Профессиональная терминология в области дизайна	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний аспектов выбора того или иного графического, анимационного и звукового решения для различных медиасред	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний аспектов выбора того или иного графического, анимационного и звукового решения для различных медиасред. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и их переносе на новые ситуации.	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие знаний аспектов выбора того или иного графического, анимационного и звукового решения для различных медиасред, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях.	Обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний аспектов выбора того или иного графического, анимационного и звукового решения для различных медиасред. Свободно оперирует приобретенными знаниями

Уметь: Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет создавать видеоайдентику различными инструментами	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие следующих умений: создавать видеоайдентику различными инструментами. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умений по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании умениями при их переносе на новые ситуации.	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие следующих умений: создавать видеоайдентику различными инструментами. Умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.	Обучающийся демонстрирует полное соответствие следующих умений: создавать видеоайдентику различными инструментами. Свободно оперирует приобретенными умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
Владеть: Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации	Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет инструментами и сервисами для создания видеоконтента	Обучающийся владеет инструментами и сервисами для создания видеоконтента. Обучающийся испытывает значительные затруднения при применении навыков в новых ситуациях.	Обучающийся частично владеет инструментами и сервисами для создания видеоконтента. Навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.	Обучающийся в полном объеме владеет инструментами и сервисами для создания видеоконтента, свободно применяет полученные навыки в ситуациях повышенной сложности.

Шкалы оценивания результатов промежуточной аттестации и их описание:

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме зачета проводится преподавателем по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине методом оценки количественных и качественных показателей выполнения заданий. Промежуточная

аттестация по дисциплине не предусматривает специальной подготовки по экзаменационным билетам.

Основной формой отчета по дисциплине является проектно-художественное задание.

Также формой отчета являются:

— результаты теста в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;

— презентация проекта в различных формах *(см п. 6)*.

Оценка итогов промежуточной аттестации по дисциплине «Видеоарт» проводится методом балльно-рейтинговой системы: за счет сложения баллов-оценок:

— за прохождение теста в рамках онлайн-курса

— за работу над ПХЗ

— за презентацию проекта

Максимальный суммарный балл составляет 100. Максимальный суммарный балл складывается из следующих максимальных баллов:

Источник баллов	**Максимальный балл**
Результаты теста в рамках онлайн-курса	20
Работа над ПХЗ	60
Презентация проекта	20

Прохождение теста оценивается по следующим критериям:

Балл, полученный при прохождении теста в рамках онлайн-курса	**Балл для промежуточной аттестации**
0-40	0
41-50	4
51-65	8
66-80	12
81-90	16
91-100	20

Работа над ПХЗ оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания ПХЗ (баллы)	**Описание**

46-60	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается креативностью творческой концепции, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
31-45	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Проектно-художественное задание обладает креативностью творческой концепции, хорошим качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
16-30	Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается недостаточной креативностью творческой концепции, средним качеством выполнения, отсутствием оригинальности авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и не достаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не в полной мере соответствует экспозиционным требованиям.
0-15	Задание не выполнено или выполнено частично, на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Проектно-художественное задание отличается отсутствием креативности творческой концепции, низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не соответствует экспозиционным требованиям.

Работа над презентацией оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания презентации (баллы)	**Описание**
0	Презентация отсутствует или не соответствует проекту, не отражает его характеристик, не дает представления о художественных решениях проекта; не имеет самостоятельной художественной ценности.
1-7	Презентация в общих чертах соответствует проекту, но в недостаточной степени отражает его характеристики, дает неполное представление об уникальных художественных решениях проекта; не имеет или имеет низкую самостоятельную художественную ценность.

8-14	Презентация в достаточной степени отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта, в основном демонстрирует уникальные художественные решения проекта; имеет самостоятельную художественную ценность и выразительность, звуковое сопровождение (если предусмотрено формой презентации) в основном соответствует визуальному ряду.
15-20	Презентация полностью отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта, наглядно демонстрирует уникальные художественные решения проекта, логическую взаимосвязь художественных решений внутри проекта; имеет самостоятельную художественную ценность и выразительность, звуковое сопровождение (если предусмотрено формой презентации) вполне соответствует визуальному ряду и подчеркивает его достоинства.

По результатам суммирования баллов выставляется оценка «зачтено» или «незачтено».

Суммарный балл	0-60	61-100
Итоговая оценка	незачтено	зачтено

Фонды оценочных средств представлены в приложении 1 к рабочей программе.

Форма промежуточной аттестации: зачет.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме зачета проводится преподавателем по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине методом оценки количественных и качественных показателей выполнения заданий. Промежуточная аттестация по дисциплине не предусматривает специальной подготовки по экзаменационным билетам.

Основной формой отчета по дисциплине является проектно-художественное задание.

Также формой отчета являются:

— результаты теста в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;

— презентация проекта в различных формах *(см п. 6)*.

Оценка итогов промежуточной аттестации по дисциплине «Видеоарт» проводится методом балльно-рейтинговой системы: за счет сложения баллов-оценок:

— за прохождение теста в рамках онлайн-курса

— за работу над ПХЗ

— за презентацию проекта

Максимальный суммарный балл составляет 100. Максимальный суммарный балл складывается из следующих максимальных баллов:

Источник баллов	**Максимальный балл**

Результаты теста в рамках онлайн-курса	20
Работа над ПХЗ	60
Презентация проекта	20

Прохождение теста оценивается по следующим критериям:

Балл, полученный при прохождении теста в рамках онлайн-курса	**Балл для промежуточной аттестации**
0-40	0
41-50	4
51-65	8
66-80	12
81-90	16
91-100	20

Работа над ПХЗ оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания ПХЗ (баллы)	**Описание**
46-60	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается креативностью творческой концепции, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
31-45	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Проектно-художественное задание обладает креативностью творческой концепции, хорошим качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.

16-30	Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается недостаточной креативностью творческой концепции, средним качеством выполнения, отсутствием оригинальности авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и не достаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не в полной мере соответствует экспозиционным требованиям.
0-15	Задание не выполнено или выполнено частично, на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Проектно-художественное задание отличается отсутствием креативности творческой концепции, низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не соответствует экспозиционным требованиям.

Работа над презентацией оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания презентации (баллы)	**Описание**
0	Презентация отсутствует или не соответствует проекту, не отражает его характеристик, не дает представления о художественных решениях проекта; не имеет самостоятельной художественной ценности.
1-7	Презентация в общих чертах соответствует проекту, но в недостаточной степени отражает его характеристики, дает неполное представление об уникальных художественных решениях проекта; не имеет или имеет низкую самостоятельную художественную ценность.
8-14	Презентация в достаточной степени отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта, в основном демонстрирует уникальные художественные решения проекта; имеет самостоятельную художественную ценность и выразительность, звуковое сопровождение (если предусмотрено формой презентации) в основном соответствует визуальному ряду.
15-20	Презентация полностью отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта, наглядно демонстрирует уникальные художественные решения проекта, логическую взаимосвязь художественных решений внутри проекта; имеет самостоятельную художественную ценность и выразительность, звуковое сопровождение (если предусмотрено формой презентации) вполне соответствует визуальному ряду и подчеркивает его достоинства.

По результатам суммирования баллов выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно».

Суммарный балл	0-40	41-60	61-80	81-100
Итоговая оценка	Неудовлетворительно	Удовлетворительно	Хорошо	Отлично

Фонды оценочных средств представлены в приложении 1 к рабочей программе.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Основная литература:

1. Бураченко, А. И. История театра и кино : практическое пособие для вузов / А. И. Бураченко. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 47 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11592-5. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/457103 (дата обращения: 22.01.2022).
2. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео : учебник и практикум для вузов / Д. А. Трищенко. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 177 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11564-2. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/457090 (дата обращения: 22.01.2022).
3. Чернов, А. В. Профессиональные творческие студии : учебное пособие для вузов / А. В. Чернов, М. В. Дворянова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 118 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12548-1. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/449106 (дата обращения: 22.01.2022).
4. Кривцун, О. А. Психология искусства : учебник для вузов / О. А. Кривцун. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 265 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-02354-1. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/450639 (дата обращения: 22.01.2022).
5. Федотова, Л. Н. Реклама: теория и практика : учебник для вузов / Л. Н. Федотова. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 391 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-9916-8299-2. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/450406 (дата обращения: 22.01.2022).

Дополнительная литература:

6. Основы информатики. Компьютерная графики : лаб. Работы для спец. 051900 «Графика» / М-во образования РФ; МГУП; сост. Болдасов В.С., Марголин Л.Н. – М. : МГУП, 2003. – 119 с.

в) программное обеспечение и интернет-ресурсы:

Программное обеспечение:

• Операционные системы Mac OS или Windows (актуальные версии).

• Графический пакет Adobe Creative Suite версий 6 (актуальная версия), включающий в себя программы:

Adobe Photoshop;
Adobe Illustrator;
Adobe InDesign;
Adobe After Effects,
Adobe Premiere,
Adobe Acrobat Professional,
Adobe Muse,
Adobe Media Encoder,
Adobe Edge Animate,
Adobe Animate,
Adobe Fireworks,
Adobe Audition.

• Браузеры Internet Explorer, Safari, Chrome с установленными новыми плагинами Adobe Flash Player

• Наборы актуальных видео кодеков. Возможно из коллекции K-Lite.

д) Онлайн-курсы по дисциплине:

— первый модуль (семестр):
https://lms.mospolytech.ru/course/view.php?id=2097

— второй модуль (семестр):
https://lms.mospolytech.ru/course/view.php?id=4941

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции»№ 3319.
125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7
Столы, стулья, компьютеры, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.
Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г.

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции»№ 3320.
125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7
Столы, стулья, компьютеры, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.
Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г.

— Компьютерная аудитория кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции»№ 3326.
125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

Столы, стулья, компьютеры, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.
Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г.
— Компьютерная аудитория кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции»№ 3327.
125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7
Столы, стулья, компьютеры, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.
Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г.

9. Методические рекомендации для самостоятельной работы студентов

Работа над проектом в области дизайна видеоконтента является одной из наиболее сложных комплексных задач, требующей учета и согласования самых различных факторов.

Среди этих факторов ключевыми являются: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практическим и эстетическим запросам целевой аудитории.

Работа над проектом в области создания видеоконтента является одной из наиболее сложных комплексных задач, требующей учета и согласования самых различных факторов.

Среди этих факторов ключевыми являются: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практическим и эстетическим запросам целевой аудитории и состоит из четырех основных этапов:

— аналитического (включающего в себя определение целевой аудитории проекта, функциональных задач издания, определение структуры материала и иерархических отношений между её элементами, а также разбор уже реализованных проектов аналогичного типа);

— концептуального (включающего построение структуры издания на основе выявленной структуры материала и его функциональных задач; выбор и системную организацию композиционных, конструктивных, пластических и технологических приемов, наиболее точно соответствующих выстроенной структуре издания, позволяющих максимально полно реализовать задачи соответствия

функциональным требованиям издания, практическим и эстетическим требованиям целевой аудитории

— практического (заключающегося в разработке и выполнении принципиального или полнообъемного макета проектируемого продукта)

— презентационного (заключающегося в подготовке экранной презентации проекта, формирующей образ проекта, демонстрирующей общую структуру проекта, наиболее интересные элементы оформления в области композиции, графических, типографических и технологических приемов, использованных материалов).

Одной из ключевых задач при проектировании дизайна лонгридов состоит в том, чтобы избежать механического комбинирования общеизвестных дизайнерских приемов, а прийти к пониманию определяющей роли функционального анализа при выборе (самостоятельной разработке), комбинировании композиционных, пластических и конструктивных приемов.

Работа над концепцией создания видеоконтента *проходит четыре основных этапа:*

— *аналитический* (включающий в себя определение целевой аудитории проекта, функциональных задач видеосценографии, определение структуры и конструкции материала и применяемых технологий, а также разбор уже реализованных проектов аналогичного типа);

— *концептуальный* (включающий построение структуры издания на основе выявленной структуры материала и его функциональных задач; выбор и системную организацию композиционных, конструктивных, пластических и технологических приемов, наиболее точно соответствующих заявленной концепции, позволяющих максимально полно реализовать задачи соответствия функциональным требованиям контента, практическим и эстетическим требованиям целевой аудитории;

— *практический* (заключающийся в разработке концепции видеосценографии, с описанием задач и технологических возможностей);

— *презентационный* (заключающийся в подготовке презентации проекта), формирующей образ проекта, демонстрирующей общую структуру проекта, наиболее интересные элементы оформления в области композиции, графических, типографических и технологических приемов, использованных материалов).

Требования, предъявляемые к ПХЗ.

Художественное (графическое, композиционное и конструктивное) решение ПХЗ должно быть самостоятельным, не должно содержать признаков заимствования, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта.

Требования к презентации ПХЗ.

Презентация должна соответствовать ПХЗ, отражать его объемные, структурные, образные характеристики; наглядно демонстрировать уникальные особенности графических, композиционных и конструктивных решений; иметь самостоятельные художественные достоинства, в частности, оригинальный сценарий, наглядно раскрывающий особенности художественного замысла проекта, характер функционирования, взаимодействия с целевой аудиторией.

Длительность экранной презентации не должна быть меньше 60 секунд или больше 180 секунд.

Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате он-лайн-теста (в рамках онлайн-курса по соответствующему разделу дисциплины). Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

1. Методические рекомендации для преподавателя

«Видеоарт» состоит большей частью из практических занятий, направленных на освоение обще-профессиональных и профессионально-специализированных компетенций художника-дизайнера печатной продукции и мультимедиа и формирование творческой личности.

Принцип обучения – индивидуальный с учетом потенциала и особенностей каждого студента. В соответствии с учебным планом, графиком учебного процесса и данной программой преподаватель при проведении занятий также

руководствуется личным профессиональным и творческим опытом в освоении каждого задания. Основной целью преподавателя является формирование творческой личности обучающегося, ориентированного на профессиональную деятельность в качестве графического дизайнера в области мультимедиа.

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по специальности 54.05.03 «Графика» по специализации «Художник анимации и компьютерной графики»

Программу составили:

Старший преподаватель  /А.М.Кравченко/

Программа утверждена на заседании кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции»

« 07» июня 2022 г., протокол №11

Заведующий кафедрой ХТОПП
старший преподаватель  /Е.Б. Третьяк/

Программа согласована:

Директор
Института графики и искусства книги
им. В.А. Фаворского  /С.Ю. Биричев/

Приложение 1
к рабочей программе

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)

Специальность: 54.05.03 «Графика»

Форма обучения: очная

Виды профессиональной деятельности:

Кафедра: Художественно-техническое оформление печатной продукции

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ПО ДИСЦИПЛИНЕ
Б1.1.ДВ.2 «Видеоарт»

Состав:

1. Паспорт фонда оценочных средств
2. Описание оценочных средств

Составители:

А.М.Кравченко, старший преподаватель

Москва 2022

ПОКАЗАТЕЛЬ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Таблица 1

Б1.1.ДВ.2 «Видеоарт»					
ФГОС ВО 54.05.03 «Графика»					
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие профессионально-специализированные компетенции:					
Компетенции		**Перечень компонентов**	**Технология формирования компетенций**	**Форма оценочного средства**	**Степени уровней освоения компетенций**
Код компетенции	**Формулировка**				
ПК-5	Способен организовывать работы по выполнению дизайн- проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать:** аспекты выбора того или иного графического, анимационного и звукового решения для различных медиасред **Уметь:** создавать видеоайдентику различными инструментами **Владеть:** инструментами и сервисами для создания видеоконтента.	лекция, практические занятия, самостоятельная работа	ПХЗ	***Базовый уровень:*** — создавать видеоайдентику различными инструментами ***Повышенный уровень:*** — свободно владеть инструментами и сервисами для создания видеоконтента.

Таблица 2

Перечень оценочных средств по дисциплине

Б1.1.ДВ.2 «Видеоарт»

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Проектно-художественное задание (ПХЗ)	Завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.	Тема проектно-художественного задания

Приложение 2
к рабочей программе

Темы проектно-художественных заданий и этапы освоения компетенций

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины Темы ПХЗ	Код компетенции	Этапы освоения компетенций
1.	**Современные медиа и роль видеоконтента в них**		
1.1	Исследование способов взаимодействия с пользователем в современном медиапространстве, на различных носителях.	ПК-5	**Знать:** *:* Методика и принципы организации процесса дизайн-проектирования **Уметь:** Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной **Владеть:** Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива
2.	**Особенности аудиовизуальных средств выразительности**		
2.1	Исследование особенностей аудиовизуальных средств выразительности и шрифтовое оформление современных медиа.	ПК-5	**Знать:** Технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности **Уметь:** Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации **Владеть:** Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
3.	***Использование аудиовизуальных средств в различных типах медиа***		
	Определение типа видео и использование подходящих аудиовизуальных средств выразительности для достижения максимального взаимодействия с пользователем.	ПК-5	**Знать:** Профессиональная терминология в области дизайна **Уметь:** анализировать современную видеоайдентику и особенности ее трансформации в зависимости от носителя. **Владеть:** Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации

	Презентация концепции использования определенных аудиовизуальных средств выразительности для конкретного типа видео: 1. Обучающие и познавательные 2. Рекламные и имиджевые 3. Презентационные и бизнес медиа 4. Информационные 5. Документальные 6. Развлекательные 7. Детское медиа 8. Вирусные 9. Видеоарт и эстетические визуальные медиа	ПК-5	**Знать:** функциональные возможности и особенности использования аудиовизуальных средств выразительности для различных типов медиа. **Уметь:** определять и использовать подходящие инструменты и ПО для воплощения концепции; определять особенности видеоконтента, принадлежащему определенному типу и использовать для достижения желаемого результата. **Владеть:** программным обеспечением для создания видеоконтента и сервисами поиска
4.	***Режиссура видео в современном медиа пространстве***		
	Концепция видеоролика определенного типа. Поиск идеи и аудиовизуальных средств для достижения желаемого результата. Презентация концепции с поиском оригиналов для создания видеоконтента.	ПК-5	**Знать:** различные способы взаимодействия с пользователем; **Уметь:** демонстрировать наличие комплекса информационно-технологических знаний; **Владеть:** приемами компьютерного мышления и способностью к моделированию процессов, объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач