

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ярошенко Николай Николаевич
Должность: проректор по учебно-методической деятельности
Дата подписания: 07.05.2026 13:59:53
Уникальный программный ключ:
25cc77c6d2a242799b1569189212ec549db4bb5f

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

**УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
факультета Медиакоммуникаций и
аудиовизуальных искусств
Кот Ю.В.**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
КОМПЬЮТЕРНАЯ 2D-АНИМАЦИЯ**

Направление подготовки: 51.03.02 Народная художественная культура

**Профиль подготовки: Руководство студией анимационного
видеотворчества. Преподаватель**

Квалификация выпускника: Бакалавр

Форма обучения: Очная, заочная

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

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины- умение применять для решения своих профессиональных задач принципы работы современных информационных технологий.

Задачи освоения дисциплины: владение принципами работы современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «Компьютерная 2D-анимация» относится к Блоку 1 «Дисциплины (модуля)» и относится к обязательной части ОПОП по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль подготовки «Руководство студией анимационного видеотворчества. Преподаватель».

Дисциплина изучается в 3-8 семестрах очной формы обучения, 2-9 семестрах заочной формы обучения.

Входные знания, умения и компетенции, необходимые для изучения данного курса, формируются в процессе изучения таких дисциплин, как: «История и теория анимации», «Основы изобразительного мультдвижения», «Техника и технология анимационного производства».

В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения следующих дисциплин и прохождения практик: «Мастерство режиссера анимационного фильма», «Специальные технологии 3D», «Анимационная реклама».

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

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций ОПК-2, ПК-1, ПК-3, ПК-7 в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль подготовки «Руководство студией анимационного видеотворчества. Преподаватель».

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю).

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенции	Результаты обучения. <i>Выпускник должен:</i>
<p>ОПК-2 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.</p>	<p>ОПК-2.1 –знает роль и значение информации и информационных технологий в развитии современного общества; основные термины и понятия в области информационных технологий; характеристики базовых информационных процессов сбора, передачи, обработки, хранения и представления информации, а также средства реализации базовых информационных процессов.</p> <p>ОПК – 2.2. Умеет осуществлять обоснованный выбор инструментальных средств информационных технологий для решения профессиональных задач, выбирать и применять современные программные средства; работать с информацией в глобальных компьютерных сетях</p>	<p>Знать: принципы работы современных информационных технологий</p> <p>Уметь: применять для решения своих профессиональных задач принципы работы современных информационных технологий.</p> <p>Владеть: принципами работы современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.</p>

	<p>и корпоративных информационных системах;</p> <p>ОПК – 2.3. Владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения и переработки информации; навыками работы с различными программными продуктами</p>	
<p>ПК-1 Способен работать в разных видах и жанрах анимации, оценивать, отбирать и обрабатывать анимационный видеоряд, создавать иллюстративную концепцию издания (проекта).</p>	<p>ПК-1.1. Знает видовую и жанровую классификацию анимационных фильмов, методы отбора и обработки анимационного видеоряда;</p> <p>ПК-1.2. Умеет создавать анимационные произведения разных видов и жанров, воссоздавать и редактировать анимационный видеоряд, разрабатывать концепты на которых базируются анимационные ленты.</p> <p>ПК-1.3. Владеет навыками анализа и отбора видеоряда для анимационного произведения, навыками создания концепт-артов, дизайнов персонажей,</p>	<p>Знать:</p> <p>Видовую и жанровую классификацию анимационного творчества, функциональные особенности различных видов и жанров анимации, принципы и критерии оценки технического качества, творческой оригинальности и уровня художественного воплощения авторского анимационного произведения.</p> <p>Уметь:</p> <p>Применять на практике теоретические знания о видах и жанрах анимации, использовать различные технологии анимации для достижения творческих целей, осуществлять отбор количественно и качественно необходимого иллюстративного материала для создания творческого проекта, наглядно продемонстрировать заказчику иллюстративную концепцию. издания (проекта)</p> <p>Владеть:</p> <p>Навыками анимирования в</p>

	<p>фонов для создания мультфильма.</p>	<p>различных условиях, приемами композиции, технологиями анимации, приемами, присущими различными стилям и направлениям мультипликации. Методами и приемами графического дизайна, компьютерной верстки.</p>
<p>ПК-3 Способен использовать приемы режиссуры анимационного произведения, осуществлять актерскую и дикторскую функции в процессе создания анимационного произведения.</p>	<p>ПК-3.1. Ознакомлен с базовыми правилами режиссуры мультфильмов, актерского и дикторского мастерства. ПК-3.2. Способен оперировать инструментарием режиссёра, ПК-3.3. Владеет приемами режиссуры и актерского и дикторского мастерства</p>	<p>Знать: Основные термины законы, виды и жанры драматургии. Специфику работы над различными произведениями драматургического искусства. Основы режиссерского мастерства в разных видах и жанрах анимационного искусства. Основы актерского и дикторского мастерства, специфику работы актера и диктора в кино и на телевидении, творческие возможности данных профессий, роль и место художественного слова и актерской игры в анимационном произведении. Создать съемочную группу, осуществить съемочный и монтажно-тонировочный периоды. Работать над разноплановыми и разнохарактерными ролями, разбирать характерные особенности различных ролей, разработать «рисунки» роли. Владеть: Методами режиссерской работы с автором сценария, актерами, оператором, техническим персоналом; руководить съемочным процессом, приемами и технологиями</p>

		<p>монтажа мультфильма.</p> <p>Приемами художественного слова, основными принципами системы Станиславского, приемами взаимодействия на съемочной площадке с другими актерами, методами работы с непрофессиональными актерами и неактерами.</p>
<p>ПК-7 Способен использовать в профессиональной деятельности представления об истории, современном состоянии и перспективах развития анимации и мультимедиа с учётом направленности образовательной программы.</p>	<p>ПК 7.1.- Способен использовать в педагогической деятельности знания, полученные во время обучения на профиле.</p>	<p>Знать: Историю, базовые принципы и работу в основных техниках анимации и мультимедиа.</p> <p>Уметь: Учитывать при преподавании направленность образовательной программы.</p> <p>Владеть: Навыками использования в педагогической деятельности информации об анимации и мультимедиа.</p>

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (модуля)

4.1 Объем дисциплины (модуля)

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «Компьютерная 2D-анимация» составляет 13 зе (468 академических часов), из них **на очной форме обучения** контактных - 308 академических часов; СРС – 52 академических часов, контроль- 108 академических часов (зачет с оценкой в 4 семестре; экзамен в 6, 7 и 8 семестрах).

на заочной форме обучения контактных - 122 академических часов; СРС – 316 академических часов, контроль- 30 академических часов (зачет с оценкой в 4, 6 и 8 семестрах; экзамен в 7 и 9 семестрах).

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)					Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)	
			лекции	сем	Пр	м/г	инд	СРС	
1	Тема №1 Знакомство с интерфейсом программы	3			25			7	
2	Тема №2 Изучение основных инструментов рисованной анимации	3			25			7	Практическое задание.
3	Тема №3 Изучение основных инструментов компьютерной перекладки	4			50			7	Практическое задание, Зачет с оценкой (18 ак.ч.)
4	Тема №4 Изучение структуры рига	5			52		2	8	Практическое задание, Опрос
5	Тема №5 Знакомство с техникой движения рига персонажа	6			68			7	Практическое задание, Экзамен (18 ак.ч.)
6	Тема №6 Движение персонажа в кадре	7			52			8	Практическое задание, Экзамен (36 ак.ч.)
7	Тема №7 Работа с нодовой системой	8			34			8	Экзамен (54 ак.ч.)
	ИТОГО: 504 ак.ч.				306		2	52	+ 108 ч контроль

. Структура дисциплины для заочной формы обучения

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)					СРС	Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			лекции	семинары	Пр	м/г	инд		
1	Тема №1 Знакомство с интерфейсом программы	2			12			42	
2	Тема №2 Изучение основных инструментов рисованной анимации	3			12			60	Практическое задание.
3	Тема №3 Изучение основных инструментов компьютерной перекладки	4			12			38	Практическое задание Зачет с оценкой (4 ак.ч.)
4	Тема №4 Изучение структуры рига	5			16			56	Практическое задание, Опрос
5	Тема №5 Знакомство с техникой движения рига персонажа	6			16			34	Практическое задание, Зачет с оценкой (4 ак.ч.)
6	Тема №6 Движение персонажа в кадре	7			18			27	Практическое задание, Экзамен (9 ак.ч.)
7		8			18			32	Зачет с оценкой (4 ак.ч.)
8	Тема №7 Работа с годово́й системой	9			18			27	Экзамен (9 ак.ч.)
	ИТОГО: 504 ак.ч.				122			316	+30 ч контроль

4.3. Содержание разделов дисциплины (модуля)

Тема №1 Знакомство с интерфейсом программы – изучение рабочего пространства и инструментов программы

Тема №2. Изучение основных инструментов рисованной анимации – изучение инструментов для применения их в рисованной 2д анимации

Тема №3. Изучение основных инструментов компьютерной перекладки – изучение инструментов для работы в технике перекладки

Тема №4 Изучение структуры рига – освоение и и знакомство со структурой и конструкцией рига персонажа

Тема №5 Знакомство с техникой движения рига персонажа – практика движения рига персонажа в технике перекладки

Тема №6 Движение персонажа в кадре – изучение основных принципов движения персонажа

Тема №7 Работа с нодовой системой – изучение структуры создания и работы с элементами нодовой системы

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

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

Методика преподавания данной дисциплины предполагает определенный объем **самостоятельной работы** студентов над заданиями преподавателей.

Целью самостоятельной работы студентов является формирование творческого мышления и сознания, способствующих профессиональному ориентированию в современной жизни.

Самостоятельная работа студентов по дисциплине обеспечивает:

- закрепление знаний, полученных студентами в процессе занятий лекционного и практического типов;
- формирование навыков работы с периодической, научной литературой, текстами сценариев и информационными ресурсами Интернет;
- формирование творческого мышления и развития творческих навыков;
- формирование творческой личности и развитие в профессиональной среде.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Текущая и промежуточная аттестация по дисциплине осуществляется в соответствии со структурированным тематическим планом, а также фондом оценочных средств дисциплины, являющимся неотъемлемой частью учебно-методического комплекса.

При проведении аттестаций по дисциплине предусматривается проведение:

- текущего контроля успеваемости студентов;
- промежуточной аттестации успеваемости студентов.

Текущий контроль – это непрерывно осуществляемое наблюдение за уровнем усвоения знаний и формирования умений и навыков в течение семестра.

Промежуточная аттестация – это вид контроля, предусмотренный рабочим учебным планом направления подготовки, осуществляется в ходе экзамена.

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на разных этапах их формирования, описание шкал оценивания приводится в Фонде оценочных средств.

6.1. Система оценивания

Форма контроля	Оценка
Текущий контроль: - <i>опрос</i> - <i>участие в дискуссии на практическом занятии</i>	<i>зачтено/не зачтено</i>
- <i>тестовые задания</i>	<i>Зачтено (не менее 50% ответов даны правильно) / не зачтено (менее 50 % ответов даны правильно)</i>
Промежуточная аттестация Зачет с оценкой Экзамен	<i>отлично/хорошо/удовлетворительно/неудовлетворительно</i> <i>отлично/хорошо/удовлетворительно/неудовлетворительно</i>

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«Отлично»/зачтено	Выставляется обучающемуся, если компетенция, закрепленная за дисциплиной,

	<p>сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате «знать-уметь-владеть») в полном объеме на уровне «высокий».</p> <p>При этом студент глубоко и всесторонне усвоил проблему;</p> <ul style="list-style-type: none"> - уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает; - опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно привязывает усвоенные научные положения с практической деятельностью; - умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи; - делает выводы и обобщения; - свободно владеет терминологией по дисциплине
<p>«Хорошо»/ зачтено</p>	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенция, закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате «знать-уметь-владеть») на уровне «хороший».</p> <p>При этом студент твердо усвоил тему, грамотно и по существу излагает ее, опираясь на знания основной литературы;</p> <ul style="list-style-type: none"> - не допускает существенных неточностей; - увязывает усвоенные знания с практической деятельностью; - аргументирует научные положения; - делает выводы и обобщения; - владеет терминологией по дисциплине
<p>«Удовлетворительн о»/ зачтено</p>	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенция, закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) на уровне «удовлетворительный».</p> <p>При этом тема раскрыта недостаточно четко и полно, то есть студент освоил проблему, по существу излагает ее, опираясь на знания только основной литературы;</p> <ul style="list-style-type: none"> - допускает несущественные ошибки и неточности; - испытывает затруднения в практическом применении психологических знаний; - слабо аргументирует научные положения; - затрудняется в формулировании выводов и

	обобщений; - частично владеет терминологией по дисциплине
«Неудовлетворительно»/ не зачтено	Выставляется обучающемуся, если компетенция, закрепленная за дисциплиной, не сформирована (по индикаторам/результатам обучения в формате «знать-уметь-владеть»), то есть результаты обучения ниже удовлетворительного уровня. Студент не усвоил значительной части проблемы; - допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении ее; - испытывает трудности в практическом применении знаний; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует выводов и обобщений; - не владеет терминологией по дисциплине

6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Осуществляется контроль сформированности компетенций **ОПК-2** Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности; **ПК-1** Способен работать в разных видах и жанрах анимации, оценивать, отбирать и обрабатывать анимационный видеоряд, создавать иллюстративную концепцию издания (проекта), **ПК-3** Способен использовать приемы режиссуры анимационного произведения, осуществлять актерскую и дикторскую функции в процессе создания анимационного произведения; **ПК-7** Способен использовать в профессиональной деятельности представления об истории, современном состоянии и перспективах развития анимации и мультимедиа с учётом направленности образовательной программы.

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Типовые практические задания:

1. Задание на общее движение с использованием создания материала в изучаемой программе.
2. Задание на игровую анимацию с использованием готового рига персонажа
3. Задание на объединение различных техник (компьютерной перекладки и рисованной анимации)

Практические задания для оценки умений на экзамене и зачёте:

1. Задание прыжок мячика
2. Движение по траектории предмета с деталью (остаточное движение)
3. Полёт совы
4. Бросок мячика
5. Шаг животного

Критерии оценки знаний на зачете и на экзамене

Экзамен включает тестовое задание, устный ответ на вопросы и выполнение практических работ.

Оценка «5» на экзамене ставится при правильном, полном и логично построенном ответе, умении оперировать специальными терминами, при использовании в ответе дополнительного материала, умении иллюстрировать теоретические положения практическим материалом, отвечать на дополнительные вопросы экзаменаторов во время проведения экзамена.

Оценка «4» на экзамене ставится при правильном, полном и логично построенном ответе, умении оперировать специальными терминами, при использовании в ответе дополнительного материала, умении иллюстрировать теоретические положения практическим материалом и отвечать на дополнительные вопросы экзаменаторов во время проведения экзамена, но в ответах имеются негрубые ошибки или неточности, возможны затруднения в использовании практического материала, делаются не вполне законченные выводы или обобщения.

Оценка «3» ставится при схематичном неполном ответе, неумении оперировать специальными терминами или их незнание с одной грубой ошибкой, при неумении приводить примеры практического использования научных знаний, при грубых ошибках в ответах на дополнительные вопросы экзаменаторов во время проведения экзамена.

Оценка «2» ставится при ответе на все вопросы с грубыми ошибками, при неумении оперировать специальной терминологией, приводить примеры практического использования научных знаний. Неумение отвечать на дополнительные вопросы экзаменаторов во время проведения экзамена

При определении уровня достижений студентов на экзамене необходимо обращать особое внимание на следующее:

- дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос;
- показана совокупность осознанных знаний об объекте, проявляющаяся в свободном оперировании понятиями, умении выделить существенные и несущественные его признаки, причинно-следственные связи;
- знание об объекте демонстрируется на фоне понимания его в системе данной дисциплины и междисциплинарных связей;
- ответ формулируется в терминах, изложен литературным языком, логичен, доказателен, демонстрирует авторскую позицию студента;
- теоретические постулаты подтверждаются примерами из практики

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Список литературы и источников

Основная литература:

1. Петров, А. А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие / А. А. Петров. — Москва : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2010. — 191 с. — ISBN 978-5-87149-121-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/69358>
2. Джек Хамм "Как рисовать животных"
3. Ричард Уильямс "Аниматор: набор для выживания"

Дополнительная литература:

1. Профессия Аниматор – Ф.С. Хитрук

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующая информационная справочная система: электронно-библиотечная система eLibrary.

Доступ в ЭБС:

- ЛАНЬ Договор с ООО «Издательство Лань» Режим доступа www.e.lanbook.com Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС ЮРАЙТ, Режим доступа www.biblio-online.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

- ООО НЭБ Режим доступа www.eLIBRARY.ru Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС Руконт Режим доступа <https://lib.rucont.ru/> Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС Универонлайн. Режим доступа <https://biblioclub.ru/> Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
- ЭБС IPR Smart <https://www.iprbookshop.ru/> Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Рекомендации для самостоятельной работы студентов по предмету

В ходе самостоятельной работы студенту, в первую очередь, следует изучить и осмыслить материал, представленный в рекомендованной преподавателем в качестве основной и дополнительной литературе. Студент обязан иметь четкое представление о том, что при изучении теории и истории анимации он столкнется с рядом сложных вопросов. От него, поэтому, требуется знать историю становления и развития анимации, формирования стилистики и эволюцией технологий. При этом ему необходимо уметь ориентироваться, видеть и понимать содержание этапных мультфильмов, выражавших веяния и настроения своего времени. Разумеется, студент не должен упускать из вида, что история анимации складывается также из конкретных судеб отдельных конкретных людей, создающих фильмы: продюсеров, авторов сценария, режиссеров, художников-постановщиков, художников-мультипликаторов, художников других анимационных профессий, композиторов, актеров и т.д. Только с учетом различных особенностей и факторов, составляющих феномен анимационной деятельности, можно понять и выстроить объективную и целостную картину истории как отечественного, так и зарубежного Аниматографа.

Для усвоения дисциплины студенты должны самостоятельно читать и осваивать предлагаемую на семинарских занятиях конкретную литературу и разработки по теме – РЕЖИССУРА анимационного фильма. Параллельно им рекомендуется находить и просматривать предлагаемые преподавателем конкретные мультфильмы конкретных авторов, относящиеся к изучаемому курсу, что позволит им получить подобающие полезные практические навыки в избранных специальностях.

Фильмы, обязательные к просмотру:

“Золотая сотня” – сто лучших российских мультипликационных фильмов, обозначенных на фестивале в Суздале в юбилейном (100-летие русской Анимации) 2012 году. От В. СТАРЕВИЧА до Ю. НОРШТЕЙНА.

9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Каждый обучающийся в течение всего периода обучения обеспечен индивидуальным неограниченным доступом к электронной информационно-образовательной среде Организации (www.mgik.org/studentam). Электронно-образовательная среда Института обеспечивает доступы: к учебному плану, рабочей программе дисциплины в электронной форме, к электронно-библиотечной системе института, содержащей учебно-методические материалы по дисциплине в электронной форме, к информационным справочным системам, которые используются при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, посредством электронной информационно-образовательной среды института из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», в том числе доступ к учебным планам (<http://www.mgik.org/sveden/education/uch-plan-2018/>), рабочим программам дисциплин, практик (<http://lib.mgik.org>), электронным учебным изданиям и электронным образовательным ресурсам, указанным в рабочих программах дисциплин и практик (<http://lib.mgik.org>); формирование электронного портфолио обучающегося, в том числе сохранение его работ и оценок за эти работы (<http://mais.mgik.org/kafedry/kafedra-kinoiskusstva/>), формирование электронного портфолио обучающегося по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института (<http://mais.mgik.org/kafedry/kafedra-kinoiskusstva/>).

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующее лицензионное программное обеспечение:

Офисные приложения: Microsoft Office Word, Microsoft Office Excel, Microsoft Office PowerPoint, пакет офисных программ Apache OpenOffice;

Редакторы видео: Adobe Photoshop, Adobe Premiere CC Pro, Adobe Elements;

Воспроизведение видео: VLC pleer, Power DVD, Media Player Classic.

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется информационная справочная система - электронно-библиотечная система eLibrary.

10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Освоение дисциплины предполагает использование просмотровый зал для проведения семинарских занятий с видеопроектором и экраном, ТВ, DVD. Для практических занятий (Мультипликат, Прорисовка, Фазовка) необходима современная технологическая цепочка , состоящая из компьютера, видео-камеры с по кадровым режимом, телевизора и сканера. Столы – просветы, металлические ШТИФТЫ, специальная бумага

11. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ И ИНВАЛИДОВ (ПРИ НАЛИЧИИ)

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;
 - обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;
 - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
 - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.
- для глухих и слабослышащих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
 - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
 - экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера;
 - письменные задания выполняются на компьютере;

- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены институтом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих:
 - в печатной форме увеличенным шрифтом;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.
- для глухих и слабослышащих:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по специальности: 51.03.02 Народная художественная культура, профиль Руководство студией анимационного видеотворчества. Преподаватель

Автор: Преподаватель кафедры Анимации и мультимедиа Натахина А.В.