

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, СПОРТА И МОЛОДЕЖИ
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ**
**ГОУК ЛНР «ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ М. МАТУСОВСКОГО»**

Кафедра художественной анимации

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

 И.А.Федоричева

29.08. 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОРГАНИЗАЦИЯ АНИМАЦИОННОГО ПРОЕКТА**

Уровень основной образовательной программы – бакалавриат

Направление подготовки – 50.03.02 Изящные искусства

Статус дисциплины – вариативная

Учебный план 2019 года

Описание учебной дисциплины по формам обучения

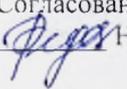
		Очная							Заочная								
Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ. (семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час.	Индивидуальные задания	Форма контроля	Курс	Семестр	Всего час. / зач. единиц	Всего аудиторных час.	Лекции, часов	Практ. (семинарские) занятия, час.	Самост. работа, час.	Контрольная работа	Форма контроля
3	5.6	88/ 2	53	18	35	35	-	Зачет (6)	3	5.6	88	12	6	6	76	+	Зачет (6)
4	7.8	92/ 3	58	20	38	34	-	Диф. зачет (8)	4	7.8	92	16	7	9	76	+	Диф. зачет (8)
Всего		180/ 5	111	38	73	69			Всего		180/ 5	28	13	15	152		

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ООП и ГОС ВО, утвержденного Министерством образования и науки Луганской Народной Республики.

Программу разработала  В. И. Гашина, преподаватель кафедры художественной анимации.

Рассмотрено на заседании кафедры художественной анимации (ГОУК ЛНР «ЛГАКИ имени М. Матусовского)

Протокол № 1 от 28.08 2019 г. Зав. кафедрой  Н. Г. Феденко

Согласовано: Декан факультета изобразительного и декоративно-прикладного искусства  Н. Г. Феденко _____ 2019г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Организация анимационного проекта» является вариативной частью профессионального блока дисциплин ООП ГОС ВО (уровень бакалавриата) и адресована студентам 3 - 4 курсов (V - VIII семестры) направления подготовки 50.03.02 Изящные искусства, специализации Художественная анимация ГОУК ЛНР «Луганская государственная академия культуры и искусств имени М.Матусовского». Дисциплина реализуется кафедрой художественной анимации.

Содержание дисциплины охватывает такие темы: организация рабочего места, способы организации работы над краткосрочными и долгосрочными анимационными проектами, работа над проектом в команде, участие в анимационных конкурсах и работа над теоретической частью дипломного проекта. Дисциплиной предусмотрено изучение комплекса программ для работы с таблицами и изображениями.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: практические занятия, лекции, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрен текущий контроль успеваемости:

- устная (устный опрос);
- выполнение и защита практических работ

И итоговый контроль в форме зачета, дифференцированного зачета.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 5 з. е., 180 часов. Программой дисциплины предусмотрены лекционные занятия – 38 часов для очной формы обучения и 13 часов для заочной формы обучения, практические занятия - 73 часа для очной формы обучения и 15 часов для заочной формы обучения, самостоятельная работа - 69 часов для очной формы обучения и 152 часа для заочной формы обучения.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью дисциплины «Организация анимационного проекта» является обучение студентов теоретическим и практическим основам планирования краткосрочных и долгосрочных проектов по анимации в современных условиях производства. Знание основ планирования позволит предвидеть и объяснить процессы и явления в будущем.

Задачи дисциплины:

- Разработка оптимальных планов с использованием передовых методов;
- Умение организовывать, планировать, руководить, координировать человеческие и материальные ресурсы;
- Контроль над исполнением планов и корректировка по результатам контроля;
- Умение выполнять поставленные цели и задачи по производству анимации;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Организация анимационного проекта» относится к вариативной части профессионального блока дисциплин. Данному курсу должно сопутствовать изучение дисциплин: «Практическая анимация», «Рисунок в компьютерных технологиях», «Теория и практика монтажа», «Звуковое решение анимационного фильма», «Основы сценария и режиссуры», которые логически, содержательно и методически связаны с дисциплиной.

В программе учтены межпредметные связи с другими учебными дисциплинами, такими как «Иностранный язык», «Этика и эстетика».

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ГОС ВО направления 50.03.02 Изящные искусства

Общекультурные компетенции (ОК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОК-3	способностью использовать основы экономических знаний в различных сферах жизнедеятельности

Общепрофессиональные компетенции (ОПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ОПК - 6	способностью к диагностике и характеристике творческих процессов, различных видов деятельности индивидов и групп на основе типовых методов

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции
ПК-9	способностью к участию в подготовке и обработке информации для обеспечения информационно-аналитической, практической деятельности аналитических и экспертных центров, общественных и государственных организаций, способностью к участию в подготовке и обработке информации для обеспечения информационно-аналитической, практической деятельности аналитических и экспертных центров, общественных и государственных организаций

В результате изучения учебной дисциплины студент должен **знать**:

- методы планирования, используемые в профессиональной анимационной деятельности;
- принципы построения графиков и таблиц для долгосрочных и краткосрочных мультипликационных проектов;
- о возможностях и сложностях командной работы над проектом;
- особенности работы в коллективном проекте и индивидуальном;
- технологические особенности работы в методе перекладки;
- особенности принципов анимации Диснея;
- назначения, возможности и область применения программ для работы с двумерной анимацией
- особенности создания мультфильмов в разных техниках;
- перечень необходимых программ для каждого этапа анимационного производства
- наиболее оптимальные средства компьютерной графики для различных типов анимационных проектов
- технологическую последовательность изготовления анимационного проекта
- культуру устной и письменной речи, профессиональную терминологию

В результате изучения учебной дисциплины студент должен владеть **умениями**:

- Организовать свое рабочее место;
- Упорядочить рабочие файлы и папки;
- Сбирать фото и видеореференсы для своего проекта;
- Рассчитывать время для создания мультипликационного проекта на всех этапах производства;
- Заполнять бланки, собирать все необходимые документы для участия в отечественных и зарубежных конкурсах по анимации;
- Составлять конкретные задания для реализации анимационного проекта на основе литературного и режиссерского сценариев

- Планировать собственную деятельность
- Осуществлять поиск оптимальных материалов и технологий для изготовления объектов анимации
- Использовать современные технологии информационной среды электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области анимационных проектов
- проводить проектный анализ анимационного проекта;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами анимационного проекта;

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов									
	очная форма					заочная форма				
	все го	в том числе				все го	в том числе			
		л	п	инд	с.р.		л	п	инд	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Раздел I Организация рабочего места										
Тема 1. Настройка компьютера для удобной работы над проектом	6	2	1	-	3	6	1		-	5
Тема 2. Облачные хранилища	6	2	1	-	3	6			-	6
Тема 3. Восстановление утерянных файлов и резервные копии	7	2	2	-	3	7	1	1	-	5
Тема 4. Программы планировщики	6	2	1	-	3	6			-	6
Тема 5. Участие в анимационных конкурсах	7	2	2	-	3	7		1	-	6
Всего по I разделу	32	10	7	-	15	32	2	2	-	28
Раздел II Работа в Microsoft Word и Microsoft Excel										
Тема 6. Текстовый редактор Microsoft Word	12	2	6	-	4	12	1	1	-	11
Тема 7. Работа с формулами в Microsoft Excel	16	2	8	-	6	16	1	1	-	14
Тема 8. Создание диаграммы для короткометражного мультфильма	18	2	10	-	6	16	1	1	-	17
Тема 9. Оформление диаграммы	10	2	4	-	4	18	1	1	-	10
Всего по II разделу	56	8	28	-	20	56	4	4	-	48
Всего по I и II разделам	88	18	35	-	35	88	6	6	-	76
Раздел III Планирование работы над дипломным проектом										
Тема 10. Расчет сроков создания дипломного проекта	10	2	4	-	4	10	1	1	-	8
Тема 11. Этапы производства	12	3	5	-	4	12	1	1	-	10
Тема 12. Аниматик как важнейший этап планирования	10	2	4	-	4	10	1	1	-	8
Тема 13. Командная работа в мультипликационном производстве	11	3	4	-	4	11	1	1	-	9
Тема 14. Планирование анимационного проекта в XMIND	11	2	5	-	4	11			-	11
Всего по III разделу	54	12	22	-	20	54	4	4	-	46
Раздел IV . Подготовка к защите дипломного проекта										
Тема 15. Пояснительная записка	22	4	10	-	4	22	1	3	-	18
Тема 16. Речь для защиты дипломного проекта	10	2	4	-	2	10	1	1	-	8
Тема 17. Презентация проекта	6	2	2	-	2	6	1	1	-	4
Всего по IV разделу	38	8	16	-	14	38	3	5	-	30
Всего по III и IV разделам	92	20	38	-	34	92	7	9	-	76
Всего часов по дисциплине	180	38	73	-	69	180	13	15	-	152

6. СОДЕРЖАНИЕ ЛЕКЦИЙ

РАЗДЕЛ 1. ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОЧЕГО МЕСТА (V СЕМЕСТР)

Тема 1. Настройка компьютера для удобной работы над проектом. Настройка меню пуск и рабочего стола для удобства работы. Порядок в папках с проектами. Хранение файлов проекта.

Тема 2. Облачные хранилища. Сервисы для хранения информации вне компьютера. Создание облачного хранилища. Синхронизация файлов компьютера и облачного хранилища. Известные сервисы для хранения данных.

Тема 3. Восстановление утраченных файлов и резервные копии. Программы для восстановления удаленных и битых файлов. Устройство жесткого диска. Причины повреждения файлов. Дублирование информации. Резервная копия.

Тема 4. Программы планировщики. Программы-напоминалки. Программы-ежедневники. Программы для планирования проектов, создания иерархии проекта и командной работы над проектом.

Тема 5. Участие в анимационных конкурсах. Известные анимационные конкурсы. Грамотное заполнение заявок. Обязательные поля. Написания синопсисов и аннотаций на русском и английском языках. Подготовка анимационного ролика к отправке, сбор необходимых документов. Титры и диалоговые листы в мультфильме на русском и английском языках.

РАЗДЕЛ 2. РАБОТА В MICROSOFT WORD И MICROSOFT EXCEL (VI СЕМЕСТР)

Тема 6. Текстовый редактор Microsoft Word. Работа с текстовыми данными в Microsoft Word. Редактирование текста. Создание примечаний в тексте. Работа со стилями текста. Форматирование текстовых данных. Создание гиперссылок. Создание списков литературы.

Тема 7. Работа с формулами в Microsoft Excel. Создание и редактирование таблиц в Microsoft Excel, использование формул для планирования проекта. Создание списков. Сортировка данных. Работа с мастером функций. Ручной ввод формул.

Тема 8. Создание диаграммы для короткометражного мультфильма. Создание списка задач для короткометражного мультфильма. Расчёт времени для каждой задачи. Диаграммы. Создание диаграмм в Microsoft Excel.

Тема 9. Оформление диаграммы. Создание строки дедлайна. Функция счета времени в диаграмме. Заливка, линия, градиент в оформлении. Оформление таблиц. Редактирование текста в Microsoft Excel.

РАЗДЕЛ 3. ПЛАНИРОВАНИЕ РАБОТЫ НАД ДИПЛОМНЫМ ПРОЕКТОМ (VII СЕМЕСТР)

Тема 10. Расчет сроков создания дипломного проекта. Дипломный проект. Планирование работы над дипломным проектом. Работ с ассистентами в дипломном проекте. Выбор оптимального программного обеспечения.

Тема 11. Этапы производства. Создание схем для различных анимационных техник с учетом их особенностей, расчет времени для производства мультфильма в выбранной технике, необходимые материалы, оборудование и помещение для съемки.

Тема 12. Аниматик как важнейший этап планирования. Сториборд. Раскадровка в искусстве прошлого. Спонтанности в раскадровке. Обоснование действий персонажа. Виды аниматиков. Съемки референсов для аниматика на камеру. Программы для работы над аниматиком. Работа над аниматиком в команде.

Тема 13. Командная работа в мультипликационном производстве. Существующие подразделения профессии аниматора в производстве. Мозговой штурм. Управление командой. Распределение задач в команде аниматоров. Контроль качества работы. Приведение к общему стилю в мультфильме. Конфликты в команде.

Тема 14. Планирование анимационного проекта в XMIND. Знакомство с программой, основные элементы интерфейса. Создание таблицы для текущей работы над мультфильмом. Работа с рисунками, заметками и ссылками в проекте.

РАЗДЕЛ 4. ПОДГОТОВКА К ЗАЩИТЕ ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТА (VIII семестр)

Тема 15. Пояснительная записка. Что такое пояснительная записка. Теоретическая часть пояснительной записки. Литература по анимации. Книги и интернет-источники с информацией по теме дипломного проекта. Практическая часть пояснительной записки. Заметки о работе над творческой частью. Оформление пояснительной записки. Иллюстративный материал пояснительной записки.

Тема 16. Речь для защиты дипломного проекта. Порядок защиты дипломного проекта. Перечень необходимых файлов дипломного проекта. План речи для защиты дипломного проекта. Ответы на возможные вопросы комиссии.

Тема 17. Презентация проекта. Просмотр и обсуждение презентаций к дипломным проектам прошлых лет. Составные части презентации. Текст в презентации к дипломному проекту. Последовательность картинок в презентации дипломного проекта. Работа с анимацией. Оформление презентации.

7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Результаты этой подготовки проявляются в активности студента на занятиях и в качестве выполненных практических работ.

СР включает следующие виды работ:

1. работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы;
2. выполнение домашнего задания в виде практической работы, творческой работы;
3. доработка практического аудиторного задания
4. изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
5. подготовка к экзамену, зачету, дифференцированному зачету.

7.1. ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

РАЗДЕЛ 1. ОРГАНИЗАЦИЯ РАБОЧЕГО МЕСТА (V СЕМЕСТР)

Тема №1. Настройка компьютера для удобной работы над проектом

1. Меню пуск и панель задач.
2. Временные файлы.
3. Хранение файлов анимационного проекта.
4. Имена рабочих файлов.

Термины: проект, файл, временные файлы, векторная графика, растровая графика, оптимизация, анимация, мультипликация, кадр, рисунок, ПО, программное обеспечение

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Установить рекомендованное программное обеспечение.
3. Разместить в меню пуск и на панели задач все редакторы, которые необходимы для работы над текущим проектом.
4. Очистить компьютер от временных файлов.

Литература: [[4](#), [15](#), [19](#)]

Тема №2. Облачные хранилища

1. Что такое облачное хранилище.
2. Известные сервисы для хранения данных.
3. Выбор облачного хранилища.

Термины: облачное хранилище, сервис, загрузка, файл, проект, программное обеспечение, приложение, интерфейс, синхронизация

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать на выбранном облачном хранилище папки «Рисунки», «Анимация», «Текущий проект» .
3. Загрузить в созданные папки соответствующие файлы.
4. Добавить дочерние папки при большом количестве файлов.

Литература: [[4](#), [15](#), [19](#)]

Тема №3. Восстановление утерянных файлов и резервные копии

1. Устройство жесткого диска и битые сектора.

2. Форматы файлов. Видео и изображения.
3. Программы для восстановления поврежденных файлов.
4. Создание резервных копий проектов.

Термины: анимационный проект, мультфильм, жесткий диск, битый сектор, файл, программа, резервная копия, копирование, восстановление, формат, изображение, видео файл

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Установить рекомендованное программное обеспечение.
3. Удалить файл (изображение), а затем восстановить его.

Литература: [4, 15, 19]

Тема №4. Программы планировщики

1. Составление списка задач.
2. Приоритет в задачах.
3. Известные программы-планировщики.

Термины: анимационный проект, мультфильм, задача, приоритет, программа

Выполнить:

4. Изучить литературу по пройденной теме.
1. Установить рекомендованное программное обеспечение.
2. Составить список задач по текущему анимационному проекту.
3. Выделить минимум два главных пункта в списке.
4. Внести список задач в программу.

Литература: [4, 15, 8]

Тема №5. Участие в анимационных конкурсах

1. Мировые анимационные конкурсы.
2. Студенческие анимационные конкурсы.
3. Составление заявок на анимационный конкурс.
4. Биография.
5. Синописис.
6. Авторские права.

Термины: мультфильм, проект, файл, кадр, ролик, звук, конкурс, заявка, биография, синописис, авторское право, конвертация, формат

Выполнить:

1. Выбрать конкурс из списка доступных на данный момент.
2. Написать биографию автора мультипликационного фильма по образцу (предоставляется преподавателем).
3. Написать синописис в соответствии с требованиями конкурса.
4. Подготовить файл (мультфильм) в соответствии с требованиями конкурса.
5. Заполнить анкету участника конкурса.

Литература: [4, 17, 18]

РАЗДЕЛ 2. РАБОТА В MICROSOFT WORD И MICROSOFT EXCEL (VI СЕМЕСТР)

Тема №6. Текстовый редактор Microsoft Word

1. Работа с текстовыми данными в Microsoft Word.
2. Форматирование текстовых данных.
3. Список литературы и гиперссылка.

Термины: текст, текстовый редактор, горячие клавиши, форматирование, стиль текста, гиперссылка, список литературы.

Выполнить:

1. Редактирование настройки листа.
2. Набор текста (предоставляется преподавателем).
3. Поставить абзац с помощью линеек и с помощью команды «абзац».
4. Применить разные стили к заголовку и тексту.
5. Создать нумерованный список.
6. Выделить слово в тексте цветом.
7. Набор списка литературы (минимум 5 источников), ГОСТ 7.1 - 2003.
8. Сортировать список по алфавиту с помощью кнопки «сортировка».
9. Создать гиперссылки на литературу.

Литература: [6, 10, 15]

Тема №7. Работа с формулами в Microsoft Excel

1. Создание и редактирование таблиц в Microsoft Excel.
2. Формулы в Microsoft Excel.
3. Мастер функций.

Термины: текст, таблица, горячие клавиши, форматирование, стиль текста, гиперссылка, формула

Выполнить:

1. Создать таблицу «расписание занятий на неделю».
2. Создать таблицу «Заказы» (заказчик, название рисунка, цена срок сдачи).

Применить функцию «умная таблица». Сортировать список.

3. Создать таблицу (задача, время выполнения, перерыв, время работы).

Заполнить таблицу данными о последовательности выполнения домашнего задания (на выбор студента) и временем выполнения задания. Применить формулы сложения и вычитания чисел.

4. Создать таблицу с предметами и итоговыми оценками. Применить формулу сложения и формулу выведения среднего числа.

Литература: [7, 11, 13]

Тема №8. Создание диаграммы для короткометражного мультфильма

1. Работа с диаграммами.
2. Планирование работы над короткометражным мультфильмом.
3. Расчет времени работы.

Термины: диаграмма, мультфильм, проект, файл, таблица, дедлайн, задача

Выполнить:

1. Написать план создания мультфильма в соответствии с выбранной техникой.
2. Создать таблицу эксель (пункт плана, время начала, время окончания).
3. Создать линейную диаграмму по образцу.

Литература: [7, 11, 13]

Тема №9. Оформление диаграммы

1. Работа со стилями ячеек.
2. Оформление таблиц.
3. Шкала дедлайна.

Термины: диаграмма, мультфильм, проект, файл, таблица, дедлайн, задача

Выполнить:

1. Изменить стиль таблицы из предыдущей темы..
2. Создать строку дедлайна по образцу.

Литература: [7, 11, 13]

РАЗДЕЛ 3. ПЛАНИРОВАНИЕ РАБОТЫ НАД ДИПЛОМНЫМ ПРОЕКТОМ (VII СЕМЕСТР)

Тема №10. Расчет сроков создания дипломного проекта

1. Планирование работы над дипломным проектом.
2. Выбор оптимального программного обеспечения.
3. Расчёт времени для каждого этапа.

Термины: дипломный проект, файл, планирование, дедлайн, программное обеспечение, задача, мультфильм

Выполнить:

1. Написание общего плана работы над дипломным проектом, в соответствии с выбранной темой и техникой.
2. Установить необходимое программное обеспечение.
3. Создать таблицу эксель по дипломному проекту со строкой дедлайна.

Литература: [3, 9, 14]

Тема №11. Этапы производства

4. Планирование работы в различных анимационных техниках.
5. Схемы для анимационных техник.
6. Расчёт стоимости производства мультфильма.

Термины: дипломный проект, файл, планирование, дедлайн, программное обеспечение, задача, мультфильм, техника, стоимость, схема

Выполнить:

1. Создать план-схему для кукольного мультфильма с учетом стоимости оборудования в таблице эксель.
2. Создать план-схему для мультфильма в технике бумажной перекладки с учетом стоимости оборудования в таблице эксель.
3. Создать план-схему для мультфильма в технике трехмерной анимации с учетом стоимости оборудования в таблице эксель

Литература: [5, 16, 20]

Тема №12. Аниматик как важнейший этап планирования

1. Раскадровка в искусстве прошлого.
2. Обоснование действий персонажа.
3. Виды аниматиков.

Термины: дипломный проект, файл, планирование, дедлайн, программное обеспечение, задача, мультфильм, раскадровка, аниматик, персонаж

Выполнить:

1. Сообщение по теме «Раскадровка в работе аниматора».
2. Сообщение по теме «Аниматик в работе аниматора».

Литература: [[12](#), [9](#), [16](#),]

Тема №13. Командная работа в мультипликационном производстве

1. Профессия аниматор и ее ответвления.
2. Распределение задач в команде аниматоров.
3. Конфликты в команде.

Термины: анимация, мультипликация, производство, профессия, аниматор, команда, задача, план, арт-директор, программное обеспечение, конфликт

Выполнить:

1. Изучить литературу по пройденной теме.
2. Создать коллективный сценарий.
3. Разделиться на команду художников по персонажам и художников по фонам.

Староста контролирует ход работы.

Литература: [[1](#), [2](#), [8](#)]

Тема №14. Планирование анимационного проекта в XMIND

1. Интерфейс программы.
2. Загрузка сценария в программу.
3. Работа с раскадровкой в программе.

Термины: дипломный проект, файл, планирование, дедлайн, программное обеспечение, задача, мультфильм, раскадровка, персонаж, сценарий, анимация

Выполнить:

1. Создание плана дипломного проекта в XMIND.
2. Создание блоков со сценарием мультфильма.
3. Размещение кадров раскадровки и примечаний.

Литература: [[5](#), [12](#), [9](#)]

РАЗДЕЛ 4. ПОДГОТОВКА К ЗАЩИТЕ ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТА (VIII СЕМЕСТР)

Тема №15. Пояснительная записка

1. Теоретическая часть пояснительной записки.
2. Практическая часть пояснительной записки.
3. Список литературы и приложения.

Термины: дипломный проект, файл, планирование, дедлайн, программное обеспечение, задача, мультфильм, раскадровка, персонаж, сценарий, анимация

Выполнить:

1. Сбор информации для пояснительной записки.
2. Работа над пояснительной запиской.
3. Оформление списка литературы.

Литература: [[17](#), [18](#), [9](#)]

Тема №16. Речь для защиты дипломного проекта

1. План речи для выступления на защите дипломного проекта.
2. Порядок защиты дипломного проекта.
3. Репетиция защиты дипломного проекта.

Термины: дипломный проект, защита, файл, планирование, дедлайн, программное обеспечение, задача, мультфильм, раскадровка, персонаж, сценарий, анимация

Выполнить:

1. Написать речь для защиты дипломного проекта.

Литература: [[17](#), [18](#), [9](#)]

Тема №17. Презентация проекта

1. Составные части презентации.
2. Текст в презентации к дипломному проекту.
3. Оформление презентации к дипломному проекту.

Термины: презентация, дипломный проект, файл, планирование, дедлайн, программное обеспечение, задача, мультфильм, раскадровка, сценарий, анимация

Выполнить:

1. Сбор иллюстративного материала для презентации.
2. Создание презентации для дипломного проекта.

Литература: [[2](#), [17](#), [18](#),]

7.2. ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ

Контрольная работа выполняется студентами заочной формы обучения. Необходимо выбрать один из вариантов в соответствии с порядковым номером в академическом журнале. Для выполнения творческого задания необходимо изучить литературу по теме и создать требуемое изображение в соответствующем графическом и анимационном редакторе. Творческое задание должно отличаться композиционной четкостью, логичностью, грамотностью.

(V семестр)

1. Сообщение по теме «Облачные хранилища».
2. Сообщение по теме «Планирование проекта».
3. Сообщение по теме «Мировые анимационные конкурсы».
4. Сообщение по теме «Студенческие анимационные конкурсы».
5. Сообщение по теме «Авторское право».
6. Сообщение по теме «Определения и признаки проекта».
7. Сообщение по теме «Резервное копирование файлов».
8. Сообщение по теме «Составление списка задач».
9. Сообщение по теме «Аудио и видео форматы файлов».

(VI семестр)

1. Сообщение по теме «Этапы мультипликационного производства».
2. Сообщение по теме «Тайминг – важнейший принцип анимации».
3. Сообщение по теме «Менеджмент в сфере культуры и искусства».
4. Сообщение по теме «Текстовый редактор Microsoft Word».
5. Сообщение по теме «Программа Microsoft Excel».
6. Сообщение по теме «Умная таблица в Microsoft Excel».
7. Сообщение по теме «Форматирование текстовых данных в Microsoft Word».
8. Сообщение по теме «Раскадровка и аниматик».
9. Сообщение по теме «Сториборд в работе аниматора».
10. Сообщение по теме «Командная работа в создании мультфильма».

(VII семестр)

Работа над дипломным проектом.

(VIII семестр)

Работа над дипломным проектом.

7.3. ТРЕБОВАНИЯ К ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОМУ ЗАЧЕТУ

(VIII семестр)

Для успешной сдачи дифференцированного зачета в VIII семестре студенты должны предоставить план-схему работы над дипломным проектом, в котором указаны все этапы работы над мультфильмом, в зависимости от выбранной темы и техники.

7.4. ТРЕБОВАНИЯ К ЗАЧЕТУ

Для получения зачета по предмету «Организация анимационного проекта», студент должен посещать занятия и предоставить выполненные в течение семестра задания в полном объеме. Все задания указаны в пункте «темы практических занятий».

8. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Изучение дисциплины «Организация анимационного проекта» осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, работы на практических занятиях, а также посредством самостоятельной работы.

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В практике анимационного образования применяются различные методы и приемы обучения. Методы можно объединить в следующие 3 группы:

- словесные (объяснения, рассказ, беседа, команда, указание, рекомендация);
- наглядные (показ, использование наглядных пособий, видео, примеров работ студентов предыдущих лет, спидпейнты);
- практические (упражнения, работа традиционными материалами и с применением компьютерных технологий).

Все многообразие методов и приемов находится в тесной взаимосвязи. Применяя их в различных сочетаниях, преподаватель обеспечивает полноценный процесс мультипликационного обучения.

9. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка		Характеристика знания предмета и ответов
Отлично (5)	зачтено	Оценки "отлично" заслуживает студент, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные программой, усвоивший основную и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой. Оценка "отлично" выставляется студентам, усвоившим взаимосвязь основных понятий дисциплины в их значении для приобретаемой профессии, проявившим творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала.
Хорошо (4)		Оценки "хорошо" заслуживает студент, обнаруживший полное знание учебно-программного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе. Оценка "хорошо" выставляется студентам, показавшим систематический характер знаний по дисциплине и способным к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности.
Удовлетворительно (3)		Оценки "удовлетворительно" заслуживает студент, обнаруживший знания основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по специальности, справляющийся с выполнением заданий, предусмотренных программой, знакомый с основной литературой, рекомендованной программой.
Неудовлетворительно (2)	незачтено	Неисполнение студентом ни одного из вышеперечисленных требований. Оценка "неудовлетворительно" выставляется студенту, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий. Оценка "неудовлетворительно" ставится студентам, которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании вуза без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.

10. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. 7 нот менеджмента: Настольная книга руководителя / под ред. В. В. Кондратьева. — 7-е изд., перераб. и доп. — М. : Эксмо, 2008. — 976 с.
2. Аксютин Н. И. Арт-менеджмент как вид управленческой деятельности в сфере искусства и культуры : учеб. пособ. — Минск : БГУКИ, 2008. — 147 с.
3. Артемьева Т. В. Фандрейзинг: привлечение средств на проекты и программы в сфере культуры и образования / Г. Л. Тульчинский. — М. : Лань, 2010. — 284 с.
4. Белозубов А. В., Николаев Д. Г. Основы работы на компьютере и в сети Интернет : учеб.-метод. пособие. — СПб : [б. и.], 2007. — 100 с.
5. Болотников И. М. Менеджмент в сфере культуры : учеб. пособ. / под ред. Г. Л. Тульчинского. — СПб : СПбГУКИ, 2007. — 448 с.
6. Васильева М. О., Пай А. В. Работа в текстовом редакторе MS Word 2007/2010 : учеб.-метод. пособ. для студентов среднего проф. образования. — Нижний Тагил : [б. и.], 2012. — 72 с.
7. Волков В. Понятный самоучитель Excel 2010. — СПб : Питер, 2010. — 252 с.
8. Демарко Т., Листер Т. Человеческий фактор: успешные проекты и команды. — 2-е издание. — СПб. : Символ-Плюс, 2005. — 256 с.
9. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. — М. : НТ Пресс, 2006. — 336 с.
10. Карчевский Е. М. Word 2010 в примерах : учеб. пособие / И. Е. Филиппов. — [б. м.] : Казанский ун-т, 2012. — 125 с.
11. Лебедев А. Понятный самоучитель Excel 2013. — СПб : Питер, 2014. — 128 с.
12. Переверзев М. П. Менеджмент в сфере культуры и искусства : учеб. пособие / М. П. Переверзев, Т. В. Косцов. — М. : Инфра-М, 2010. — 192 с.
13. Работа пользователя в Microsoft Excel 2010 : учеб. пособие / Т. В. Зудилова, С. В. Одиночкина и др. — СПб : НИУ ИТМО, 2012. — 87 с.
14. Сладкевич В. П. Мотивационный менеджмент : курс лекций / В. П. Сладкевич. — К. : МАУП, 2001. — 168 с.
15. Сухов А. Устройство компьютера для начинающих : Простыми словами о сложных вещах. — [б. м.] : [б. и.], 2011. — 40 с.
16. Уайтекер Г. Тайминг в анимации / Г. Уайтекер, Д. Халас ; под ред. Ф. Хитрука. — М. : Магазин искусства, 2002. — 142 с.
17. Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 1. — М. : Гаятри, 2007. — 304 с.
18. Хитрук Ф. С. Профессия - аниматор. Т. 2. — М. : Гаятри, 2007. — 324 с.
19. Щёкин Гр. Как эффективно управлять людьми: психология кадрового менеджмента. — К. : МАУП, 1999. — 400 с.
20. Этрилл П. Финансовый менеджмент для неспециалистов. — 3-е изд. — СПб : Питер, 2006. — 602 с.

Дополнительная литература

1. [Басовский Л. Е. Менеджмент : учеб. пособие / Л. Е. Басовский. — М. : Инфра-М, 2000. — 216 с.](#)
2. [Долженков В. А. Microsoft Office Excel 2010 : учеб. пособ. — СПб : Питер, 2011. — 816 с.](#)
3. [Коленько С. Г. Менеджмент в сфере культуры и искусства : учебник и практикум. — М. : Юрайт, 2016. — 370 с.](#)
4. [Командышко Е. Ф. Арт-менеджмент : специфика, проблемы, перспективы развития : монография / Е. Ф. Командышко. — М. : ИХО РАО, 2009. — 216 с.](#)
5. [Лавренов С. М. Excel: сборник примеров и задач / С. М. Лавренов. — М. : Финансы и статистика, 2003. — 336 с.](#)
6. Лукашевич Н. П. Теория и практика самоменеджмента : учеб. пособ. / 2-е изд., испр. — К. : МАУП, 2002. — 360 с.
7. Мэнсер Мартин Тайм-менеджмент. Эффективное управление временем / Мартин Мэнсер. — М. : София, 2011. — 128 с.
8. [Общий и специальный менеджмент : учебник / общ. ред. А. Л. Гапоненко, А. П. Панкрухин. — М. : Изд-во РАГС, 2001. — 568 с.](#)
9. Основы менеджмента : Учеб. пособие / Под ред. д-ра экон. наук, проф. В.И. Королева. — М. : Магистр, 2008. — 620 с.
10. [Тульчинский Г. Л. Менеджмент специальных событий в сфере культуры : учеб. пособие / Г. Л. Тульчинский, С. В. Герасимов, Т. Е. Лохина. — СПб. : Планета музыки, 2010. — 384 с.](#)
11. Яныхбаш А. 101 совет по тайм-менеджменту / Александр Яныхбаш. — М. : Альпина Паблшер, 2012. — 58 с.

Интернет-источники

1. 12 облачных хранилищ [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://lifehacker.ru/best-cloud-storage-services/>
2. Как восстановить удаленные файлы на компьютере [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://softdroid.net/kak-vozstanovit-udalennye-fayly-s-kompyutera>

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. При подготовке к занятиям по данной дисциплине используется аудиторный фонд (компьютеры, работы студентов предыдущих лет обучения).

При подготовке и проведении занятий используются дополнительные материалы. Предоставляется литература читального зала библиотеки и литература кафедры художественной анимации ГОУК ЛНР «ЛГАКИ им. М. Матусовского». Студенты имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии.

Применяются такие информационные технологии: видео лекции, видео презентации, скайп конференции, спидпейнты, облачные хранилища, работа с интернет источниками. Программное обеспечение: графические редакторы, видео редакторы, аудио редакторы, текстовые редакторы, программы планировщики.

Программное обеспечение, применяемое в процессе обучения:

№ п/	Наименование разделов	Рекомендуемые обучающие, справочно-информационные, контролирующие и прочие компьютерные программы
1	Раздел I Организация рабочего места	Reg Organizer, CCleaner
2	Раздел II Работа в Microsoft Word и Microsoft Excel	Microsoft Word, Microsoft Excel
3	Раздел III Планирование работы над дипломным проектом	Microsoft Word, Microsoft Excel, XMIND
4	Раздел IV Подготовка к защите дипломного проекта	Microsoft Word, Microsoft Excel, XMIND