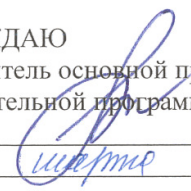


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Сахалинский государственный университет»

Кафедра восточной филологии

УТВЕРЖДАЮ
Руководитель основной профессиональной
образовательной программы

" 02 "  Лим Э.Х.
2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Дисциплины
Б1.В.12 МОУШН-ДИЗАЙН

Уровень высшего образования
БАКАЛАВРИАТ

Направление подготовки
54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки
Коммуникационный дизайн и интерактивные медиа

Квалификация
Бакалавр

Форма обучения
очная

РПД адаптирована для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Южно-Сахалинск
2026 г.

Рабочая программа дисциплины «Б1.В.12 Моушн-дизайн» составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1015).

Программу составил(и):
Шашкина О.В., к.ф.н., доцент
кафедры восточной филологии



Рабочая программа дисциплины «Б1.В.12 Моушн-дизайн» утверждена на заседании кафедры восточной филологии.

Протокол № 4 от «02» июня 2026 г.

И.о.заведующий кафедрой
к.ф.н., доцент Шашкина О.В.



1. Цель и задачи освоения дисциплины

1.1. Цели и задачи изучения дисциплины

Целью освоения дисциплины «Моушн-дизайн» является профессиональная подготовка будущих бакалавров в области проектирования и создания анимации различных контентов с использованием компьютерных технологий на основе обеспечения тесной связи учебного процесса с требованиями современной реальной дизайн-практики.

1.2 Задачи изучения дисциплины

- изучение основных этапов истории развития анимации и выдающихся деятелей;
- изучение базовых понятий и терминов анимации;
- изучение технологий анимации и особенностей производственного процесса; изучение специфики анимации различных контентов;
- приобретение творческого опыта работы над анимацией в различных техниках.

По окончании курса студент должен:

Знать

- основные этапы истории становления и развития анимации, базовые понятия и термины;
- методы, принципы и этапы разработки концепции анимации различных контентов;
- свойства различных художественно-изобразительных материалов и возможности их применения в анимационном проекте;
- теоретические и методологические основы проектирования медиа-объектов и использования анимационного продукта;
- особенности драматургии визуальных образов;
- законы механики движения персонажа.

Уметь:

- работать с техническим заданием на медиа-проектирование анимации различных контентов с учетом разработанного интерактивного сценария;
- разрабатывать необходимое функциональное цифровое и информационно-коммуникационное наполнение медиа контента, используя специальные программное обеспечение;
- определять задачи и требования к разработке анимации в соответствии с выбранной тематикой;
- выявлять рациональные композиционные и художественно-графические приемы решения композиционных задач анимации;
- выстраивать сюжетную и художественную линии в разработке выбранной темы;

- применять анимационный материал при создании анимационного проекта;
- разрабатывать конструкцию и технологическую последовательность изготовления анимационного материала;
- прорисовывать и связывать сцену с учетом сохранения типажа после исполнения мультипликата.

Владеть:

- способностью разрабатывать мультимедийные проекты, обосновывать и защищать новизну собственных концептуальных решений проводить публичную презентацию дизайн-проекта в том числе в информационной среде интернета;
 - способностью применять инструментарий специализированного программного обеспечения при разработке медиа контента;
- навыками разработки анимационных проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний;
- способностью к образному обобщению и культурой визуального изложения материала в соответствии с современными тенденциями;
 - навыками выполнения эскизов и зарисовок анимационного проекта или его отдельных элементов в макете, материале;
 - программными средствами автоматизированного проектирования для разработки анимационного проекта;
 - средствами построения сюжетной линии, технологиями монтажа, озвучивания;
- способностью читать экспозиционные листы и схемы.

Формируемые компетенции и индикаторы их достижения по дисциплине

Коды компетенции	Содержание компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-5	Способен свободно владеть пакетом современных графических программ, использовать информационные ресурсы: современные компьютерные технологии и графические редакторы, позволяющие профессионально воспроизводить поиск и реализацию творческой идеи; осуществлять подготовку итоговой версии проекта к его демонстрации в электронной или печатной формах	ПК-5.1. Знает основы современных информационных технологий и графические редакторы для реализации и создания объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. ПК-5.2. Умеет учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых современных печатных и web технологий для визуализации проектной идей, создавать дизайн-макет ПК-5.3. Владеет всеми современными профессиональными графическими

Коды компетенции	Содержание компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции
		пакетами, а также подготовкой печатных и экранных презентаций выполненных проектов

Структура и содержание дисциплины

Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины (модуля) составляет 3 зачетных единицы (108 академических часа).

Вид работы	Трудоемкость, акад. часов	
	6 семестр	всего
Общая трудоемкость	108	108
Контактная работа:	48	48
Лекционные занятия	14	14
Практические занятия (ПР)	28	28
Контактная работа в период теоретического обучения (КонтТО)	5	5
Конт ПА	1	1
Контроль	35	35
Промежуточная аттестация	экзамен	
Самостоятельная работа: - подготовка к практическим занятиям - подготовка к промежуточной аттестации	25	25

Распределение видов работы и их трудоемкости по разделам дисциплины

№ п/п	Раздел дисциплины/темы	Сем.	Виды учебной работы (в часах)			Формы текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации
			ЛЗ	Конт	СР	
				ПР		
1	Введение в дисциплину. Анимация как вид искусства	6	2	4	4	Защита практической работы, реферат, творческое задание
2	Драматургии визуальных образов	6	2	4	4	Защита практической работы, реферат, творческое задание
3	Механические формы движения.	6	2	4	4	Защита практической работы, реферат, творческое задание
4	Взаимодействие персонажа и среды.	6	2	4	4	Защита практической работы, реферат, творческое задание
5	Технологии видеомонтажа и озвучивания видеопрограмм	6	2	6	4	Защита практической работы, реферат, творческое задание
6	Компьютерная графика в анимации.	6	4	6	5	Защита практической работы, реферат, тестирование
	Экзамен					Итоговое задание Подготовка и защита комплексного проекта
итого			14	28	25	

Содержание разделов дисциплины

Раздел 1.

Введение в дисциплину. Анимация как вид искусства

История анимации от оптических игрушек до цифровых технологий. Эволюция выразительных средств. Анимация как синтез графики, времени и движения. Ключевые этапы развития моушн-дизайна.

Раздел 2.

Драматургии визуальных образов

Законы драматургии в анимации: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка. Создание сценария для моушн-ролика. Композиция и ритм визуального повествования.

Раздел 3.

Механические формы движения

Законы механики в анимации: инерция, ускорение, замедление, упругость, отскок. Передача веса и фактуры объектов через движение. Взаимодействие твердых тел, деформация при столкновении. Физика движения в моушн-дизайне.

Раздел 4.

Взаимодействие персонажа и среды

Принципы взаимодействия анимированного персонажа с окружающим пространством: влияние гравитации, реакция на поверхность, контакт с предметами. Создание иллюзии физического присутствия. Среда как активный участник сцены.

Раздел 5.

Технологии видеомонтажа и озвучивания видеопрограмм

Основы видеомонтажа: линейный и нелинейный монтаж, современные стандарты телевидения и видео. Типы монтажа: монтаж по крупности, по свету, по цвету, по направлению движения. Технология "J Cut" – опережение звука (аудио начинается до смены кадра). Технология озвучивания: запись дикторского текста, работа с микрофоном, чистка шумов, эквализация (EQ), компрессия, реверберация. Методы передачи чувств и создания эмоционального напряжения средствами монтажа. Подготовка титров и субтитров.

Раздел 6.

Компьютерная графика в анимации.

Виды компьютерной графики в анимации: двумерная (2D) и трёхмерная (3D) графика, их особенности и области применения. Растровая и векторная графика: форматы, преимущества, ограничения. Программное обеспечение для создания анимации: Adobe After Effects, Blender, Maya, Cinema 4D. Принципы работы с ключевыми кадрами (keyframes), интерполяция движения. Рендеринг и форматы вывода.

Темы и планы практических занятий

Раздел 1.

Введение в дисциплину. Анимация как вид искусства

Практическая работа «Анализ эволюции анимационных техник»

Студенты просматривают подборку анимационных работ разных эпох (от Эмиля Рейно до современных моушн-студий). Задание: заполнить хронологическую таблицу, фиксируя технологические особенности, выразительные средства и влияние исторического контекста на развитие анимации как искусства.

Темы рефератов;

1. Эмиль Рейно и изобретение праксископа: оптические игрушки как предшественники анимации.
2. Уолт Дисней и становление индустрии анимации: от «Пароходика Вилли» до полнометражных фильмов.
3. Советская анимация: школа рисованного фильма, творчество Иванова-Вано и Норштейна.
4. Студия Ghibli: феномен японской анимации, творчество Миядзаки Хаяо.
5. Цифровая революция в анимации: переход от целлулоида к компьютерной графике.

Творческое задание «Создание зоотропа / оптической игрушки»

Студенты создают физический или цифровой зоотроп (или фенакистископ) – устройство, демонстрирующее циклическое движение. Задание: придумать короткую циклическую анимацию (бегущий человек, летящая птица, вращающееся колесо), выполнить 8-12 фаз движения и собрать устройство для демонстрации.

Раздел 2.

Драматургия визуальных образов

Практическая работа «Анализ драматургической структуры анимационного ролика»

Студенты просматривают короткометражный анимационный фильм (на выбор: «Мой сосед Тоторо», «ВАЛЛ-И» или работа Юрия Норштейна). Задание: выделить элементы классической драматургической структуры (экспозиция, завязка, развитие, кульминация, развязка), проанализировать композицию и ритм повествования, заполнить аналитическую таблицу с визуальными примерами.

Темы рефератов:

1. Трехактная структура в анимационном кино: от Союзмультфильм до современных моушн-роликов.
2. Монтаж как инструмент драматургии: теории Эйзенштейна и их применение в анимации.
3. Цвет и свет как драматургические элементы: создание эмоционального напряжения через колористику.
4. Архетипы героев в анимации: теория Юнга и модель Кристофера Воглера.
5. Ритм и темпоритм в визуальном повествовании: влияние на восприятие зрителя.

Творческое задание «Раскадровка (сториборд) по законам драматургии»

Студенты разрабатывают раскадровку для 30-секундного анимационного ролика на заданную тему (например: «Встреча», «Потеря», «Открытие»). Задание: создать 8-12 ключевых кадров, выстроенных по законам драматургии (завязка – кульминация – развязка), с указанием крупности планов, движения камеры и эмоционального состояния героя.

Раздел 3.

Механические формы движения

Практическая работа «Анализ физики движения в анимации»

Студенты изучают примеры анимации с ярко выраженными механическими движениями (падение, столкновение, деформация). Задание: разобрать по фазам выбранный фрагмент, описать законы физики, задействованные в движении (инерция, вес, упругость), и создать схему анимации с указанием ключевых кадров и тайминга.

Темы рефератов:

1. 12 принципов анимации по Фрэнку Томасу и Олли Джонстону: сжатие и растяжение, смягчение, инерция.
2. Физика в анимации студии «Мельница»: как студия передает вес, фактуру и упругость материалов.
3. Анимация твердых тел и жидкостей: технические и художественные приемы.
4. Принцип антиципации (упреждения): подготовка зрителя к движению в классической и компьютерной анимации.
5. Инерция и затухание: создание естественности в движении персонажей и объектов.

Творческое задание «Анимация механического движения»

Студенты создают короткую анимацию (5-10 секунд) падающего, отскакивающего или деформирующегося объекта (мяч, кубик, капля воды) в Adobe After Effects или аналогичной программе. Задание: применить законы физики, настроить кривые ускорения (graph editor), добиться естественного движения. Сдать файл анимации и описание использованных

принципов.

Раздел 4.

Взаимодействие персонажа и среды

Практическая работа «Анализ взаимодействия персонажа со средой»

Студенты просматривают фрагменты анимационных фильмов (Союзмультфильм, Disney, Gibly). Задание: проанализировать, как персонаж взаимодействует с окружением – следы, отбрасывание тени, влияние ветра, реакция поверхности на шаги. Заполнить таблицу наблюдений с примерами и описанием использованных анимационных приемов.

Темы рефератов:

1. Среда как активный персонаж: роль окружения в создании атмосферы (работы Юрия Норштейна, Миядзаки Хаяо).
2. Тень и свет во взаимодействии персонажа и пространства: драматургические и технические аспекты.
3. Физика контакта: анимация походки, бега, прыжков в классической и компьютерной анимации.
4. Сквозное действие персонажа и мизансцена: организация пространства в кадре.
5. Влияние среды на характер движения: вода, песок, снег, трава – особенности анимации.

Творческое задание «Анимация персонажа во взаимодействии со средой»

Студенты создают короткую анимацию (5-7 секунд), где персонаж взаимодействует с окружающей средой: идет по песку (оставляет следы), толкает предмет, реагирует на ветер или дождь. Задание: использовать принципы механики и вторичной анимации. Сдать видеофайл и описание приемов взаимодействия.

Раздел 5.

Технологии видеомонтажа и озвучивания видеопрограмм

Практическая работа «Монтаж видео- и аудиоряда»

Студенты получают набор исходных материалов (видеоклипы, музыка, шумовые эффекты, дикторская запись). Задание: смонтировать 30-секундный ролик, применяя различные типы монтажа (по крупности, по движению, J-cut), выполнить чистку звука, выровнять громкость, добавить фоновую музыку и шумы. Сдать готовый проект и исходники.

Темы рефератов:

1. Эволюция технологий видеомонтажа: от линейного монтажа на плёнке до нелинейных цифровых систем.
2. Звуковой дизайн в анимации: роль шумов, фоновой музыки и тишины в создании атмосферы.
3. Психология монтажа: влияние темпа, ритма и крупности планов на восприятие зрителя.
4. J-cut и L-cut: технология опережения звука и её применение в современном кино и анимации.
5. Сведение и мастеринг звука: технические аспекты подготовки финального аудиоряда.

Творческое задание «Озвучивание готового видеоряда»

Студенты получают немой анимационный ролик (10-15 секунд). Задание: самостоятельно записать дикторский текст (при необходимости), подобрать фоновую музыку и звуковые эффекты (шаги, удары, шум ветра), выполнить монтаж звука, синхронизировать с видео. Сдать готовый озвученный ролик и описание использованных приёмов.

Раздел 6.

Компьютерная графика в анимации

Практическая работа «Сравнительный анализ 2D и 3D анимации»

Студенты просматривают примеры 2D-анимации (классическая рисованная, векторная) и

3D-анимации (полноценная трехмерная графика, стилизация под 2D). Задание: заполнить сравнительную таблицу по критериям: технология создания, выразительные средства, временные затраты, сферы применения. Сделать выводы о преимуществах и ограничениях каждого подхода.

Темы рефератов:

1. Эволюция компьютерной графики в анимации: от «Смешариков» до современных блокбастеров.
2. Blender как инструмент независимого аниматора: возможности и преимущества открытого ПО.
3. Рендеринг в реальном времени: технологии Unreal Engine и Unity в создании анимации.
4. Стилизация 3D-графики под традиционные техники: имитация рисунка, акварели, стоп-моушн.
5. Векторная анимация: Adobe Animate, CelAction и другие инструменты для 2D-производства.

Творческое задание «Создание простой 2D- или 3D-анимации»

Студенты создают короткую анимацию (5-7 секунд) в выбранной программе: 2D-анимация в Adobe Animate/After Effects (векторный персонаж) или 3D-анимация в Blender (движение простого объекта или примитивного персонажа). Задание: продемонстрировать понимание ключевых кадров и тайминга. Сдать видеофайл и исходный проект.

Система оценивания планируемых результатов обучения

Форма контроля	За одну работу		Всего
	Миним. баллов	Макс. баллов	
Текущий контроль:			
Активная работа на лекциях	0	6	6
Выполнение практических заданий	6	12	74
Итоговая аттестация <i>экзамен</i> (<i>итоговая работа</i>)	12	20	20
Итого за семестр			100

Экзамен по дисциплине проводится в формате публичной защиты итогового проекта (портфолио) с демонстрацией как физических, так и цифровых артефактов, созданных студентом в течение семестра.

Подготовительный этап (до начала экзамена)

За 3-5 дней до экзамена студенты обязаны предоставить преподавателю ссылку на папку с итоговыми материалами (облачное хранилище) для предварительного ознакомления. В день экзамена студенты прибывают за 15-20 минут до начала, подготавливают рабочее место, подключают оборудование (ноутбуки, наушники, при необходимости – дополнительные мониторы), размещают демонстрационные материалы (при наличии физических артефактов).

Структура защиты (на одного студента)

1. Вступительное слово (2-3 минуты)

Студент представляет себя, называет тему итогового проекта, формулирует цель и задачи работы, обозначает актуальность выбранной темы и целевую аудиторию.

2. Демонстрация портфолио (5-7 минут)

Студент демонстрирует:

- 3-5 анимационных работ (хронометражем от 5 до 30 секунд каждая), созданных в течение семестра;
- Раскадровки (сториборды) к ключевым работам;
- Исходные файлы (по требованию комиссии) – проекты After Effects, Blender, Adobe Animate и др. для подтверждения авторства;
- Технологическую карту (перечень использованных инструментов и приемов по каждой работе).

3. Технологический комментарий (2-3 минуты)

Студент поясняет:

- Какие принципы анимации (12 принципов, законы физики) применены в каждой работе;
- Какие инструменты и программы использовались;
- Какие технические сложности возникали и как они были преодолены;
- Как работа подготовлена к финальному экспорту (форматы, кодеки, рендеринг).

4. Ответы на вопросы комиссии (3-5 минут)

Члены экзаменационной комиссии задают вопросы по:

- Концепции и драматургии визуальных образов;
- Технологическим решениям и выбору инструментов;
- Примененным законам механики и взаимодействия персонажа со средой;
- Приемам видеомонтажа и озвучивания;
- Перспективам развития представленных работ.

Требования к техническому обеспечению

Студент обязан иметь при себе:

- Ноутбук с установленным необходимым ПО и исходными файлами;
- Переходники для подключения к проектору/монитору;
- Наушники (при необходимости демонстрации звука);
- Распечатанные материалы (раскадровки, технологические карты) – опционально.

Аудитория должна быть оснащена проектором/экраном, звукоусиливающей аппаратурой, точками доступа к электропитанию.

Заключительный этап

После завершения всех защит комиссия подводит итоги, заполняет экзаменационные ведомости, объявляет результаты студентам. Работы, получившие высокую оценку, рекомендуются для участия в конкурсах и фестивалях студенческих работ.

Критерии оценивания экзаменационного проекта

Оценка (баллы по БРС)	Критерии
отлично, 85-100%	Представлен законченный проект с оригинальной концепцией и безупречным техническим исполнением. Студент виртуозно владеет инструментарием, глубоко понимает принципы анимации и драматургии. Защита уверенная, ответы на вопросы демонстрируют профессиональную зрелость и готовность к самостоятельной деятельности.
хорошо, 70-84%	Проект выполнен на хорошем уровне, концепция ясна, работы качественные. Студент владеет инструментами, но допускает незначительные технические ошибки. Защита логичная, однако ответы на вопросы не всегда полные или уверенные. Работа может быть доработана для конкурсов.
удовлетворительно, 53-69%	Проект представлен, но концепция недостаточно проработана. Техническое исполнение среднее, присутствуют ошибки в анимации или монтаже. Студент ориентируется в материале, но не может глубоко обосновать решения. Защита поверхностная, ответы на вопросы кратки.
неудовлетворительно, менее 52%	Проект не представлен или не соответствует требованиям. Работы выполнены технически неграмотно, отсутствует понимание принципов анимации. Студент не может ответить на вопросы комиссии, не владеет терминологией. Исходные файлы отсутствуют или не подтверждают авторство.

Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Основная литература

1. Анимация персонажа : учебное наглядное пособие / . – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского, 2018. – 56 с. – Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/100901.html>
2. Хохлов, П. В. Компьютерная анимация. Анимация и физические симуляции в программе 3ds Max : учебное пособие для СПО / П. В. Хохлов, В. Н. Хохлова. – Саратов : Профобразование, 2024. – 131 с. – ISBN 978-5-4488-1902-5. – Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/139031.html>
3. Ульрих, К. Интерактивная Web-анимация во Flash / К. Ульрих ; перевод А. А. Слинкин. – 2-е изд. – Москва : ДМК Пресс, 2023. – 568 с. – ISBN 978-5-89818-473-5. – Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/159892.htm>

Дополнительная литература:

4. Киргизов, Ю. В. Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей :

учебное пособие / Ю. В. Киргизов. – Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. – 270 с. – ISBN 978-5-7937-1673-4. – Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/102642.html>

5. Хохлов, П. В. Информационные технологии в медиаиндустрии. Трёхмерное моделирование, текстурирование и анимация в среде 3DS MAX : учебное пособие / П. В. Хохлов, В. Н. Хохлова, Е. М. Погребняк. – Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016. – 293 с. – Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/74668.html>

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы современных информационных технологий

1. Научная электронная библиотека «Elibrary». – URL: <http://elibrary.ru/defaultx.asp>
2. [Научная электронная библиотека «Киберленинка»](http://cyberleninka.ru/), поддерживает распространение знаний по модели открытого доступа (OpenAccess), обеспечивая бесплатный оперативный доступ к научным публикациям в электронном виде. – URL: <http://cyberleninka.ru/>
3. Электронная библиотечная система eLIBRARY.RU
4. ЭБС «IPRbooks»
5. ЭБС «Лань»

Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Учебные и учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

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 со специализированным программным обеспечением;
- письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;

– 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 университетом, 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.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

Для слепых и слабовидящих:

для глухих и слабослышащих:

- автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
- акустический усилитель и колонки;

Для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
- компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

В качестве материально-технического обеспечения дисциплины используются мультимедийные средства; Компьютеры, графические планшеты, проектор. Перечень программного обеспечения:

- Adobe CC 2019
- Adobe Creative Suite 6 Master Collection
- CINEMA 4D 18.020
- Corel DESIGNER Technical Suite 2019
- CorelDRAW Graphics Suite X6 (64-Bit)
- Autodesk 3ds Max Design 2019
- Adobe Creative Cloud для рабочих групп

- Офисный пакет Microsoft Office 365

К рабочей программе прилагаются:

Приложение 1 - Фонд оценочных средств для проведения аттестации уровня сформированности компетенций обучающихся по дисциплине (модулю) *(разрабатывается в виде отдельного документа);*

Приложение 2 - Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).

(Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) могут быть представлены в виде изданных печатным и (или) электронным способом методических разработок со ссылкой на адрес электронного ресурса в виде рекомендаций обучающимся по изучению разделов и тем дисциплины (модуля) указанием глав, разделов, параграфов, задач, заданий, тестов и т.п. из рекомендованного списка литературы.)

ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ

(Изменения и дополнения в РПД вносятся ежегодно и оформляются в данной форме. Изменения вносятся заменой отдельных листов (старый лист при этом цветным маркером перечеркивается, а новый лист с изменением степлером прикалывается к рабочей программе (хранится на кафедре), в электронной форме РПД должна быть актуализированной всегда, т.е. с внесенными изменениями.

При наличии большого количества изменений и поправок, затрудняющих понимание, возникших в связи с изменением нормативной базы ВО и другим причинам, проводится полный пересмотр РПД (т.е. выпускается новая РПД), которая проходит все стадии проверки и утверждения).

в рабочей программе (модуле) дисциплины _____ шифр «Название дисциплины»

по направлению подготовки (специальности) _____

на 20____/20____ учебный год

1. В _____ вносятся следующие изменения:
(элемент рабочей программы)

1.1.;

1.2.;

...

1.9.

2. В _____ вносятся следующие изменения:
(элемент рабочей программы)

2.1.;

2.2.;

...

2.9.

3. В _____ вносятся следующие изменения:
(элемент рабочей программы)

3.1.;

3.2.;

...

3.9.

Составитель _____ Фамилия И.О.
(подпись, расшифровка подписи)

" _____ " _____ 20____ г.

Зав. кафедрой _____ Фамилия И.О.
(подпись, расшифровка подписи)

