

Приложение

К ООП по специальности/профессии

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПЦ.В.21 Основы Motion design

Программу составили:

1. Буга Дмитрий Александрович

Дисциплина: ОПЦ.В.21 Основы Motion design

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) утверждённым приказом Минобрнауки России от 05.05.2022 г. №308.

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основании учебного плана по специальности «54.02.01 Дизайн (по отраслям)»

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рассмотрено и рекомендовано на заседании кафедры Строительства и дизайна

Протокол №10 от 13.05.2025

Заведующий кафедрой Воробьева Лариса Викторовна

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПЦ.В.21 Основы Motion design

(наименование дисциплины)

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ОПЦ.В.21 Основы Motion design является обязательной частью обязательной части цикла основной образовательной программы в соответствии ФГОС «54.02.01 Дизайн (по отраслям)» по специальности. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии общих компетенций (ОК), профессиональных компетенций (ПК):

1. ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
2. ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
3. ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
4. ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
5. ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
6. ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ОК, ПК	Умения	Знания
ОК 09., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01., ПК 1.3.	выполняет задание	

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной дисциплины

Вид учебной работы	Объем в часах
Лекционные занятия	20
Самостоятельная работа под руководством преподавателя	6
Практическая подготовка	22
Общий объем образовательной программы учебной дисциплины, в том числе в форме практической подготовки	48
Форма(-ы) контроля: Дифференцированный зачет	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОПЦ.В.21 Основы Motion design

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объём в часах	Уровень освоения	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы	
Тема 1 Основы Motion design	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3.	
	1	Лекционные занятия №1 Основы Motion design	4		1
	3	Лекционные занятия №2 программы для разработки проектов	4		1
	4	Лекционные занятия №3 Понимание временных параметров	4		1
	5	Лекционные занятия №4 Принципы анимации	4		1
Тема 2 разработка проектов	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3.	
	1	Практическая подготовка №1 Анимация по ключевым кадрам.	4		2
	2	Практическая подготовка №2 Работа с кривыми скорости.	4		2
	3	Практическая подготовка №3 Маски и траектории движения	4		2
	4	Практическая подготовка №4 Эффекты и пресеты	4		2
Тема 3 создание своего проекта	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3.	
	1	Самостоятельная работа под руководством преподавателя разработка и утверждение идеи	2		2
	2	Самостоятельная работа под руководством преподавателя разработка проекта	4		2
	3	Практическая подготовка №5 защита проекта	2		2
		Всего	48		

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1 - ознакомительный (ознакомление с ранее изученными объектами, свойствами);

2 - репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);

3 - продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие помещения:

Кабинет компьютерного дизайна,
Лаборатория компьютерного дизайна,
Лаборатория разработки веб-приложений,
Студия инженерной и компьютерной графики,
Студия разработки дизайна веб-приложений:

1. Системный блок (16 шт.)
2. Монитор (16 шт.)
3. Клавиатура (16 шт.)
4. Мышь (16 шт.)
5. Мультимедийное оборудование (проектор, экран) (1 шт.)
6. Доска поворотная (1 шт.)
7. Стол компьютерный (16 шт.)
8. Стул (16 шт.)

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

3.2.1. Основные печатные издания

1. Булгакова, И. А. Разработка и прототипирование веб-сайтов и интерфейсов онлайн : учебное пособие для вузов / И. А. Булгакова. - Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2024. - 215 с. - ISBN 978-5-394-06214-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2198439>

3.2.2. Дополнительные источники

1. Козловский, П. Разработка веб-приложений с использованием AngularJS : практическое руководство / П. Козловский, П. Б. Дарвин ; пер. с англ. А. Н. Киселёва. - 2-е изд. - Москва : ДМК Пресс, 2023. - 395 с. - ISBN 978-5-89818-539-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2107216>

3.2.3. Интернет-ресурсы

1. Электронно-библиотечная система Znanium.com
2. Электронно-библиотечная система BOOK.RU

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Образовательные результаты освоения образовательной программы учебной дисциплины, подлежащие проверке

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Умение		
выполняет задание	выполняет задание	выполняет задания

4.2. Матрица соответствия контрольно-оценочных средств образовательным результатам учебной дисциплины

Результаты обучения	Коды компетенций	Фонды оценочных средств
Умение		
выполняет задание	ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 09., ПК 1.3.	Задания к практическим занятиям №1-20

Вопросы к практическому занятию указаны в методических указаниях к практическим занятиям по дисциплине Основы Motion design для обучающихся специальности "Дизайн (по отраслям)". Ставрополь, 2025