

Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича

(повне найменування закладу вищої освіти)

Філологічний факультет

(назва інституту/факультету)

Кафедра журналістики

(назва кафедри)

СИЛАБУС навчальної дисципліни

ОСНОВИ АНІМАЦІЇ

(вказіть назву навчальної дисципліни (іноземною, якщо дисципліна викладається іноземною мовою))

вибіркова

(вказати: обов'язкова чи вибіркова)

Освітньо-професійна програма «Видавнича справа та медіаредагування»
(назва програми)

Спеціальність 061 Журналістика
(вказати: код, назва)

Галузь знань 06 Журналістика
(вказати: шифр, назва)

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
(вказати: перший (бакалаврський)/другий (магістерський)/третій (освітньо-науковий))

Філологічний факультет
(назва факультету/інституту, на якому здійснюється підготовка фахівців за вказаною освітньо-професійною програмою)

Мова навчання українська
(вказати: на яких мовах читається дисципліна)

Розробник: асист. к. філол. н. Пазюк Р. В.

(вказати авторів (викладач (ів)), їхні посади, наукові ступені, вчені звання)

Профайл викладача (-ів) <https://www.journalistic.space/roman-paziuk>

Контактний тел. +38 (0372) 58-47-02

E-mail: r.paziuk@chnu.edu.ua

Сторінка курсу в Moodle —

Консультації
Онлайн-консультації: середа з 16.00 до 18.00 (щотижня).
Очні консультації: за попередньою домовленістю.

1. Анотація дисципліни (призначення навчальної дисципліни).

У процесі вивчення цього курсу студенти мають можливість отримати знання та практичні навички для збільшення візуальної привабливості своїх матеріалів за допомогою анімації.

2. Мета навчальної дисципліни:

Цей курс призначений для того, щоб студенти могли оволодіти базовими знаннями з моушн-дизайну та анімації, які зможуть застосовувати для створення різного медійного продукту.

3. Пререквізити:

- «Мультимедійні засоби створення та верифікації контенту».
- «Веб-дизайн та HTML».
- «Мультимедіапродукція».

4. Результати навчання

знати:

- види анімації та перспективи їх використання в журналістиці;
- критерії вибору програмного забезпечення для роботи з анімацією;
- тренди та стилі сучасного моушн-дизайну.

вміти:

- створювати покадрову анімацію в середовищі Adobe Photoshop та за допомогою онлайн сервісів.
- конвертувати фрагмент відео в GIF-анімацію, а також створювати сінемаграфію.
- створювати динамічні графіки, таблиці, діаграми.
- налаштовувати анімацію елементів відео (титри, пекшоти, плашки, тощо) в середовищі Adobe After Effect та Adobe Premier.
- анімувати елементи інфографіки.

ЗК 6. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

ЗК 11. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ФК 3. Здатність використовувати інформаційні технології для вирішення експериментальних і практичних завдань у професійній діяльності.

ФК 14. Здатність створювати й редагувати різні види видань.

ПРН 2. Застосовувати когнітивну гнучкість при вирішенні професійних завдань, навчатися новим вимогам інформаційно-технологічного світу.

ПРН 22. Використовувати набуті знання в умовах динамічності сучасного мультимедійного продукту; застосовувати практичні рекомендації у процесі створення професійного та конкурентного продукту для мас-медіа.

5. Опис навчальної дисципліни

5.1. Загальна інформація

Назва навчальної дисципліни «Основи анімації»												
Форма навчання	Рік підготовки	Семестр	Кількість			Кількість годин						Вид підсумкового контролю
			кредитів	годин	змістових модулів	лекції	практичні	семінарські	лабораторні	самостійна робота	індивідуальні завдання	
Денна	III	VI	3	90	2	22	22			42	4	Екзамен
Заочна												

5.2. Дидактична карта навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин												
	денна форма						заочна форма						
	усього	у тому числі					усього	у тому числі					
		л	п	лаб	інд	с.р.		л	п	лаб	інд	с.р.	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
Теми лекційних занять	Змістовий модуль 1. Покадрова анімація в Adobe Photoshop												
Тема 1. Елементи анімації у ЗМІ: види, тренди, технології..	10	2	2			6							
Тема 2. GIF-анімація в Adobe Photoshop.	14	4	3			7							
Тема 3. Сінемаграфія.	14	2	3		2	7							
Разом за ЗМ 1	38	8	8		2	20							
Теми лекційних занять	Змістовий модуль 2. Анімація ключових кадрів в Adobe Premier та Adobe AfterEffects												
Тема 4. Анімація елементів відео: титри, плашки, пекшоти, лого.	18	5	4		2	7							
Тема 5. Анімація інфографіки: таблиці, графіки, діаграми.	17	5	5			7							
Тема 6. Анімація персонажів.	17	4	5			8							
Разом за ЗМ 2	52	14	14		2	22							
Усього годин	90	22	22		4	42							

5.3. Зміст завдань для самостійної роботи

№	Назва теми
1	Анімація переходів між фрагментами відео.
2	Анімація кольору.
3	Робота з шаблонами та пресетами в середовищі Adobe.
4	Специфіка роботи з форматом SVG.
5	CSS3-анімація.
6	Анімаційний контент в регіональних медіа.
7	Онлайн-інструменти для створення анімаційних.
8	Специфіка створення ілюстрацій для моушн-дизайну.
9	Перспективи використання техніки stop motion для журналістських матеріалів.

* ІНДЗ – для змістового модуля, або в цілому для навчальної дисципліни за рішенням кафедри (викладача).

6. Система контролю та оцінювання

Види та форми контролю, методи навчання:

МН1 – словесні методи (лекція, співбесіда, консультація, дискусія тощо).

МН2 – практичні заняття.

МН3 – робота з матеріалами медіа

МН6 – наочні методи (презентації, ілюстрації, відеоматеріали тощо).

МН7 – робота з книгою, з навчально-методичною, науковою, нормативною літературою.

МН8 – комп'ютерні засоби навчання (курси – ресурси, мультимедійні, дистанційні, web-конференції та вебінари і т.п.)

МН9 – самостійна робота над індивідуальним завданням або за програмою навчальної дисципліни.

Методи оцінювання:

МО2 – тести, опитування, контрольні, самостійні роботи за індивідуальними завданнями.

МО6 – презентації результатів виконання завдань.

МО7 – оцінювання завдань, що виконувались в лабораторіях та на об'єктах, комп'ютерне моделювання.

МО8 – іспит.

Критерії оцінювання результатів навчання з навчальної дисципліни

Критерієм успішного проходження здобувачем освіти підсумкового оцінювання є досягнення ним мінімальних порогових рівнів оцінок за кожним запланованим результатом навчання навчальної дисципліни.

Розподіл балів, які отримують студенти

Поточне оцінювання (аудиторна та самостійна робота)						Кількість балів (екзамен)	Сумарна к-ть балів
Змістовий модуль 1			Змістовий модуль 2			40	100
T1	T2	T3	T4	T5	T6		
6	7	7	10	15	15		

T1, T2 ... T6 – теми змістових модулів.

5. Рекомендована література (основна)

1. Рябічев В. Мультимедіа в інтернет-журналістиці / В. Л. Рябічев // Наукові записки Інституту журналістики. – К., 2010. – Т. 40. – Липень– вересень. – С. 67–70.
2. Чабаненко М. Дефіцит людської уваги – закономірна проблема нових медіа [Електронний ресурс] / Мирослава Чабаненко // European Journalism Observatory. – 13.03.2012 р. – [сайт]. – Режим доступу до сайту: <http://ua.ejo-online.eu/?p=368#more-368>.
3. Чабаненко М. Комп'ютерна анімація в інтернет-новинах / М. Чабаненко // Теле- та радіожурналістика. – 2013. – Вип. 12. – С. 259-264. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Tir_2013_12_52

6. Інформаційні ресурси

1. Посібник користувача Adobe Illustrator – <https://helpx.adobe.com/ua/illustrator/user-guide.html>
2. Посібник користувача Adobe Photoshop – <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/user-guide.html>
3. Посібник користувача Adobe Premier – <https://helpx.adobe.com/ua/premier/user-guide.htm>
4. Посібник користувача Adobe After Effect – <https://helpx.adobe.com/ua/after-effects/user-guide.html>