Минобрнауки России

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Оренбургский государственный университет имени В.А. Бондаренко»

Кафедра дизайна

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

«Б1.Д.Б.26 Информационно-коммуникационные технологии в дизайне»

Уровень высшего образования

БАКАЛАВРИАТ

Направление подготовки
54.03.01 Дизайн
(код и наименование направления подготовки)

Дизайн среды
(наименование направленности (профиля) образовательной программы)

Квалификация
Бакалавр

Форма обучения
Очная

Год набора 2026

Рабочая программа дисциплины *«Б1.Д.Б.26 Информационно-коммуникационные технологии в дизайне»* рассмотрена и утверждена на заседании кафедры

Кафедра дизайна
наименование кафедры

протокол № 8 от "19" марта 2026.

Заведующий кафедрой
Кафедра дизайна — подпись — О.П. Тарасова
наименование кафедры / *подпись* / *расшифровка подписи*

Исполнители:
ст. преподаватель — подпись — С.В. Рябов
должность / *подпись* / *расшифровка подписи*

должность / *подпись* / *расшифровка подписи*

СОГЛАСОВАНО:
Председатель методической комиссии по направлению подготовки

54.03.01 Дизайн — личная подпись — О.П. Тарасова
код наименование / *личная подпись* / *расшифровка подписи*

Заведующий отделом формирования фонда и научной обработки документов

Главный библиограф — личная подпись — Г.С. Гаевские
личная подпись / *расшифровка подписи*

Уполномоченный по качеству факультета

личная подпись — Т.В. Сапух
личная подпись / *расшифровка подписи*

№ регистрации _____

© Рябов С.В., 2026
© ОГУ, 2026

1 Цели и задачи освоения дисциплины

Цель (цели) освоения дисциплины: освоение современных инструментов и технологий в области видеомонтажа и анимации; развитие профессиональных навыков в создании презентационных роликов и видеоматериалов, качественных и эффективных анимаций для дизайнерских проектов; формирование понимания принципов работы программ Adobe Premiere и Adobe After Effects и их применение для решения задач профессиональной деятельности; овладение основами motion design и применение их в создании анимированных элементов для видеороликов и презентационных материалов.

Задачи:

- изучение основных принципов и техник motion design;
- изучение методов подбора оптимального программного продукта для профессионального решения дизайнерских задач;
- освоение инструментов и функций программ Adobe After Effects и Adobe Premiere для создания анимированных элементов;
- создание анимаций для текста, графики, логотипов и других элементов дизайна;
- применение анимации для улучшения визуальной привлекательности видеороликов и презентационных материалов;
- экспериментирование с различными стилями и техниками анимации для достижения желаемого эффекта;
- интеграция анимации и спецэффектов с другими элементами дизайна для создания единого и цельного визуального образа;
- анализ и критическая оценка собственных анимационных работ с целью их улучшения и совершенствования;
- подготовка анимированных видеоработ для демонстрации на различных платформах и мероприятиях.

2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к базовой части блока Д «Дисциплины (модули)»

Пререквизиты дисциплины: *Б1.Д.Б.3 Иностранный язык, Б1.Д.Б.11 Информатика, Б1.Д.Б.12 Информационные технологии и программирование*

Постреквизиты дисциплины: *Б1.Д.Б.25 Демонстрационно-выставочная деятельность, Б1.Д.Б.28 Научно-исследовательская деятельность в дизайне*

3 Требования к результатам обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих результатов обучения

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6-В-1 Знает современные принципы работы информационных технологий; графические редакторы и методы подбора оптимального программного продукта для профессионального решения дизайнерских задач; специфику работы с устройствами ввода и	**Знать:** принципы работы современных информационных технологий, основные инструменты и функциональные возможности программ Adobe Premiere и Adobe After Effects, основные концепции и терминологию в области монтажа видео и создания анимации. **Уметь:** применять знания о принципах

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
	вывода изобразительной информации ОПК-6-В-2 Умеет ориентироваться в области современных информационных технологий; обрабатывать графическую информацию для решения задач профессиональной деятельности с использованием информационных технологий и графических программных продуктов ОПК-6-В-3 Владеет практическими навыками работы с профессиональными программными продуктами и устройствами ввода и вывода графической информации. Навыками организации изобразительной информации и создания неординарных решений с применением компьютерных программ и современных информационных технологий для реализации художественного замысла	работы современных информационных технологий для анализа и решения задач в области дизайна и видеопроизводства, работать с программами Adobe Premiere и Adobe After Effects для монтажа видео, создания анимации и спецэффектов, осуществлять выбор и применение соответствующих инструментов и эффектов для достижения желаемого результата в создании презентационных роликов и видеоматериалов. **Владеть:** приемами работы с программами Adobe Premiere и Adobe After Effects, способами адаптации и применения знаний и умений в области информационных технологий для решения различных задач, связанных с дизайном и видеопроизводством, методами самостоятельного создания презентационных роликов и видеоматериалов с использованием современных инструментов и технологий.

4 Структура и содержание дисциплины

4.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы (108 академических часов).

Вид работы	Трудоемкость, академических часов	
	6 семестр	всего
Общая трудоёмкость	**108**	**108**
Контактная работа:	**53,5**	**53,5**
Лекции (Л)	14	14
Лабораторные работы (ЛР)	38	38
Индивидуальная работа и инновационные формы учебных занятий	1	1
Промежуточная аттестация (зачет, экзамен)	0,5	0,5
Самостоятельная работа: - выполнение курсовой работы (КР); - самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий; - изучение разделов курса в системе электронного обучения; - изучение разделов массового открытого онлайн-курса «LCIEducation: Graphic Design Essentials»; - подготовка к лабораторным занятиям; - подготовка к рубежному и итоговому контролю	**54,5** +	**54,5**
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный	**диф. зач.**	

Вид работы	Трудоемкость, академических часов	
	6 семестр	всего
зачет)		

Разделы дисциплины, изучаемые в 6 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	Введение. Видеомонтаж: знакомство с Adobe Premiere	16	2	-	6	8
2	Основы монтажа видео: работа с таймлайном в Adobe Premiere	14	2	-	4	8
3	Добавление текста и эффектов: создание динамичных видеороликов в Adobe Premiere	14	2	-	4	8
4	Основы анимации: знакомство с Adobe After Effects	16	2	-	6	8
5	Создание анимированных элементов: работа с ключевыми кадрами в Adobe After Effects	16	2	-	6	8
6	Применение спецэффектов: добавление визуальных эффектов и фильтров в Adobe After Effects	16	2	-	6	8
7	Совместное использование Premiere и After Effects: интеграция анимации в видеоролики	14	2	-	4	8
	Итого:	108	14	-	38	56
	Всего:	108	14	-	38	56

4.2 Содержание разделов дисциплины

1. Введение. Видеомонтаж: знакомство с Adobe Premiere

Видеомонтаж, программное обеспечение, Adobe Premiere, таймлайн, импорт видеоматериалов.

2. Основы монтажа видео: работа с таймлайном в Adobe Premiere.

Обрезка, соединение, разделение клипов, монтаж, таймлайн, организация контента.

3**. Добавление текста и эффектов: создание динамичных видеороликов в Adobe Premiere.**

Текстовые элементы, эффекты, переходы, динамичность, привлекательность.

4. Основы анимации: знакомство с Adobe After Effects.

Анимация, Adobe After Effects, композиция, ключевые кадры, интерполяция.

5. Создание анимированных элементов: работа с ключевыми кадрами в Adobe After Effects.

Анимированные элементы, ключевые кадры, анимационные эффекты, динамика, выразительность.

6. Применение спецэффектов: добавление визуальных эффектов и фильтров в Adobe After Effects.

Спецэффекты, визуальные эффекты, фильтры, креативность, визуальная атмосфера.

7. Совместное использование Premiere и After Effects: интеграция анимации в видеоролики.

Интеграция, Premiere, After Effects, анимация, видеоролики, визуальное единство.

4.3 Лабораторные работы

№ ЛР	№ раздела	Наименование лабораторных работ	Кол-во часов
1	1	Основы работы с интерфейсом Adobe Premiere	2
2	1	Создание монтажа из нескольких видеороликов с использованием	4

		различных видов переходов и эффектов перехода между сценами	
3	2	Создание видеоклипа, рассказывающего историю с использованием нелинейного монтажа и множественных видео- и аудио-дорожек	2
4	2	Создание монтажа с использованием эффектов времени и скорости для создания эффектов замедления, ускорения и замедленного движения.	2
5	3	Создание рекламного видеоролика для продукта или услуги с использованием текстовых эффектов, включая анимацию текста и его трансформации	2
6	3	Создание видеоролика в стиле музыкального клипа с использованием креативных переходов и спецэффектов	4
7	4	Создание анимации логотипа компании с использованием различных видов анимации, включая перемещение, масштабирование и вращение	4
8	4	Создание анимации персонажа или объекта с использованием динамических ригов, выражений и эффектов	2
9	5	Создание анимированной информационной графики, включающей в себя диаграммы, графики и анимированные статистические данные	4
10	5	Создание кинематографической титровой анимации с использованием сложных кинематических эффектов и визуальных композиций	2
11	6	оздание анимированного видео с использованием комбинации визуальных эффектов, включая хромакей и пиксель-арт	2
12	6	Создание фантастической анимированной сцены, включающей в себя композитинг различных элементов, таких как огонь, дым и взрывы	4
13	7	Создание интерактивного видеоролика с использованием встроенных эффектов и анимации	2
14	7	Создание кинематографического трейлера для вымышленного фильма с использованием интеграции между Premiere и After Effects для создания сложных эффектов и композиций	2
		Итого:	38

4.4 Курсовая работа (6 семестр)

Курсовой проект: «Создание рекламно-презентационного ролика дизайн продукта»

Примерный перечень тем курсовых работ:

«Проектирование мультимедийного информационного центра: концепция дизайна интерьера с использованием Adobe Premiere и After Effects», «Разработка виртуальной обучающей среды для дизайнеров: создание интерактивных уроков с применением Figma и Adobe After Effects», «Дизайн музейного пространства с использованием технологий виртуальной и дополненной реальности: интеграция мультимедийных элементов с помощью Adobe Premiere и After Effects», «Проектирование интерактивной выставочной площадки: создание анимированных инсталляций с применением Figma, Adobe Premiere и After Effects», «Исследование и дизайн аудиовизуального контента для городской среды: разработка проекта видеомэппинга с использованием Adobe Premiere и After Effects».

5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

5.1 Основная литература

1. Макарова, Т. В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop : учебное пособие / Т. В. Макарова. — Омск : ОмГТУ, 2015. — 240 с. — ISBN 978-5-8149-2115-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/149130 (дата обращения: 02.06.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Ткаченко, О. Н. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с векторной графикой в Adobe Illustrator : учебное пособие / О. Н. Ткаченко. — Омск : ОмГТУ, 2015.

— 172 с. — ISBN 978-5-8149-2109-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/149164 (дата обращения: 02.06.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5.2 Дополнительная литература

1. Тухбатуллина, Л. М. Создание векторных изображений в графическом редакторе Adobe Illustrator : учебно-методическое пособие / Л. М. Тухбатуллина, В. В. Хамматова. — Казань : КНИТУ, 2022. — 80 с. — ISBN 978-5-7882-3231-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/412472 (дата обращения: 02.06.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Шокова, Е. В. Информационный дизайн : учебное пособие / Е. В. Шокова, И. В. Ахматова. — Самара : Самарский университет, 2023. — 84 с. — ISBN 978-5-7883-1911-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/406739 (дата обращения: 02.06.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5.3 Периодические издания

1. Журнал «Инфокоммуникационные технологии». Режим доступа: https://sciup.org/ikt-psuti/issues?ysclid=mpw28qnbma269017152

2. Журнал "Компьютерные исследования и моделирование". Режим доступа: https://crm.ics.org.ru/

5.4 Интернет-ресурсы

1. «LCIEducation: Graphic Design Essentials» [Электронный ресурс]: онлайн-курс на платформе https://www.edx.org / Разработчик курса: LCIEducation. Режим доступа: https://www.edx.org/learn/graphic-design/lci-education-graphic-design-essentials?index=product&queryID=d46478d700868c494bb9555fa7f86dbd&position=1&results_level=first-level-results&term=design&objectID=course-a01716cf-27f7-4f6d-b6fb-88394a3523c1&campaign=Graphic+Design+Essentials&source=edX&product_category=course&placement_url=https%3A%2F%2Fwww.edx.org%2Fsearch

5.5 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. Операционная система РЕД ОС.
2. Пакет офисных приложений «МойОфис Образование»
3. Для работы с ресурсами Интернет - веб-браузер Яндекс https://yandex.ru/.
4. ГАРАНТ Платформа F1 [Электронный ресурс]: справочно-правовая система. / Разработчик ООО НПП «ГАРАНТ-Сервис», 119992, Москва, Воробьевы горы, МГУ, [1990–2026]. – Режим доступа в сети ОГУ http://garant.net.osu.ru

5 Автоматизированная интерактивная система сетевого тестирования - АИССТ (зарегистрирована в РОСПАТЕНТ, Свидетельство о государственной регистрации программы для ЭВМ №2011610456, правообладатель – Оренбургский государственный университет), режим доступа - http://aist.osu.ru

6. CorelDRAW Graphics Suite X4, 21 пользовательское место, Государственныйконтракт № 1007/22 от 02.12.2008 г. License Certificate Order Number: 3066431 - CorelDRAW Graphics Suite X4 Education License ML (1-60) - 21 шт. (DR14C22-6ESHHU4-8K6DVKQ-H4FCSMG), бессрочно.

7. Adobe Creative Suite 4 Design Premium 4.0 WIN включает: Adobe InDesign CS4; Adobe Photoshop CS4 Extended; Adobe Illustrator CS4; Adobe Flash CS4 Professional; Adobe Fireworks CS4; Adobe Acrobat 9 Pro

6 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа и лабораторных работ за компьютерами, для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Аудитория оснащена комплектами ученической мебели, техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Для проведения лабораторных занятий используется компьютерный класс, оснащенный проектором, рабочими станциями (10шт).

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой, подключенной к сети «Интернет», и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ОГУ.