


**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ ИМ. ПРОФ. М.А. БОНЧ-БРУЕВИЧА»
(СПбГУТ)**

**АРХАНГЕЛЬСКИЙ КОЛЛЕДЖ ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ
ИМ. Б.Л. РОЗИНГА (ФИЛИАЛ) СПбГУТ
(АКТ (ф) СПбГУТ)**

СОГЛАСОВАНО


И.о. зам. директора по учебной работе

 М.А. Цыганкова

« 30 » 08 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор АКТ (ф) СПбГУТ

 А.П. Толанов

« 30 » 08 2021 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА**

технической направленности

«ОСНОВЫ РАБОТЫ В ADOBE AFTER EFFECTS»


г. Архангельск
2021

Составитель:

Я.Е. Максимович, преподаватель АКТ (ф) СПбГУТ.

Программа рассмотрена и одобрена цикловой комиссией
Информационных технологий и математических дисциплин

Протокол № 10 от 26 мая 2021 г.

Председатель  С.В. Лукина

СОДЕРЖАНИЕ

1	ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	4
2	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	8
3	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	12
4	ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	13

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «ОСНОВЫ РАБОТЫ В ADOBE AFTER EFFECTS»

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа технической направленности «Основы работы в ADOBE AFTER EFFECTS».

Актуальность данной программы обусловлена требованиями к владению навыками создания динамичных анимированных объектов для веб-приложений. Полученные навыки разработки и внедрения активных эффектов и анимации могут способствовать оживлению статических объектов и данных, размещенных на веб-страницах, тем самым улучшая качество восприятия информации. Такой подход развивает Интернет-индустрию, делая цифровые продукты максимально простыми в использовании и удобными для конечного пользователя.

Предлагаемая программа обучения разработана с учетом интереса учащихся к информационным технологиям и желания освоить основные этапы разработки анимированных объектов. Программа позволяет получить практические навыки и знания, выходящие за рамки школьных программ по информатике.

Нормативно-правовой основой для разработки программы являются:

– Федеральный закон №273-ФЗ от 29 декабря 2012 г. «Об образовании в Российской Федерации»;

– Приказ Минобрнауки России от 01.07.2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;

– Концепцией развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);

– Приказ Министерства Просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Письмо департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи от 18 ноября 2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы организаций дополнительного образования детей.

1.2 Целевая аудитория

К освоению дополнительных общеобразовательных программ допускаются любые лица без предъявления требований к уровню образования.

1.3 Цель программы и планируемые результаты обучения

Целью реализации программы является формирование и развитие творческих способностей обучающихся, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, организацию их свободного времени.

Освоение содержания программы обеспечивает достижение слушателями следующих результатов:

личностных:

- осознание своего места в информационном обществе;
- готовность и способность к самостоятельной и ответственной творческой деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий;
- умение использовать достижения современных информационно-коммуникационных технологий для повышения собственного интеллектуального развития в выбранной профессиональной деятельности, самостоятельно формировать новые для себя знания в профессиональной области, используя для этого доступные источники информации;
- умение выстраивать конструктивные взаимоотношения в командной работе по решению общих задач, в том числе с использованием современных средств сетевых коммуникаций;
- умение управлять своей познавательной деятельностью, проводить самооценку уровня собственного интеллектуального развития, в том числе с использованием современных электронных образовательных ресурсов;
- умение выбирать грамотное поведение при использовании разнообразных средств информационно-коммуникационных технологий как в профессиональной деятельности, так и в быту;
- готовность к продолжению образования и повышению квалификации в избранной профессиональной деятельности на основе развития личных информационно-коммуникационных компетенций;

метапредметных:

- умение определять цели, составлять планы деятельности и определять средства, необходимые для их реализации;
- использование различных видов познавательной деятельности для решения информационных задач, применение основных методов познания (наблюдения, описания, измерения, эксперимента) для

организации учебно-исследовательской и проектной деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий;

- использование различных информационных объектов, с которыми возникает необходимость сталкиваться в профессиональной сфере в изучении явлений и процессов;

- использование различных источников информации, в том числе электронных библиотек, умение критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников, в том числе из сети Интернет;

- умение использовать средства информационно-коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности;

- умение публично представлять результаты собственного исследования, вести дискуссии, доступно и гармонично сочетая содержание и формы представляемой информации средствами информационных и коммуникационных технологий;

предметных:

В результате успешного освоения программы слушатель должен

уметь:

- различать типы графики и анимированных эффектов;
- ориентироваться в интерфейсе программы Adobe After Effects;
- создавать анимацию текста и прочих объектов с помощью инструментов рисования и вкладок рабочего пространства;
- выбирать цветовое оформление созданных анимированных объектов с учетом принципов композиции;
- создавать презентационные ролики в программе Adobe After Effects.

знать:

- типы графики и анимированных эффектов;
- основной набор инструментов для создания анимированных объектов в редакторе Adobe After Effects;
- основные принципы композиции анимированных объектов;
- принципы создания презентационных роликов в программе Adobe After Effects.

1.4 Нормативный срок освоения дополнительной общеобразовательной программы

Нормативный срок освоения программы дополнительного образования составляет 18 часов, в том числе дистанционно – 2 часа.

1.5 Порядок аттестации слушателей

Текущий контроль знаний проводится по результатам выполнения практических работ, текущего наблюдения (педагог постоянно следит за ходом и результатами процесса обучения).

Итоговая аттестация

Программа завершается итоговой аттестацией, которая проходит в форме сдачи зачёта.

По завершении обучения слушателям выдаётся сертификат.

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарный учебный график формируется непосредственно при реализации дополнительной образовательной программы «Основы работы в Adobe After Effects». Календарный учебный график представлен в форме расписания занятий при наборе группы на обучение.

2.2 УЧЕБНЫЙ ПЛАН ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «ОСНОВЫ РАБОТЫ В ADOBE AFTER EFFECTS»

№ п/п	Наименование разделов, модулей	Трудоемкость, ч.	Всего, ч.	в том числе					Самостоятельная работа, ч.	Форма аттестации
				Аудиторные занятия, ч.			Занятия с использованием ДОТ, ч			
				лекции	лабораторные занятия	практические занятия	лекции	практические занятия		
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>	<i>11</i>
1	Модуль 1 Знакомство с анимированной графикой. Основы работы в программе Adobe After Effects.	6	6	2	0	2	2	0	0	Практическая работа № 1
2	Модуль 2 Создание анимированных объектов в Adobe After Effects от простых к сложным	4	4	2	0	2	0	0	0	Практическая работа № 2
3	Модуль 3 Анимация текста в Adobe After Effects	2	2	1	0	1	0	0	0	Практическая работа № 3

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
4	Модуль 4 Методика и этапы создания презентационных роликов в программе Adobe After Effects	4	4	2	0	2	0	0	0	Практическая работа № 4
5	Итоговое занятие	2	2	0	0	2	0	0	0	Практическое задание: разработать презентационный ролик
Итого:		18	18	8	0	8	2	0	0	Зачёт

2.3 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «ОСНОВЫ РАБОТЫ В ADOBE AFTER EFFECTS»

№ п/п	Наименование разделов, модулей	Всего часов, ч.	Из них					Самостоятельная работа, ч.	Форма аттестации	
			Аудиторные занятия, ч.			Занятия с использованием ДОТ, ч				
			лекции	лабораторные занятия	практические занятия	лекции	практические занятия			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Стартовый уровень										
1	Модуль 1 Знакомство с анимированной графикой. Основы работы в программе Adobe After Effects.	6	2	0	2	2	0	0	0	Практическая работа № 1
	Тема 1.1 Применение анимированной компьютерной графики. Графические редакторы. Анимация объектов	1	1	0	0	0	0	0	0	
	Тема 1.2 Программа Adobe After Effects: особенности работы, области применения, интерфейс программы	3	1	0	0	2	0	0	0	

<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>
	Практическая работа № 1. Знакомство с интерфейсом программы Adobe After Effects	2	0	0	2	0	0	0	
2	Модуль 2 Создание анимированных объектов в Adobe After Effects от простых к сложным	4	2	0	2	0	0	0	Практическая работа № 2
	Тема 2.1 Способы создания и редактирования анимированных объектов в Adobe After Effects	2	2	0	0	0	0	0	
	Практическая работа № 2. Изучение способов создания и редактирования анимированных объектов в программе Adobe After Effects	2	0	0	2	0	0	0	
3	Модуль 3 Анимация текста в Adobe After Effects	2	1	0	1	0	0	0	Практическая работа № 3
	Тема 3.1 Ввод, редактирование и форматирование анимированного текста в Adobe After Effects	1	1	0	0	0	0	0	
	Практическая работа № 3. Изучение способов ввода, редактирования и форматирования анимированного текста	1	0	0	1	0	0	0	
4	Модуль 4 Методика и этапы создания презентационных роликов в программе Adobe After Effects	4	2	0	2	0	0	0	Практическая работа № 4
	Тема 4.1 Создание презентационных роликов: этапы, техника выполнения, цветовое оформление.	2	2	0	0	0	0	0	
	Практическая работа № 4. Изучение основных этапов создания презентационных роликов	2	0	0	2	0	0	0	

<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>
5	Итоговое занятие	2	0	0	2	0	0	0	Практическое задание: разработать презентационный ролик
	Итого:	18	7	0	9	2	0	0	Зачёт

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

3.1 Для реализации дополнительной общеобразовательной программы должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Мастерская по компетенции «Веб-дизайн и разработка», оснащенная оборудованием и техническими и программными средствами обучения:

доска классная – 1 шт., стол компьютерный – 15 шт., стул офисный – 15 шт., стол ученический – 8 шт., стул ученический (регулируемый по высоте) – 16 шт., источник бесперебойного питания (CyberPower UT1100EG) – 19 шт., системный блок (AMD Ryzen 5 3600 / 3,6 ГГц / DDR4 - 16 Гб / GPU AMD Radeon RX 550, GDDR5 / SSD 512 Гб) – 19 шт., монитор (Asus TUF Gaming VG249Q c) – 37 шт., сетевой удлинитель (Iek WYP11-16-06-05-ZK) – 19 шт., комплекс звукоусиливающей аппаратуры (Acury AS-10T) – 1 шт., проектор (Epson EB-W05) – 1 шт., экран для проектора 123” (SAKURA CINEMA WALLSCREEN) – 1 шт., ноутбук (ЦПУ: Intel i5 Количество ядер процессора: 4 Частота: 1,6 ГГц Объем видеопамяти: 2 ОЗУ: 8Гб; ПЗУ: - SSD объемом 256 Гб сетевой адаптер: - технология Ethernet стандарта 1000BASE-T. Экран 15,6") – 1 шт., Wi-Fi роутер (Eltex WEP-2AC) – 1 шт., сервер (AMD Ryzen 5, 16 GB ОЗУ, 256 GB SSD +1000GB HDD)– 1 шт., МФУ лазерное (Xerox B205) – 1 шт., коммутатор MES2324 Eltex 24 порта 1G 4 порта 10G – 1 шт., телевизор на стойке (hyundai H-led 55es 5001) -1 шт., презентер (Logitech Wireless Presenter R500 Graphite) – 1 шт., программное обеспечение: MS Windows 10, Microsoft Office 2016, Web Browser – Chrome, Web Browser - Firefox Developer Edition, Notepad++, Sublime Text 3, Adobe Creative (Photoshop, Illustrator, Dreamweaver), Adobe Reader, 7Zip.

3.2 Информационное обеспечение реализации программы

3.2.1. Печатные или электронные издания

1. Компьютерная графика и web-дизайн : уч.пос. / Л.Г. Гагарина, Т.И Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин и др. - Москва : Инфра-М, 2020.

2. Тузовский, А. Ф. Проектирование и разработка web-приложений : учебное пособие для СПО / А. Ф. Тузовский. - Москва : Юрайт, 2020.

4 ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Форма итоговой аттестации – выполнение практического задания.

Результаты итоговой аттестации оцениваются исходя из степени выполнения задания:

40-100% – «зачтено»;

менее 40% – «не зачтено».

Типовое задание:

Разработать презентационный ролик на произвольную тему, используя изученные способы создания, применения и редактирования анимированных объектов и текста в программе Adobe After Effects.