

**Образовательное частное учреждение
Дополнительного профессионального образования «Центр
компьютерного обучения «Специалист» Учебно-научного центра при
МГТУ им. Н.Э. Баумана»
(ОЧУ «Специалист»)**

123242, город Москва, улица Зоологическая, дом 11, строение 2, помещение I, комната 11
ИНН 7701257303, ОГРН 1037739408189

Утверждаю:

Директор ОЧУ «Специалист»



/Е.В. Добрыднева/

«25» февраля 2019 года

**Рабочая программа курса
«Adobe Animate CC. Баннеры и интерактивная
анимация»**

**Дополнительной программы
профессиональной переподготовки
«Веб-дизайнер со знанием юзабилити (UX/UI)»**

город Москва

Программа разработана в соответствии с приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 1 июля 2013 г. N 499 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам".

Повышение квалификации слушателей, осуществляемое в соответствии с программой, проводится с использованием модульного принципа построения учебного плана с применением различных образовательных технологий, в том числе дистанционных образовательных технологий и электронного обучения в соответствии с законодательством об образовании.

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации, разработана образовательной организацией в соответствии с законодательством Российской Федерации, включает все модули, указанные в учебном плане.

Содержание оценочных и методических материалов определяется образовательной организацией самостоятельно с учетом положений законодательства об образовании Российской Федерации.

Структура дополнительной профессиональной программы соответствует требованиям Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам, утвержденного приказом Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. N 499.

Объем дополнительной профессиональной программы вне зависимости от применяемых образовательных технологий, должен быть не менее 16 академических часов. Сроки ее освоения определяются образовательной организацией самостоятельно.

Формы обучения слушателей (очная, очно-заочная, заочная) определяются образовательной организацией самостоятельно.

К освоению дополнительных профессиональных программ допускаются:

- лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование;
- лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

Для определения структуры дополнительной профессиональной программы и трудоемкости ее освоения может применяться система зачетных единиц. Количество зачетных единиц по дополнительной профессиональной программе устанавливается организацией.

Образовательная деятельность слушателей предусматривает следующие виды учебных занятий и учебных работ: лекции, практические и семинарские занятия, лабораторные работы, круглые столы, мастер-классы, мастерские, деловые игры, ролевые игры, тренинги, семинары по обмену опытом, выездные занятия, консультации, выполнение аттестационной, дипломной, проектной работы и другие виды учебных занятий и учебных работ, определенные учебным планом.

Аннотация. Adobe Animate CC – программа для создания интерактивной анимации, популярная среди художников, аниматоров и дизайнеров. Современные инструменты программы позволяют создавать качественные веб-баннеры, презентации, интерактивные и классические анимационные ролики, доступные для просмотра на любых мультимедийных устройствах. Проекты, выполненные в этой программе, можно публиковать на разных платформах, в том числе Flash/AIR, HTML5 Canvas, WebGL и даже на настраиваемых платформах. Окончив этот курс, слушатели узнают об основных принципах создания ключевой анимации, отличиях в использовании векторных и растровых объектов для веб-графики, основных форматах файлов, используемых для последующей публикации анимации. Они усвоят правила создания баннеров, анимационных роликов и интерактивной анимации, выполняя большое число лабораторных работ по каждой теме.

1. Цель программы:

Предоставить слушателям знания и практические навыки работы в Adobe Animate CC, совершенствование компетенций по направлению «Дизайн»:

Совершенствуемые компетенции

№	Компетенция	Направление подготовки
		Код компетенции
1	способностью проводить моделирование процессов и систем (ПК-5); способностью использовать технологии разработки объектов профессиональной деятельности в областях: бизнес, предпринимательство, коммерция, менеджмент, сфера сервиса, системы массовой информации, дизайн, медиаиндустрия, а также предприятия различного профиля и все виды деятельности в условиях экономики информационного общества (ПК-17); способностью формировать новые конкурентоспособные идеи и реализовывать их в проектах (ПК-27)	ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СТАНДАРТА ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ ПО НАПРАВЛЕНИЮ ПОДГОТОВКИ 54.03.01 ДИЗАЙН (УРОВЕНЬ БАКАЛАВРИАТА)
		ПК-5 ПК-17 ПК-27

Совершенствуемые компетенции в соответствии с трудовыми функциями профессионального стандарта «Специалист по дизайну графических и пользовательских интерфейсов» (Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 октября 2015 г. N 689н)

№	Компетенция	Направление подготовки
		Трудовые функции (код)
1	В - Графический дизайн интерфейса	«Специалист по дизайну графических и пользовательских интерфейсов» В/01.6 Создание визуального стиля интерфейса С/02.6 Формальная оценка интерфейса

Планируемый результат обучения

После окончания обучения Слушатель будет знать:

- Основы работы с программой Adobe Animate CC
- Понятие символов. Фильтры и эффекты
- Основные типы анимации

- Особенности работы с текстом

После окончания обучения Слушатель будет уметь:

- Ориентироваться в интерфейсе программы.
- Работать с основными инструментами Adobe Animate.
- Создавать и управлять свойствами графических и текстовых объектов.
- Создавать и редактировать свойства слоев.
- Анимировать и управлять свойствами объектов с помощью основных команд языка программирования Action Script 3.0.

Учебный план:

Категория слушателей: курс рекомендован: дизайнерам, верстальщикам, иллюстраторам, работникам рекламной индустрии.

Требования к предварительной подготовке: окончание курсов «Adobe Photoshop CC/CS6. Уровень 1. Растровая графика», или эквивалентная подготовка.

Срок обучения: 36 академических часов, в том числе 24 аудиторных.

Самостоятельная работа (СРС): предусмотрена - 12 час.

Форма обучения: очная, очно-заочная, заочная. По желанию слушателя форма обучения может быть изменена и/или дополнена.

Режим занятий: дневной, вечерний, группы выходного дня.

№ п/п	Наименование модулей по программе	Общая трудоемкость (академ. часов)	Аудиторные часы		СРС, Час.	Форма ТА ¹	
			Всего, ауд. час.	В том числе			
				Лекций			Практических занятий
1	Модуль 1. Знакомство с редактором Adobe Animate CC	2	1	1	0	1	-
2	Модуль 2. Создание и управление объектами	3	2	1	1	1	Практическая работа
3	Модуль 3. Понятие символов. Фильтры и эффекты	3	2	1	1	1	Практическая работа
4	Модуль 4. Основные типы анимации	2	1	0	1	1	Практическая работа
5	Модуль 5. Классическая анимация и анимация движения	7	6	2	4	1	Практическая работа
6	Модуль 6. Расчетная анимация формы	2	1	0	1	1	Практическая работа
7	Модуль 7. Основы 3D анимации	2	1	0	1	1	Практи

¹ ПА – промежуточная аттестация

							ческая работа
8	Модуль 8. Кости и обратная кинематика	3	2	1	1	1	Практическая работа
9	Модуль 9. Особенности работы с текстом	2	1	0	1	1	Практическая работа
10	Модуль 10. Первое знакомство с Action Script 3.0	6	5	2	3	1	Практическая работа
11	Модуль 11. Публикация и экспорт роликов	4	2	0	2	2	Практическая работа
	Итого:	36	24	8	16	12	
	Итоговая аттестация	Презентация портфолио анимационного проекта					

Для всех видов аудиторных занятий академический час устанавливается продолжительностью 45 минут.

Количество аудиторных занятий при очно-заочной форме обучения составляет 20-25% от общего количества часов.

Форма Промежуточной аттестации – см. в ЛНА «Положение о проведении промежуточной аттестации слушателей и осуществлении текущего контроля их успеваемости» п.3.3.

2. Календарный учебный график

Календарный учебный график формируется при осуществлении обучения в течение всего календарного года. По мере набора групп слушателей по программе составляется календарный график, учитывающий объемы лекций, практики, самоподготовки, выезды на объекты.

Неделя обучения	1	2	3	4	5	6	7	Итого часов
	пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс	
1 неделя	-	4	-	4	-	-	-	8
СРС	-	2	-	2	-	-	-	4
2 неделя	-	4	-	4	-	-	-	8
СРС	-	2	-	2	-	-	-	4
3 неделя	-	4	-	4ПА	-	-	-	8
СРС	-	2	-	2	-	-	-	4
Итого (ауд./СРС):	-	12/6	-	12/6	-	-	-	24/12
Примечание: ПА – Промежуточная аттестация (презентация портфолио анимационного проекта)								

3. Рабочие программы учебных предметов (модулей)

Модуль 1 . Знакомство с редактором Adobe Animate CC

- Введение. Основные направления использования анимационных роликов, сделанных в Adobe Animate.
- Полезные интернет-ресурсы и литература.

- Интерфейс программы. Работа с палитрами и настройка рабочего пространства.
- Основные параметры документа.

Модуль 2 . Создание и управление объектами

- Панель инструментов. Группы инструментов.
- Режимы рисования объектов.
- Кисти для векторной графики.
- Группировка объектов.
- Инспектор свойств объекта – палитра Properties.
- Работа с цветом. Типы заливки и обводки контура. Палитра «Color».
- Импорт растровых изображений и применение растровых образцов в качестве заливок контура.
- Использование библиотеки Creative Cloud Libraries и интеграция с Adobe Stock.
- Трансформация объектов и порядок их расположения.
- Работа со слоями.
- Трассировка растровых изображений.

Модуль 3 . Понятие символов. Фильтры и эффекты

- Назначение символов.
- Эталон символа и его экземпляры.
- Работа с библиотекой символов Library.
- Создание нового символа и конвертирование объектов в символы.
- Типы символов. Свойства эталона.
- Управление параметрами экземпляров. Применение фильтров и эффектов.
- Режимы редактирования эталона.

Модуль 4 . Основные типы анимации

- Основные принципы анимации, используемые в Adobe Animate.
- Работа с временной шкалой.
- Примеры использования покадровой, расчетной и программной анимации.

Модуль 5 . Классическая анимация и анимация движения

- Классическая расчетная анимация движения (Classic Tween). Создание и управление параметрами анимации.
- Способы копирования и сохранения анимации.
- Вложенная анимация.
- Движение по траектории на основе Classic Tween.
- Создание расчетной анимации движения (Motion Tween), ее отличия от Classic Tween.
- Стили движения. Использование встроенных стилей и создание собственных стилей движения.
- Работа с масками. Создание анимированных масок.

Модуль 6 . Расчетная анимация формы

- Расчетная анимация формы (Shape Tween).
- Управление анимацией формы. Создание управляющих «хинтов».
- Примеры использования расчетной анимации формы.

Модуль 7 . Основы 3D анимации

- Инструменты 3D-трансформации.
- Анимация плоских объектов в трехмерном пространстве (3D Tween анимация).

Модуль 8 . Кости и обратная кинематика

- Создание и редактирование каркаса анимационного объекта с помощью инструмента Bones («Кости»).
- Параметры обратной кинематики и анимация на основе поз.
- Коррекция взаимосвязей между костями и точками контура.

Модуль 9 . Особенности работы с текстом

- Типы текстовых полей. Параметры текста.
- Режимы сглаживания
- Подстановка отсутствующих шрифтов.
- Поддержка TypeKit для типа документа HTML5 Canvas.

Модуль 10 . Первое знакомство с Action Script 3.0

- Краткое описание языка Action Script 3.0.
- Скрипты, назначаемые на кнопки. Использование палитры Code Snippets для назначения скриптов.
- Создание баннеров.
- Основные правила написания скриптов на языке Action Script 3.0.
- Именованые объектов, программное изменение свойств «мувиклипов» и кнопок.
- Написание скрипта, управляющего кнопкой, самостоятельно.
- Варианты программной анимации движения объектов.
- Межкадровые переходы. Создание простой презентации.
- Особенности скриптов для баннеров. Понятие «резинового» баннера.
- Использование скриптов для создания анимации под формат HTML5 Canvas.

Модуль 11 . Публикация и экспорт роликов

- Экспортирование отдельного кадра и всего ролика.
- Настройки публикации swf-файлов.
- Параметры HTML-контейнера при сохранении анимации в формате swf.
- Сохранение ролика в формате HTML5.
- Публикация в форматах растровых и видео файлов.
- Сохранение анимации для последующего импорта в программы Adobe Muse и Adobe InDesign.

4. Организационно-педагогические условия

Соблюдение требований к кадровым условиям реализации дополнительной профессиональной программы:

а) преподавательский состав образовательной организации, обеспечивающий образовательный процесс, обладает высшим образованием и стажем преподавания по изучаемой тематике не менее 1 года и (или) практической работы в областях знаний, предусмотренных модулями программы, не менее 3 (трех) лет;

б) образовательной организацией наряду с традиционными лекционно-семинарскими занятиями применяются современные эффективные методики преподавания с применением интерактивных форм обучения, аудиовизуальных средств, информационно-телекоммуникационных ресурсов и наглядных учебных пособий.

Соблюдение требований к материально-техническому и учебно-методическому обеспечению дополнительной профессиональной программы:

а) образовательная организация располагает необходимой материально-технической базой, включая современные аудитории, библиотеку, аудиовизуальные средства обучения, мультимедийную аппаратуру, оргтехнику, копировальные аппараты. Материальная база соответствует санитарным и техническим нормам и правилам и обеспечивает проведение всех видов практической и дисциплинарной подготовки слушателей, предусмотренных учебным планом реализуемой дополнительной профессиональной программы.

б) в случае применения электронного обучения, дистанционных образовательных технологий каждый обучающийся в течение всего периода обучения обеспечивается индивидуальным неограниченным доступом к электронной информационно-образовательной среде, содержащей все электронные образовательные ресурсы, перечисленные в модулях дополнительной профессиональной программы.

5. Формы аттестации и оценочные материалы

Образовательная организация несет ответственность за качество подготовки слушателей и реализацию дополнительной профессиональной программы в полном объеме в соответствии с учебным планом.

Оценка качества освоения слушателями программы курса включает текущий контроль успеваемости и промежуточную аттестацию.

Текущая аттестация проводится в форме, предусмотренной ЛНА «Положение о проведении промежуточной аттестации слушателей и осуществлении текущего контроля их успеваемости» п.3.3. и определяется преподавателем курса. К промежуточной аттестации допускаются слушатели, выполнившие все виды текущей аттестации, предусмотренные в настоящей программе.

Слушатели, успешно освоившие программу курса и прошедшие промежуточную аттестацию, получают удостоверение о повышении квалификации, а также допускаются к освоению следующего курса, входящего в состав дипломной программы (ДПП подготовки).

Слушателям, не прошедшим промежуточной аттестации или получившим на промежуточной аттестации неудовлетворительные результаты, а также лицам, освоившим часть курса и (или) отчисленным из образовательной организации, выдается справка об обучении или о периоде обучения по образцу, самостоятельно устанавливаемому образовательной организацией.

К итоговой аттестации по ДПП переподготовки допускаются только те слушатели, которые сдали промежуточную аттестацию по всем курсам (включая данный), входящим в дипломную программу (ДПП переподготовки).

Промежуточная аттестация проводится по форме выполнения задания в соответствии с учебным планом. Результаты промежуточной аттестации заносятся в соответствующие документы. Результаты промежуточной аттестации слушателей ДПП выставляются по двух бальной шкале («зачтено»/ «не зачтено»). «Зачтено» выставляется, если слушатель набирает не менее 70% баллов (правильных ответов и/или выполненных заданий).

Текущая аттестация:

<i>№п/п</i>	<i>Тематика практического занятия</i>	<i>Форма ТА: выполнение практического</i>
-------------	---------------------------------------	---

		<i>задания</i>
Модуль 2.	Работа со слоями. Трассировка растровых изображений.	Практическая работа
Модуль 3.	Управление параметрами экземпляров. Применение фильтров и эффектов.	Практическая работа
Модуль 4.	Работа с временной шкалой.	Практическая работа
Модуль 5.	Работа с масками. Создание анимированных масок.	Практическая работа
Модуль 6.	Расчетная анимация формы (Shape Tween).	Практическая работа
Модуль 7.	(3D Tween анимация).	Практическая работа
Модуль 8.	Создание и редактирование каркаса анимационного объекта с помощью инструмента Bones («Кости»).	Практическая работа
Модуль 9.	Работа с текстом	Практическая работа
Модуль 10.	Создание анимации под формат HTML5 Canvas.	Практическая работа
Модуль 11.	Публикация в форматах растровых и видео файлов.	Практическая работа

Промежуточная аттестация по курсу:

Презентация портфолио анимационного проекта.

Выполнение портфолио.

Портфолио (от франц. porter – излагать, формулировать, нести и folio – лист, страница) – досье, собрание достижений. Как правило, это файловая папка с документально подтвержденной информацией о личных, общественно значимых и академических достижениях обучающегося, продемонстрированных за время освоения ДО программы. Эти сведения служат одним из инструментов объективного оценивания результатов обучения. Методика особенно эффективна для творческих и прикладных направлений: архитектуры, дизайна, технологий, программирования, строительства, журналистики и т. д. Портфолио или папка личных достижений, способствует объективности оценки результатов, достигнутых обучающимся в ходе учебной деятельности. Этот своеобразный презентационный портфель документов (рисунков, эскизов и др.) может формироваться в бумажном и/или электронном виде.

Презентация портфолио (отлат. presentatio – представление, предъявление) – официальное представление вновь созданного проекта, публичная демонстрация чего-либо.

Для презентации портфолио обучающемуся отводится 10–15 минут. Основная цель презентации – в короткое время представить основные результаты проделанной работы.

Оценивается портфолио по следующим критериям:

<i>№ n/n</i>	<i>Критерий</i>	<i>Баллы</i>
1	самостоятельность работы над проектом	0-2
2	использование различных техник и приемов	0-4
3	оригинальность творческого, стилевого решения	0-4
	Всего:	0-10

Всего слушатель может получить 0-10 баллов, зачтено: 4-10 баллов