

Автономная некоммерческая организация  
общеобразовательная организация  
Лицей информационных технологий «Инфотех»

Утверждена приказом  
Лицея «Инфотех»  
от 29.08.2023 № 29.08.01-ОД

Рассмотрена на Педагогическом  
совете, протокол № 1 от 28.08.2023

**Рабочая программа**  
**курса внеурочной деятельности «Инфографика и анимация»**  
для основного общего образования  
Срок освоения программы: 1 год (9 класс)

## Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Инфографика и анимация» для 9 класса составлена с учетом ФГОС основного общего образования. Программа ориентирована на изучение инфографики и создание анимированной инфографики при помощи программ Adobe After Effects

Цель программы – познакомить обучающихся с профессиями «Дизайнер инфографики» и «Моушн-дизайнер», дать начальные навыки в области дизайна и анимации.

Дизайнер инфографики (Инфографист) создаёт статичную, интерактивную и динамическую инфографику (анимированную, видеоинфографику), включая этапы сбора информации, создание смысловых концепций инфографики, построение архитектуры инфографики, разработку графических эскизов и реализацию финального художественного дизайн-решения.

Моушн-дизайн (Motion Design) — это процесс создания анимационной графики, относительно новое направление для нашей страны. Специалистов сейчас не так много, а профессия востребована: без них не обойдется любой телеканал, киностудия или видеопроизводство.

Три главных преимущества анимационной графики:

- 1) Быстро доставляет сообщение. В рекламе и инфографике краткость и понятность — ключевые параметры из-за ограничений во времени.
- 2) Раскрывает сложные идеи, концепции, систематизирует данные в простой и понятной форме. Это как раз тот случай, когда изображение стоит тысячи слов. В краткий ролик помещается огромное количество информации, и при этом она легко усваивается зрителем.
- 3) Легко цепляет и удерживает внимание. Большинство пользователей выбирают видео, а не чтение. Анимационная графика привлекательна для зрителя, а потому так популярна.

Литература:

- «Инфографика. Визуальное представление данных» Рэнди Крам;
- «Супермышление» Бьюзен Тони, Бьюзен Барри;
- «Интеллект-карты» Бьюзен Тони.

Программа проводится с использованием **рейтинговой системы оценивания**, в соответствии с рейтингом обучающийся самостоятельно может оценивать свой прогресс. **Итоговая оценка** выставляется баллах в соответствии с Положением о рейтинговой системе оценивания.

Форма проведения: проектная деятельность, практические занятия.

## 1. Планируемые результаты освоения курса

### 1.1. Планируемые личностные результаты

- Готовность и способность к саморазвитию и самообразованию;
- Навыки сотрудничества со сверстниками, взрослыми в образовательной деятельности;
- Клиентоориентированность, работа с заказчиком;
- Профессиональная коммуникация;
- Тайм-менеджмент, рациональная организация рабочего процесса;
- Ответственность за результат.

### 1.2. Планируемые метапредметные результаты

- Умение самостоятельно определять цели обучения, ставить и формулировать новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.
- Умение самостоятельно планировать пути достижения целей
- Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией.
- Умение корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения, в дискуссии уметь выдвигать контраргументы, перефразировать свою мысль (владение механизмом эквивалентных замен);

### **1.3. Планируемые предметные результаты**

#### **Обучающийся научится**

- Различать виды инфографики;
- Применять основы колористики и композиции в работе;
- Понимать принципы построения плакатов с учётом композиции;
- Строить ментальные карты для систематизации информации;
- Работать с техническими требованиями.
- Рисовать скетчи и создавать макеты;
- Строить статичную инфографику для разных видов информации;
- Находить актуальные тенденции в графическом и коммуникационном дизайне;
- Использовать растровые и векторные графические редакторы для подготовки статичного плаката с инфографикой (Adobe Photoshop, CorelDraw);
- Работать со смарт-объектами;
- Моушн-анимации и созданию видеороликов;
- Создавать короткие анимированные инфографические ролики в программе для моушн-дизайна (Adobe After Effects);

## **2. Содержание программы**

**Инфографика.** Инфографика. Что такое инфографика. Виды инфографики. Инфографика – сравнение. Инфографика – сценарий. Основы композиции. Сетка. Выравнивание. Блоки и расстояние. Цветоведение. Практика работы с цветом. Инфографика - игра, тест. Смарт-объект. Маска. Инфографика-схема. Анимация в Photoshop. Раскадровка.

**Итоговая работа по модулю «Инфографика».** Mind Map. Составление ассоциативных карт. Работа над итоговым проектом: эскиз. Работа над итоговым проектом. Защита проекта.

**Анимация в After Effects.** Знакомство с программой Adobe After Effects. Интерфейс программы. Работа с шейпами. Анимация с помощью базовых параметров. Принципы анимации. Графики скорости. Анимация текста. Эффекты. Подготовка графики для импорта.

**Итоговая работа по модулю «Анимация».** Работа над собственным проектом. Защита проектов.

#### **Требования к индивидуальному проекту по курсу «Инфографика и анимация»**

Итоговый проект по курсу выполняется в форме анимационного ролика, представляющего данные инфографики по выбранной теме.

Разработка и оценка итогового проекта состоит из двух частей.

1. Итоговая работа по модулю «Инфографика». Плакат инфографики по выбранной теме.
2. Итоговая работа по модулю «Анимация». Анимационный ролик, который готовится на основе данных по модулю «Инфографика».

Итоговую работу по модулю «Анимация» нужно рассматривать как итоговый проект по всему курсу в связи с тем, что базовым материалом для анимационного ролика является инфографика, полученная в результате реализации итоговой работы по модулю «Инфографика». Оценивание по каждому этапу проводится и выставляется в журнал отдельно, итоговая оценка складывается как сумма оценок за оба проекта.

Требования к ролику:

продолжительность видео от 20 секунд до 1 минуты;

разрешение видео: 1920x1080;

смена не менее 5 планов.

#### Основные этапы разработки:

1. Создание уникальной инфографики	Проведение аналитики по выбранной теме: определение содержания и целевой аудитории
	Создание эскиза
	Создание плаката по эскизу
2. Создание анимационного ролика с инфографикой	Создание раскадровки для видео с использованием материалов.
	Анимация. Наложение эффектов
	Монтирование итогового ролика
3. Представление проекта	Подготовка презентации
	Выступление

#### Критерии оценивания индивидуального проекта

В области инфографики:

Идея (максимум 5 баллов);

Исполнение (максимум 5 баллов);

Соответствие оформления теме проекта (максимум 5 баллов);

Степень достижения цели: плакат (максимум 10 баллов);

В области анимации:

Сюжет ролика (максимум 10 баллов);

Качество ролика (максимум 10 баллов);

Степень достижения цели: ролик (максимум 10 баллов).

### 3. Тематическое планирование

№ п/п	Наименование тем	Планируемое количество часов
	<b>Инфографика</b>	<b>13</b>
1	Инфографика. Что такое инфографика. Виды инфографики.	2
2	Инфографика – сравнение.	2
3	Инфографика – сценарий.	2
4	Основы композиции. Сетка. Выравнивание. Блоки и расстояние.	2
5	Цветоведение. Практика работы с цветом.	1

6	Инфографика - игра, тест.	1
7	Смарт-объект. Маска. Инфографика-схема.	2
8	Анимация в Photoshop. Раскадровка.	1
	<b>Итоговая работа по модулю «Инфографика»</b>	<b>9</b>
9	Mind Map. Составление ассоциативных карт.	2
10	Работа над итоговым проектом: эскиз.	1
11	Работа над итоговым проектом.	4
12	Защита проекта.	2
	<b>Анимация в After Effects</b>	<b>4</b>
13	Знакомство с программой Adobe After Effects. Интерфейс программы.	1
14	Работа с шейпами. Анимация с помощью базовых параметров.	1
15	Принципы анимации. Графики скорости. Анимация текста.	1
16	Эффекты. Подготовка графики для импорта.	1
	<b>Итоговая работа по модулю «Анимация»</b>	<b>6</b>
17	Работа над собственным проектом.	4
18	Защита проектов.	2
<b>Итого</b>		<b>32</b>