

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Рабочая программа дисциплины

Компьютерная анимация

<i>Направление подготовки</i>	Дизайн
<i>Код</i>	54.03.01
<i>Направленность (профиль)</i>	Цифровой дизайн (графический)
<i>Квалификация выпускника</i>	бакалавр

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Профессиональные	-	ПК-3

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Знает: Основы академического рисунка, техники графики, компьютерной графики Теория композиции Цветоведение и колористика Типографика, фотография, мультипликация Основы художественного конструирования и технического моделирования Основы рекламных технологий Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности Нормы этики делового общения ПК-3.2 Умеет: анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов Обосновывать правильность принимаемых

		дизайнерских решений Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета ПК-3.3. Владеет способностью Изучения информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Определения композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Согласования дизайн-макета с заказчиком и руководством Подготовки графических материалов для передачи в производство
--	--	---

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки)

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	ПК-3		
	Основы академического рисунка, техники графики, компьютерной графики и компьютерной анимации Теория композиции Цветоведение и колористика Типографика, фотографика, мультипликация, компьютерной анимации Технологические процессы производства в области анимации Компьютерное	Создавать и выполнять компьютерную анимацию, художественно-графическую композицию в графическом, цветовом решении.	Профессиональными навыками выполнения компьютерной анимации, навыками применения анимационных композиций; техниками исполнения различных анимационных композиционных структур.

	программное обеспечение, используемое в анимации визуальной информации, идентификации и коммуникации		
--	--	--	--

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений учебного плана образовательной программы. Данная дисциплина взаимосвязана с другими дисциплинами, такими как «Дизайн-проект», «История стилей и орнаментов», «Системы искусственного интеллекта, нейросети», «Академический рисунок» и др.

В рамках освоения программы бакалавриата выпускники готовятся к решению задач профессиональной деятельности следующих типов: педагогический, художественный, проектный.

Профиль (направленность) программы установлена путем её ориентации на сферу профессиональной деятельности выпускников: создание визуальных концепций для печатных и цифровых медиа.

5. Объем дисциплины

Виды учебной работы	Форма обучения
	Очная
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы	3/108
Контактная работа:	
Занятия лекционного типа	
Занятия практические	42
Промежуточная аттестация: зачет с оценкой	0,15
Самостоятельная работа (СРС)	65,85

* -Дисциплина частично реализуется в форме практической подготовки. Практическая подготовка организуется путем выполнения практических заданий, практикумов, лабораторных работ, иных видов учебной деятельности, содержание которых направлено на освоение профессиональных компетенций. Практическая подготовка является частью занятий семинарского типа (практических занятий) и составляет не менее 20% от объема занятий семинарского типа (практических занятий).

6. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам / разделам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

6.1. Распределение часов по разделам/темам и видам работы

6.1.1. Очная форма обучения

№	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)	
		Аудиторная работа	Самостоятельная

п/п		ЛЗ	ПЗ	ЛабЗ	работа
1.	Компьютерная мультипликация, история, типы, обзор технологии		10		15
2.	Сферы применения анимационного продукта		10		15
3.	Создание сценария анимационного продукта		10		15
4.	Создание анимационного ролика		12		20,85
Промежуточная аттестация		0,15			
	Итого		42		65,85

6.2. Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического занятия
1.	Компьютерная мультипликация, история, типы, обзор технологии	История отечественной анимации. История мультипликации в Америке и Европе
2.	Сферы применения анимационного продукта	В каких ситуациях анимация – единственный способ визуализации в медиадизайне
3.	Создание сценария анимационного продукта	Разработка сценария. Портреты персонажей. Главный герой, антагонист
4.	Создание анимационного ролика	Отрисовка. Создание локаций. Анимация героев и элементов. Озвучание. Создание титров.

6.2.2. Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Компьютерная мультипликация, история, типы, обзор технологии	Обзор ключевых принципов классической анимации с примерами. Составление видео инструкции «12 принципов Диснея в действии»
2.	Сферы применения анимационного продукта	Анимация в инфографике. Создание анимированной инфографики
3.	Создание сценария анимационного продукта	Написание собственного сценария анимационного ролика
4.	Создание анимационного ролика	Разработка собственного анимационного продукта

7. Текущий контроль по дисциплине (модулю) в рамках учебных занятий

В рамках текущего контроля преподаватель самостоятельно может проводить следующие мероприятия:

№	Контролируемые разделы (темы)	Наименование оценочного средства
---	-------------------------------	----------------------------------

п/п		
1.	Компьютерная мультипликация, история, типы, обзор технологии	Вопросы к занятию, практические задания различной степени сложности, текущий просмотр
2.	Сферы применения анимационного продукта	Вопросы к занятию, практические задания различной степени сложности, текущий просмотр
3.	Создание сценария анимационного продукта	Вопросы к занятию, практическое задание, текущий просмотр работ.
4.	Создание анимационного ролика	Вопросы к занятию, практические задания различной степени сложности

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

8.1. Основная учебная литература

1. Торопова, О.А. , Кумова С.В. Анимация и веб-дизайн [Электронный ресурс] : учебное пособие / О. А. Торопова, С. В. Кумова. — Электрон. текстовые данные. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — 978-5-7433- 2931-1. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/76476.html>
2. Куркова, Н.С. Анимационное кино и видео. Азбука анимации [Электронный ресурс] : учебное пособие по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-,фото-, видеотворчества» / Н. С. Куркова. — Электрон. текстовые данные. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 235 с.— 978-5-8154-0356-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/66341.html>
3. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий : учебное пособие / Г. П. Катунин. — 3-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 793 с. — ISBN 978-5-4497-3520-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142568.html>

8.2 Дополнительная учебная литература:

1. Шаповал, А. В. Анализ в теории формальной композиции. Признаки элементов : методические указания / А. В. Шаповал. — Нижний Новгород : Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2013. — 25 с. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/15975.html>
2. Кривуля, Н. Г. История анимации : учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011. — 34 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/30616.html>
3. Трошина, Г. В. Трёхмерное моделирование и анимация : учебное пособие / Г. В. Трошина. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010. — 99 с. — ISBN 978-5-7782-1507-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/45048.html>
4. Хохлов, П. В. Информационные технологии в медиаиндустрии. Трёхмерное моделирование, текстурирование и анимация в среде 3DS MAX : учебное пособие / П. В. Хохлов, В. Н. Хохлова, Е. М. Погребняк. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016. — 293 с. — Текст : электронный //

Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/74668.html>

8.3. Периодические издания

Искусство <https://iskusstvo-info.ru/> /

Художник <https://www.hudozhnik.online/> /

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля):

www.iprbookshop.ru- электронно-библиотечная система

<https://www.kreml.ru> /- Музеи Московского Кремля. Официальный сайт.

<https://shm.ru/> /- Государственный исторический музей. Официальный сайт.

<https://rusmuseum.ru/>- Русский музей. Официальный сайт.

<https://www.pushkinmuseum.art> / - ГМИИ им. А.С. Пушкина. Официальный сайт.

<https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/?lng=ru> – Государственный Эрмитаж. Официальный сайт

<https://www.orientmuseum.ru/> / - Государственный музей Востока. Официальный сайт

<https://www.tretyakovgallery.ru> / - Государственная Третьяковская галерея. Официальный сайт

[Всероссийский музей декоративного искусства в Москве](#). - Всероссийский музей декоративного искусства. Официальный сайт.

Федеральный портал «Российское образование». <http://www.edu.ru>

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Успешное освоение данного курса базируется на рациональном сочетании нескольких видов учебной деятельности – лекций, семинарских занятий, самостоятельной работы. При этом самостоятельную работу следует рассматривать одним из главных звеньев полноценного высшего образования, на которую отводится значительная часть учебного времени.

Самостоятельная работа студентов складывается из следующих составляющих: работа с основной и дополнительной литературой, с материалами интернета и конспектами лекций;

внеаудиторная подготовка к контрольным работам, выполнение докладов, рефератов и курсовых работ;

выполнение самостоятельных практических работ;

подготовка к экзаменам (зачетам) непосредственно перед ними.

Для правильной организации работы необходимо учитывать порядок изучения разделов курса, находящихся в строгой логической последовательности. Поэтому хорошее усвоение одной части дисциплины является предпосылкой для успешного перехода к следующей. Задания, проблемные вопросы, предложенные для изучения дисциплины, в том числе и для самостоятельного выполнения, носят междисциплинарный характер и базируются, прежде всего, на причинно-следственных связях между компонентами окружающего нас мира. В течение семестра, необходимо подготовить рефераты (проекты) с использованием рекомендуемой основной и дополнительной литературы и сдать рефераты для проверки преподавателю. Важным составляющим в изучении данного курса является решение ситуационных задач и работа над проблемно-аналитическими заданиями, что предполагает знание соответствующей научной терминологии и т.д.

Для лучшего запоминания материала целесообразно использовать индивидуальные особенности и разные виды памяти: зрительную, слуховую, ассоциативную. Успешному

запоминанию также способствует приведение ярких свидетельств и наглядных примеров. Учебный материал должен постоянно повторяться и закрепляться.

При выполнении докладов, творческих, информационных, исследовательских проектов особое внимание следует обращать на подбор источников информации и методику работы с ними.

Для успешной сдачи экзамена (зачета) рекомендуется соблюдать следующие правила:

1. Подготовка к экзамену (зачету) должна проводиться систематически, в течение всего семестра.
2. Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц до экзамена.
3. Время непосредственно перед экзаменом (зачетом) лучше использовать таким образом, чтобы оставить последний день свободным для повторения курса в целом, для систематизации материала и доработки отдельных вопросов.

На экзамене высокую оценку получают студенты, использующие данные, полученные в процессе выполнения самостоятельных работ, а также использующие собственные выводы на основе изученного материала.

Учитывая значительный объем теоретического материала, студентам рекомендуется регулярное посещение и подробное конспектирование лекций.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

1. Microsoft Windows Server;
2. Семейство ОС Microsoft Windows;
3. Libre Office свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом;
4. Информационно-справочная система: Система КонсультантПлюс (КонсультантПлюс);
5. Информационно-правовое обеспечение Гарант: Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (Система ГАРАНТ);

Перечень используемого программного обеспечения указан в п.12 данной рабочей программы дисциплины.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

12.1. Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных программой бакалавриата, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; доска (маркерная), комплект мебели для преподавателя.

Технические средства обучения:

Проектор, колонки, экран, компьютер в сборе для преподавателя, компьютер в сборе для обучающихся.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Операционные системы семейства Windows, КонсультантПлюс веб версия, Гарант веб версия, антивирус Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Яндекс Браузер, LibreOffice, MTC Линк, Notepad++. Pinta, Gimp, AnyLogic, Inkscape, OpenShot. FreeCAD, LibreCAD, Jamovi, Visual Studio, Unity.

Подключение к сети «Интернет» и обеспечение доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

12.2. Помещение для самостоятельной работы обучающихся.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; доска (маркерная), комплект мебели для преподавателя.

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя; компьютеры в сборе для обучающихся; колонки; проектор, экран.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Операционные системы семейства Windows, КонсультантПлюс веб версия, Гарант веб версия, антивирус Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Яндекс Браузер, LibreOffice, МТС Линк, Notepad++. Pinta, Gimp, AnyLogic, Inkscape, OpenShot. FreeCAD, LibreCAD, Jamovi, Visual Studio, Unity.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащено компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

13. Образовательные технологии, используемые при освоении дисциплины

Для освоения дисциплины используются как традиционные формы занятий – лекции (типы лекций – установочная, вводная, текущая, заключительная, обзорная; виды лекций – проблемная, визуальная, лекция конференция, лекция консультация); и семинарские (практические) занятия, так и активные и интерактивные формы занятий - деловые и ролевые игры, решение ситуационных задач и разбор конкретных ситуаций.

На учебных занятиях используются технические средства обучения мультимедийной аудитории: компьютер, монитор, колонки, настенный экран, проектор, микрофон, пакет программ Microsoft Office для демонстрации презентаций и медиафайлов, видеопроектор для демонстрации слайдов, видеосюжетов и др. Тестирование обучаемых может осуществляться с использованием компьютерного оборудования университета.

13.1. В освоении учебной дисциплины используются следующие традиционные образовательные технологии:

- чтение проблемно-информационных лекций с использованием доски и видеоматериалов;
- семинарские занятия для обсуждения, дискуссий и обмена мнениями;
- контрольные опросы;
- консультации;
- самостоятельная работа студентов с учебной литературой и первоисточниками;
- подготовка и обсуждение рефератов (проектов), презентаций (научно-исследовательская работа);
- тестирование по основным темам дисциплины.

13.2. Активные и интерактивные методы и формы обучения

Из перечня видов: (*«мозговой штурм», анализ НПА, анализ проблемных ситуаций, анализ конкретных ситуаций, инциденты, имитация коллективной профессиональной деятельности, разыгрывание ролей, творческая работа, связанная с освоением дисциплины, ролевая игра, круглый стол, диспут, беседа, дискуссия, мини-конференция и др.*) используются следующие:

- диспут

- анализ проблемных, творческих заданий, ситуационных задач
- ролевая игра;
- круглый стол;
- мини-конференция
- дискуссия
- беседа.

13.3. Особенности обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)

При организации обучения по дисциплине учитываются особенности организации взаимодействия с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья (далее – инвалиды и лица с ОВЗ) с целью обеспечения их прав. При обучении учитываются особенности их психофизического развития, индивидуальные возможности и при необходимости обеспечивается коррекция нарушений развития и социальная адаптация указанных лиц.

Выбор методов обучения определяется содержанием обучения, уровнем методического и материально-технического обеспечения, особенностями восприятия учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ограниченными возможностями здоровья и т.д. В образовательном процессе используются социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими студентами, создании комфортного психологического климата в студенческой группе.

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья электронное обучение и дистанционные образовательные технологии предусматривают возможность приема-передачи информации в доступных для них формах.

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Компьютерная анимация

<i>Направление подготовки</i>	Дизайн
<i>Код</i>	54.03.01
<i>Направленность (профиль)</i>	Цифровой дизайн (графический)
<i>Квалификация выпускника</i>	бакалавр

Москва
2026

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Профессиональные	-	ПК-3

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Знает: Основы академического рисунка, техники графики, компьютерной графики Теория композиции Цветоведение и колористика Типографика, фотографика, мультипликация Основы художественного конструирования и технического моделирования Основы рекламных технологий Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности Нормы этики делового общения ПК-3.2 Умеет: анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений

		Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета ПК-3.3. Владеет способностью Изучения информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Определения композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Согласования дизайн-макета с заказчиком и руководством Подготовки графических материалов для передачи в производство
--	--	--

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки)

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	ПК-3		
	Основы академического рисунка, техники графики, компьютерной графики и компьютерной анимации Теория композиции Цветоведение и колористика Типографика, фотографика, мультипликация, компьютерной анимации Технологические процессы производства в области анимации Компьютерное программное обеспечение, используемое в	Создавать и выполнять компьютерную анимацию, художественно-графическую композицию в графическом, цветовом решении.	Профессиональными навыками выполнения компьютерной анимации, навыками применения анимационных композиций; техниками исполнения различных анимационных композиционных структур.

	анимации визуальной информации, идентификации и коммуникации		
--	--	--	--

3.2. Критерии оценки результатов обучения по дисциплине

Шкала оценив ания	Индикатор ы достижения	Показатели оценивания результатов обучения
ОТЛИЧНО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент глубоко и всесторонне усвоил материал, уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - на основе системных научных знаний делает квалифицированные выводы и обобщения, свободно оперирует категориями и понятиями.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, используя научные понятия, ссылаясь на нормативную базу.
	Владеет:	- студент владеет рациональными методами (с использованием рациональных методик) решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал навыки - выделения главного, - связкой теоретических положений с требованиями руководящих документов, - изложения мыслей в логической последовательности, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
ХОРОШО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент твердо усвоил материал, достаточно грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - затрудняется в формулировании квалифицированных выводов и обобщений, оперирует категориями и понятиями, но не всегда правильно их верифицирует.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и в основном правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, не в полной мере используя научные понятия и ссылки на нормативную базу.
	Владеет:	- студент в целом владеет рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении смог продемонстрировать достаточность, но не глубинность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности.

		- связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент ориентируется в материале, однако затрудняется в его изложении; - показывает недостаточность знаний основной и дополнительной литературы; - слабо аргументирует научные положения; - практически не способен сформулировать выводы и обобщения; - частично владеет системой понятий.
	Умеет:	- студент в основном умеет решить учебно-профессиональную задачу или задание, но допускает ошибки, слабо аргументирует свое решение, недостаточно использует научные понятия и руководящие документы.
	Владеет:	- студент владеет некоторыми рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал недостаточность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
Компетенция не достигнута		
НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/НЕЗАЧТЕНО	Знает:	- студент не усвоил значительной части материала; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует квалифицированных выводов и обобщений; - не владеет системой понятий.
	Умеет:	студент не показал умение решать учебно-профессиональную задачу или задание.
	Владеет:	не выполнены требования, предъявляемые к навыкам, оцениваемым “удовлетворительно”.

4. Типовые контрольные задания и/или иные материалы для проведения промежуточной аттестации, необходимые для оценки достижения компетенции

ПК-3 Тесты

1. Перечислите техники мультипликации, которые Вы знаете....
(Пластилиновая, Рисованная, Компьютерная, Песочная, Кукольная, Stop-motion)

2. Какие театры можно назвать старшими братьями мультипликации?

- + 1. Кукольный театр
- 2. Театр одного актера
- 3. Театр оперы и балета
- 4. Театр теней

3. Название какой кинематографической профессии переводится на русский язык как «дающий жизнь»?

- 1. Сценарист
- 2. Режиссер
- +3. Мультипликатор
- 4. Композитор
- 5. Дизайнер

4. Ключевые кадры - это...

- + 1. кадры, содержание которых определяется автором анимации
- 2. первый и последний кадр анимации
- 3. кадры, которые не используются в качестве опорных для генерации промежуточных кадров
- 4. все кадры анимации

5. Для создания иллюзии непрерывного движения частота смены кадров должна быть не менее...

- 1 10 кадров в секунду
- 2. 24 кадров в секунду
- 3. 14 кадров в секунду
- +4. 12 кадров в секунду
- 5. 25 кадров в секунду

6. Анимация - это...

- 1. вид искусства, произведения которого создаются путём автоматической съёмки отдельных рисунков или сцен
- +2. процесс изменения размера, положения, цвета или формы объекта с течением времени
- 3. вид искусства, произведения которого создаются путём записи отдельных рисунков или сцен
- 4. вид искусства, произведения которого создаются путём рисования отдельных рисунков или сцен

7. Компьютерные презентации – это ...

- 1. последовательность шаблонов;
- +2. последовательность слайдов;
- 3. последовательность эффектов анимации.

8. Что относится к средствам мультимедиа:

- 1. анимация, текст, видео, мультимедийные программы
- 2. звук, колонки, графика
- 3. звук, текст, графика, изображения
- +4. видео, анимация, текст, звук, графика

9. Последовательность слайдов, содержащих мультимедийные объекты

- +1. презентация

2. макет
3. дизайн слайдов

10. Выделяют два способа создания компьютерной анимации:

- +1. покадровая анимация
2. точечная анимация
3. расчетная анимация
- +4. автоматическая анимация
5. растровая анимация

11. Первоначально, при подготовке кадров для анимации, каждый кадр рисовался отдельно и полностью, что отнимало много времени даже у большого коллектива художников. Затем стала использоваться послойная техника рисования объектов и фонов на ...

1. шкурах животных
- +2. прозрачных плёнках
3. пластинках
4. прозрачном пластике
5. копировальной бумаге
6. бересте
7. пакетах

12. Работая над созданием простого движения в программе компьютерной анимации, обычно прорисовывает ... и ... положение движущихся объектов, а все промежуточные состояния рассчитывает и изображает ...

1. верхнее, нижнее, программа
- +2 начальное, конечное, программа
3. правое, левое, программа

13. В самом общем смысле анимация — это:

- +1 процесс изменения размера, положения, цвета или формы объекта с течением времени
2. процесс перехода объектов с места на место
- 3 процесс создания формы, цвета и расположения объекта

14. Кадры в анимации— ...

1. последовательная перестановка объектов со временем.
2. изображение постепенных ступеней перемещения объектов или их частей.
- +3. изображения последовательных фаз движения объектов или их частей.

15. Разница между анимацией движения и анимацией формы состоит в том, что ...

1. анимация формы позволяет изменять положение, размеры, угол поворота и наклона, оттенок объекта
2. анимация движения позволяет изменять общие очертания объекта
- +3. анимация формы позволяет изменять общие очертания объекта, т. е. преобразовывать одну фигуру в другую, а анимация движения позволяет изменять положение, размеры, угол поворота и наклона, оттенок объекта.
4. анимация формы позволяет преобразовывать одну фигуру в другую, а анимация движения не позволяет изменять положение, размеры, угол поворота и наклона, оттенок объекта.

Практические задания

Тема 1 Компьютерная мультипликация, история, типы, обзор технологий

- Задание 1. Провести анализ особенностей советской рисованной анимации.
Задание 2. Провести анализ особенностей советской перекладной анимации.
Задание 3. Провести анализ особенностей советской пластилиновой анимации
Задание 4. Современные школы российской анимации: выявить особенности создания анимационного продукта
Задание 5. Провести анализ особенностей двумерной анимации в школах Disney, Pixar, Gobelins и др.

Тема.2. Сферы применения анимационного продукта

- Задание 1. Найти ответ на вопрос: В каких ситуациях анимация – единственный способ визуализации в медиадизайне. (Студенты работают в парах и делают презентацию с демонстрацией примеров из отечественной и мировой практики)
Задание 2. Провести сравнительный анализ рекламных роликов с применением и без применения анимационных элементов.
Задание 3. Проанализировать и привести примеры наиболее успешных, по мнению студентов, анимированных инфографических роликов.

Тема 3. Создание сценария анимационного продукта

- Задание 1. Разработать сценарий собственного анимационного ролика (на выбор: анимированный музыкальный клип, рекламный ролик, сюжетный мультфильм, анимированный ролик-инструкция)

Тема 4. Создание анимационного ролика

- Задание 1. Разработать собственный анимационный ролик (на выбор: анимированный музыкальный клип, рекламный ролик, сюжетный мультфильм, анимированный ролик-инструкция. Студенты могут выполнять задание индивидуально или в парах. Ключевым требованием к итоговому ролику является законченность сюжета, озвучивание медиапродукта, соответствие законодательству РФ.

5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания индикаторов достижения компетенций (знаний, умений, владений)

Специфика формирования компетенций и их измерение определяется структурированием информации о состоянии уровня подготовки обучающихся.

Алгоритмы отбора и конструирования заданий для оценки достижений в предметной области, техника конструирования заданий, способы организации и проведения стандартизированных оценочных процедур, методика шкалирования и методы обработки и интерпретации результатов оценивания позволяют обучающимся освоить компетентностно-ориентированные программы дисциплин.

Формирование компетенций осуществляется в ходе всех видов занятий, практики, а контроль их сформированности на этапе текущей, промежуточной и итоговой аттестации.

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- опросы: устный, письменный;
- задания для практических занятий;
- ситуационные задания;
- контрольные работы;
- коллоквиумы;
- написание реферата;
- написание эссе;

- решение тестовых заданий;
- экзамен.

Опросы по вынесенным на обсуждение темам

Устные опросы проводятся во время практических занятий и возможны при проведении аттестации в качестве дополнительного испытания при недостаточности результатов тестирования и решения заданий. Вопросы опроса не должны выходить за рамки объявленной для данного занятия темы. Устные опросы необходимо строить так, чтобы вовлечь в тему обсуждения максимальное количество обучающихся в группе, проводить параллели с уже пройденным учебным материалом данной дисциплины и смежными курсами, находить удачные примеры из современной действительности, что увеличивает эффективность усвоения материала на ассоциациях.

Основные вопросы для устного опроса доводятся до сведения студентов на предыдущем практическом занятии.

Письменные опросы позволяют проверить уровень подготовки к практическому занятию всех обучающихся в группе, при этом оставляя достаточно учебного времени для иных форм педагогической деятельности в рамках данного занятия. Письменный опрос проводится без предупреждения, что стимулирует обучающихся к систематической подготовке к занятиям. Вопросы для опроса готовятся заранее, формулируются узко, дабы обучающийся имел объективную возможность полноценно его осветить за отведенное время.

Письменные опросы целесообразно применять в целях проверки усвояемости значительного объема учебного материала, например, во время проведения аттестации, когда необходимо проверить знания обучающихся по всему курсу.

При оценке опросов анализу подлежит точность формулировок, связность изложения материала, обоснованность суждений.

Решение заданий (кейс-методы)

Решение кейс-методов осуществляется с целью проверки уровня навыков (владений) обучающегося по применению содержания основных понятий и терминов дисциплины вообще и каждой её темы в частности.

Обучающемуся объявляется условие задания, решение которого он излагает либо устно, либо письменно.

Эффективным интерактивным способом решения задания является сопоставления результатов разрешения одного задания двумя и более малыми группами обучающихся.

Задачи, требующие изучения значительного объема, необходимо относить на самостоятельную работу студентов, с непременно разбором результатов во время практических занятий. В данном случае решение ситуационных задач с глубоким обоснованием должно представляться на проверку в письменном виде.

При оценке решения заданий анализируется понимание обучающимся конкретной ситуации, правильность её понимания в соответствии с изучаемым материалом, способность обоснования выбранной точки зрения, глубина проработки рассматриваемого вопроса, умением выявить основные положения затронутого вопроса.

Решение заданий в тестовой форме

Проводится тестирование в течение изучения дисциплины

Не менее чем за 1 неделю до тестирования, преподаватель должен определить обучающимся исходные данные для подготовки к тестированию: назвать разделы (темы, вопросы), по которым будут задания в тестовой форме, теоретические источники (с точным указанием разделов, тем, статей) для подготовки.

При прохождении тестирования пользоваться конспектами лекций, учебниками, и иными материалами не разрешено.

