

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

Рабочая программа дисциплины

Арт-Диджитал дизайн

<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-4

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-4	Способен проводить авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-4.1. Знает: Нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения. Профессиональную терминологию в области дизайна. Нормы этики делового общения ПК-4.2. Умеет: Применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве. Выстраивать эффективные коммуникации с технологами производства по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-4.3. Владеет способностью Выбора показателей, необходимых для проверки качества изготовления в производстве проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Выбора средств контроля качества воспроизведения проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Проведения проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям. Подготовки заключения по

		результатам проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации
--	--	---

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-4		
	Нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, анимационного кинематографа. Показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации арт-диджитал дизайна. Технологические процессы производства в анимационного кино и телевидения. Профессиональную терминологию в области арт-диджитал дизайна. Нормы этики делового общения	Применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации анимационного кинематографа. Работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, анимационного кинематографа.	способностью выбора показателей, необходимых для проверки качества изготовления в производстве проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации арт-диджитал дизайна. Выбора средств контроля качества воспроизведения проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации диджитал дизайна. Проведения проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям.

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 «Цифровые технологии видеосъемки и видеомонтажа», «Методы творческого поиска идей», «Проектирование цифровых объектов и систем» 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	54
Промежуточная аттестация: зачет	0,1
Самостоятельная работа (СРС)	53,9

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

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)			
		Аудиторная работа			Самостоятельная работа
		ЛЗ	ПЗ	Лаб.3	
1.	Законы анимации и арт-диджитал дизайна		13		13
2.	Творческий замысел анимационного фильма. Изучение особенностей классической, компьютерной и стоп-моушен анимации.		13		13
3.	Этапы создания анимационного фильма		14 (1*)		13
4.	Цифровые технологии проектирования трехмерных моделей и сцен		14 (1*)		14,9
Промежуточная аттестация - зачет		0,1			

	Итого		54 (6*)		53,9
--	-------	--	---------	--	------

6.2.Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практических занятий
1.	Законы анимации и арт-диджитал дизайна	Виды анимации. Физика движения объектов. Работа с шаблонами и стереотипами. Использование воображения. Раскадровка как рабочий инструмент.
2	Творческий замысел анимационного фильма. Изучение особенностей классической, компьютерной и стоп-моушен анимации.	Креативные методы и технологии, принципы создания замысла будущего анимационного фильма; основы генерации новых идей, художественно-образных концепций в творческом коллективе: обсуждение, дискуссия, мозговой штурм. Изучение особенностей классической, компьютерной и стоп-моушен анимации. Техники и технологии. Стили и направления. Особенности применения, работа с аудиторией. Анализ закономерностей и комбинирование творческих приемов. Изучение тенденций развития анимации и ее стилей и технологий.
3	Этапы создания анимационного фильма	Принципы создания режиссерского постановочного сценария; виды раскадровок в анимации; приемы визуализации образов, сцен и героев цветографическими средствами. Методы разработки анимационных персонажей, их пластики и принципов движения; интерпретация основ движения животных, человека, птиц, насекомых средствами художественно-проектной графики; анимационное движение одушевленных и неодушевленных объектов; Принципы саунд-дизайна, основы аудиовизуальной композиции.
4	Цифровые технологии проектирования трехмерных моделей и сцен	Цифровые методы и приемы создания, модификации, анимации и визуализации трехмерных сцен и персонажей; современные цифровые технологии, инструменты, программные продукты трехмерной графики анимированных 3Dмоделей и сцен; геометрические модели трехмерных сцен с выбором расположения и настройки источников света и съемочных камер.

6.2.2. Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Законы анимации и арт-диджитал дизайна	Выполнение упражнений, анимация классической, компьютерной и стоп-моушен анимации. Выполнить

		анимационный ролик на 5-10 сек. в разных анимационных стилях
2	Творческий замысел анимационного фильма. Изучение особенностей классической, компьютерной и стоп-моушен анимации.	изучение и просмотр фильмов в разных областях анимационного киноискусства, анализ и качественная оценка художественных средств; выполнение творческих заданий
3	Этапы создания анимационного фильма	изучение и просмотр фильмов в разных областях анимационного киноискусства, анализ и качественная оценка художественных средств; выполнение творческих заданий
4	Цифровые технологии проектирования трехмерных моделей и сцен	изучение и просмотр фильмов в разных областях анимационного киноискусства, анализ и качественная оценка художественных средств; выполнение творческих заданий

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

В рамках текущего контроля преподаватель самостоятельно может проводить следующие мероприятия:

№ п/п	Контролируемые разделы (темы)	Наименование оценочного средства
1.	Законы анимации и арт-диджитал дизайна	Контроль освоения лекционного материала, самостоятельной работы, просмотр творческих работ, тестирование
2.	Творческий замысел анимационного фильма. Изучение особенностей классической, компьютерной и стоп-моушен анимации.	Контроль освоения лекционного материала, самостоятельной работы, просмотр творческих работ
3.	Этапы создания анимационного фильма	Контроль освоения лекционного материала, самостоятельной работы, просмотр творческих работ, тестирование
4	Цифровые технологии проектирования трехмерных моделей и сцен	Контроль освоения лекционного материала, самостоятельной работы, просмотр творческих работ

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

8.1. Основная учебная литература

1. Гаврилов, В. А. Арт-дизайн : учебное пособие / В. А. Гаврилов, В. А. Игнатов. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 63 с. — ISBN 978-5-7937-1680-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102606.html>
2. Трошина Г.В. Трехмерное моделирование и анимация : учебное пособие Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010

<http://www.iprbookshop.ru/45048.html>

3. Курманаевская, Е. М. АРТ-открытка. Проектирование : учебно-методическое пособие / Е. М. Курманаевская. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 116 с. — ISBN 978-5-4497-3754-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/143967.html>

8.2 Дополнительная учебная литература:

1. 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. <http://www.iprbookshop.ru/74668.html>
2. Хохлов, П. В. Информационные технологии (анимация в 3ds Max) : учебно-методическое пособие / П. В. Хохлов, В. Н. Хохлова. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2023. — 23 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/138761.html>

8.3. Периодические издания

1. eye on design журнал https://lebigmag.ru/mags/architecture_design/eye-on-design-magazine-5/
2. Коммуникативные искусства. Журнал. <https://www.commart.com/>

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

1. www.iprbookshop.ru- электронно-библиотечная система
2. <https://www.kreml.ru> /- Музеи Московского Кремля. Официальный сайт.
3. <https://shm.ru/> - Государственный исторический музей. Официальный сайт.
4. <https://rusmuseum.ru/> - Русский музей. Официальный сайт.
5. <https://www.pushkinmuseum.art/> - ГМИИ им. А.С. Пушкина. Официальный сайт.
6. <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/?lng=ru> – Государственный Эрмитаж. Официальный сайт
7. <https://www.orientmuseum.ru/> / - Государственный музей Востока. Официальный сайт
8. <https://www.tretyakovgallery.ru/> / - Государственная Третьяковская галерея. Официальный сайт
9. Федеральный портал «Российское образование». <http://www.edu.ru>
10. База визуальных эффектов, подборка темплейтов для After Effects и видеоуроки о том, как применять футаж в Adobe Premier, After Effects или Da Vinci. <http://footagecrate.com/>
11. «Дизан Ревю» - общероссийский журнал для профессионалов дизайнеров, архитекторов, художников, педагогов аспирантов и студентов. - Режим доступа: <https://design-review.net/index.php?show=about>

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, МТС 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**

Арт-Диджитал дизайн

<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-4

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-4	Способен проводить авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-4.1. Знает: Нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации/ Показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации/ Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Профессиональную терминологию в области дизайна Нормы этики делового общения ПК-4.2. Умеет: Применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве Выстраивать эффективные коммуникации с технологами производства по изготовлению объектов визуальной информации, идентификации и Коммуникации/ Работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-4.3. Владеет способностью выбора показателей, необходимых для проверки качества изготовления в производстве проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Выбора средств контроля качества воспроизведения проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Проведения проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации,

		идентификации и коммуникации по выбранным показателям. Подготовки заключения по результатам проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации
--	--	---

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-4		
	Нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, анимационного кинематографа. Показатели и средства контроля качества изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации арт-диджитал дизайна. Технологические процессы производства в анимационного кино и телевидения Профессиональную терминологию в области арт-диджитал дизайна Нормы этики делового общения	Применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации анимационного кинематографа Работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, анимационного кинематографа.	способностью выбора показателей, необходимых для проверки качества изготовления в производстве проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации арт-диджитал дизайна. Выбора средств контроля качества воспроизведения проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации диджитал дизайна. Проведения проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям.

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-4 Тесты

- 1) Анимация – это
 - +А) имитация движения или изменения формы статических объектов;
 - Б) автоматическая генерация промежуточных кадров;
 - В) имитация движения кадров путем изменения формы фигур.
- 2) Кадры – это
 - +А) нарисованные изображения движения символа;
 - Б) нарисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей;

В) несколько повторяющихся элементов и движений, значительно упрощающих анимацию движения.

3) Основные виды компьютерной анимации – это

А) покадровая и анимация формы;

Б) движения и формы;

+В) покадровая и автоматическая.

4) Какие основные элементы есть в окне редактора Flash?

5) Перечислите инструменты рисования в редакторе Flash.

6) Какие преобразования можно совершить инструментом Трансформация?

А) импорт, движение, замедление, удаление;

Б) скрытие, блокировка, поворот, масштабирование;

+В) поворот, наклон, искажение, огибание.

7) Каких видов бывает заливка?

А) графическая, однотонная, с заполнением;

+Б) однотонная, градиентная, с заполнением растровым изображением;

В) градиентная, монотонная, растровая.

8) Что такое слой?

+А) слой – прозрачная пленка с изображениями;

Б) объект, предназначенный для размещения в нескольких экземплярах;

В) прозрачная пленка, обеспечивающая преобразования объектов.

9) Для чего используется слой?

+А) используется для хранения объектов многократного использования;

Б) используется для создания объектов;

В) используется для создания композиций из нескольких изображений.

10) Что можно делать со слоями?

А) трансформировать, копировать, заливать;

+Б) редактировать, скрывать, удалять, блокировать;

В) преобразовывать, рисовать, скрывать.

11) Как добавить объект в библиотеку?

+А) Вставка Преобразовать в символ;

Б) Окно Библиотека;

В) Файл Импорт.

12) Что называют символом?

А) символ – это активный слой;

+Б) символ – это важнейший элемент анимации;

В) символ – это прототип объекта.

13) Какие преобразования можно совершить инструментом Трансформация заливки?

+А) преобразования градиентной заливки;

Б) преобразования формы объектов;

В) преобразования монотонной заливки.

14) Из чего состоит любая анимация?

+А) из последовательности кадров;

Б) из нескольких слоев;

В) из объектов библиотеки.

15) Какие кадры используются при покадровой анимации?

+А) промежуточные;

Б) ключевые;

В) промежуточные и ключевые.

Типовые практические задания

Задание №1.

Фотомонтаж: смонтировать на пейзажной фотографии несколько объектов (фигур людей, животных, небесных светил).

Сделать надпись, имитирующую дату, проставляемую фотоаппаратом.

Задание №2.

Преобразовать черно-белое изображение здания в цветное.

Добавить солнечные блики на стеклах и крыше.

Задание №3.

Преобразовать фотореалистическое изображение здания, добавив в верхней части здания разноцветную подсветку, в нижней части здания неоновую вывеску.

Задание №4.

Используя фильтры подготовить ряд изображений для анимационной картинки, имитирующей скручивание и раскручивание изображения.

Задания открытого типа

1 Особенности растровой и векторной графики в Adobe Flash.

2 Рисование графических элементов в Adobe Flash.

3 Работа с объектами в Adobe Flash.

4 Текстовые надписи в Adobe Flash.

5 Работа со слоями в Adobe Flash.

6 2 D моделирование в рамках графических систем.

7 Параметры анимации движения. Операции с кадрами.

8 Анимация цветовых эффектов.

9 Способы создания фильтров и масок.

10 Способ анимации маски.

11 Работа с текстовыми блоками.

12 Общие аспекты использования текста в Flash.

13 Принципы рисования и редактирования линейных сегментов.

14 Разработка ролика во Flash.

15 Двумерная анимация в программе Flash.

16 Принципы работы с инструментами.

17 Принципы создания и редактирования контуров, градиентов.

18 Преобразование текста в графику. Формы.

19 Управление видео файлом с использованием клипа.

20 Графические пакеты для создания анимации.

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.