Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 09.11.2023 15:48:52
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
**(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)**

Институт графики и искусства книги имени В.А. Фаворского

УТВЕРЖДАЮ
Директор
_____ /С.Ю. Бирючев/
«16» февраля 2023

# РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

# Анимация

Направление подготовки
**54.03.01 «Дизайн»**

Профиль
**Графический дизайн мультимедиа**

Квалификация
**Бакалавр**

Формы обучения
**Очная, очно-заочная**

Москва, 2023 г.

**Разработчик(и)**:

Старший преподаватель кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции»  /А.С. Алейникова/

**Согласовано:**

И.о. заведующего кафедрой «Художественно-техническое оформление печатной продукции», к.и.  /Е.А. Подтуркина/

Заседание кафедры 27.01.2023 протокол № 4

## 1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

*Цель дисциплины* — изучение свойств графики в различных видах анимации, обучение работе с различными видами анимации, изучение свойств различных медиа и их влияние на качество и характер анимации, формирование аналитического и оценочного суждения относительно уже существующих образцов анимационной графики в определенном контексте с целью выработки осмысленного и технически обусловленного подхода к разработке графической составляющей современных анимационных медиа

*Задачи дисциплины*:

— Просмотр и анализ наиболее значительных образцов анимационной культуры;
— Изучение видов и принципов анимационной графики;
— Формирование запросов к отрасли с целью выявления необходимых качеств будущей анимационной графики проекта;
— Разработка собственных анимационных проектов исходя из анализа существующих проектов, запросов отрасли с учетом современного состояния развития индустрии.
— Освоение программно-технической и художественной базы с целью разработки собственного проекта.

Обучение по дисциплине «Анимация» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

| **Код и наименование компетенций** | | **Индикаторы достижения компетенций** |
|---|---|---|
| ПК-3 | способность к авторскому надзору за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | **Знать**: показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих<br>**Уметь**: оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>**Владеть**: навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям |

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Анимация» относится к числу учебных дисциплин специализации обязательной части Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Анимация» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:
В Блоке 1:

— Основы производственного мастерства;
— Фотография.

В Блоке 3:
— Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

## 3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 5 зачётных единицы (180 часов).

### 3.1. **Виды учебной работы и трудоёмкость** (по формам обучения)

#### 3.1.1. Очная форма обучения

| № п/п | Вид учебной работы | Количество часов | Семестры | |
|---|---|---|---|---|
| | | | 4 | 5 |
| **1** | **Аудиторные занятия** | **144** | 72 | 72 |
| | В том числе: | | | |
| 1.1 | Лекции | | | |
| 1.2 | Семинарские/практические занятия | | | |
| 1.3 | Лабораторные занятия | 144 | 72 | 72 |
| **2** | **Самостоятельная работа** | **36** | 18 | 18 |
| | В том числе: | | | |
| 2.1 | Изучение литературы по дисциплине | 2 | 1 | 1 |
| 2.2 | Выполнение практических заданий | 34 | 17 | 17 |
| **3** | **Промежуточная аттестация** | | экзамен | экзамен |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | экзамен | | | |
| | **Итого** | **180** | | |

1.1.2. Очно-заочная форма обучения

| **№ п/п** | **Вид учебной работы** | **Количество часов** | **Семестры** | |
|---|---|---|---|---|
| | | | **8** | **9** |
| **1** | **Аудиторные занятия** | **30** | 18 | 12 |
| | В том числе: | | | |
| 1.1 | Лекции | | | |
| 1.2 | Семинарские/практические занятия | | | |
| 1.3 | Лабораторные занятия | 16 | | |
| **2** | **Самостоятельная работа** | **150** | 90 | 60 |
| | В том числе: | | | |
| 2.1 | Изучение литературы по дисциплине | 5 | 3 | 2 |
| 2.2 | Выполнение практических заданий | 145 | 90 | 55 |
| | | | | |
| **3** | **Промежуточная аттестация** | | | |
| | экзамен | | | |
| | **Итого** | **180** | | |

## 1.2. **Тематический план изучения дисциплины** (по формам обучения)

1.2.1. Очная форма обучения

| **№ п/п** | **Разделы/темы дисциплины** | **Трудоемкость, час** | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | **Аудиторная работа** | |
| | | **Всего** | | **СРС** |

| | | | Лекц. | Сем./ практ. | Лаб. | Практ. | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | **Раздел 1. Анимация. Модуль 1** | **90** | | | **72** | | **18** |
| | Основы анимации | 10 | | | 8 | | 2 |
| | Покадровая анимация | 14 | | | 12 | | 2 |
| | 2D перекладка | 52 | | | 42 | | 10 |
| | Анимация интерфейсов | 4 | | | 2 | | 2 |
| | Итоговая работа | 10 | | | 8 | | 2 |
| | **Раздел 2. Анимация. Модуль 2** | **90** | | | **72** | | **18** |
| | Этапы создания анимации | 10 | | | 8 | | 2 |
| | Анимация разных жанров | 80 | | | 64 | | 16 |
| **Итого** | | **180** | | | **208** | | **44** |

1.1.2. Очно-заочная форма обучения

| **№ п/п** | **Разделы/темы дисциплины** | **Трудоемкость, час** | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | **Всего** | **Аудиторная работа** | | | | **СРС** |
| | | | Лекц. | Сем./ практ. | Лаб. | Практ. | |
| | **Раздел 1. Анимация. Модуль 1** | **108** | | | **18** | | **90** |
| | Основы анимации | 12 | | | 2 | | 10 |
| | Покадровая анимация | 16 | | | 2 | | 14 |
| | 2D перекладка | 62 | | | 10 | | 52 |
| | Анимация интерфейсов | 6 | | | 2 | | 4 |
| | Итоговая работа | 12 | | | 2 | | 10 |
| | **Раздел 2. Анимация. Модуль 2** | **72** | | | **12** | | **60** |
| | Этапы создания анимации | 10 | | | 2 | | 8 |
| | Анимация разных жанров | 62 | | | 10 | | 52 |
| **Итого** | | **180** | | | **30** | | **150** |

## 1.3. Содержание дисциплины

**Раздел 1. Анимация. Модуль 1**

Тема 1. Основы анимации

Что такое анимация и какой она бывает, история анимации, 12 принципов Уолта Диснея.

Тема 2. Покадровая анимация

Предметная анимация, пластилиновая анимация, рисованная анимация

Тема 3. 2D перекладка

Скрипты и выражения, анимация логотипа, псевдо 3D, лицевая анимация, походка и риг фигуры

Тема 4. Анимация интерфейсов

Принципы UX анимации

Тема 5. Итоговая работа

Создание шоурила и презентации

**Раздел 2. Анимация. Модуль 1**

Тема 1. Этапы создания анимации

Раскадровка, аниматик, компоуз

Тема 2. Анимация разных жанров

Анимадок, анимаджем, эксплейнер

*Содержание вышеобозначенных тем подробно раскрыто в презентациях составителя программы, размещенных в СДО Мосполитеха в курсах «Анимация» для соответствующей группы: https://lms.mospolytech.ru/course/view.php?id=1351 https://lms.mospolytech.ru/course/view.php?id=12313*

## 1.3. Тематика лабораторных занятий

Лабораторные занятия: включают в себя знакомство с теорией и выполнение практических заданий.

**Раздел 1. Тема 1. Основы анимации**

Задания: анализ произведений анимационного искусства, выявление характерных приемов.

**Раздел 1. Тема 2. Покадровая анимация**

Задания: создание рекламного ролика (предметная анимация в Dragoneframe/StopmotionStudio), слепить и снять пластилиновую куклу в коротком сюжете (пластилиновая анимация в Dragoneframe/StopmotionStudio), работа с рисованной анимацией в программах Krita, Procreate,

Callipeg — крутка, движение по траектории, рисование в разных слоях. Тематические ограничения определяются преподавателем.

**Раздел 1. Тема 3. 2D перекладка**

Задания: Комплекс учебных заданий в программе Adobe Aftereffects на отработку следующих навыков — скрипты и выражения, анимация логотипа, псевдо 3D, лицевая анимация, походка и риг фигуры. Тематические ограничения определяются преподавателем.

**Раздел 1. Тема 4. Анимация интерфейсов**

Задания: анализ анимации интерфейсов, выявление принципов UX анимации.

**Раздел 1. Тема 5. Итоговая работа**

Задания: Создание шоурила и презентации на платформе Behance.

**Раздел 2. Тема 1. Этапы создания анимации**

Задание: анализ этапов создания анимационных роликов.

**Раздел 2. Тема 2. Анимация разных жанров**

Задание: Работа над собственными проектами индивидуально и в командах, пробуя жанры анимадок, анимаджем, эксплейнер. Оформление всех роликов в презентации на платформе Behance. Тематика проектов определяется преподавателем.

## 1.4. Тематика курсовых проектов

Не предусмотрена учебным планом по дисциплине.

## 4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

### 1.1. Нормативные документы и ГОСТы

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа разработана в 2023 г. в соответствии с:

1. Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (квалификация (степень) «бакалавр»), утвержденным приказом МОН РФ от «13» августа 2020 г. № 1015
2. Образовательной программой высшего профессионального образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа»), утверждённой в 2023 году.
3. Учебным планом университета по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа», утверждённым в 2023 г.

Год начала подготовки: 2023.

### 1.2. Основная литература

1. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром / Альтендорфер А.. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 164 с. — ISBN 978-5-97060-686-5. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/126214.html
2. Анимация персонажа : учебное наглядное пособие / . — Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского, 2018. — 56 с. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/100901.html
3. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга: техники создания визуальных эффектов, анимации и моушн-графики / Бринкманн Р.. — Москва : ДМК Пресс, 2021. — 728 с. — ISBN 978-5-97060-525-7. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/124990.html
4. Вдовин А.С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / Вдовин А.С.. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/76480.html
5. Куркова, Н. С.  Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие для вузов — Москва : Издательство Юрайт, 2021https://urait.ru/bcode/476117
6. Кривуля, Н.Г. История анимации: учебно-методическое пособие — Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011 http://www.iprbookshop.ru/30616.html
7. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие / Петров А.А.. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010. — 197 с. — ISBN 978-5-87149-121-8. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/30621.html
8. Пожидаев Л.Г. Анимация. Графика / Пожидаев Л.Г.. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018. — 132 с. — ISBN 978-5-87149-236-9. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/105101.html
9. Семёнова А.А. Цифровая вселенная: горизонты будущего и новый пользовательский опыт : монография / Семёнова А.А.. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 118 с. — ISBN 978-5-4497-1767-2. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/122649.html
10. Торопова О.А. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие / Торопова О.А., Кумова С.В.. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/76476.html
11. Трошина Г.В. Трехмерное моделирование и анимация : учебное пособие / Трошина Г.В.. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010. — 99 с. — ISBN 978-5-7782-1507-8. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/45048.html
12. Хэсс, Ф. Практическое пособие. Blender 3.0 для любителей и профессионалов. Моделинг, анимация, VFX, видеомонтаж : учебное пособие / Ф. Хэсс. — Москва : СОЛОН-Пресс, 2022. — 300 с. — ISBN 978-5-91359-485-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/322268
13.

### 1.3. Дополнительная литература

1. Орловский, Д.А., Соколова, Л.М. Motion design: теория, технологии: учебно-методическое пособие по выполнению проектных заданий для студентов-бакалавров

художественных вузов / Д.А. Орловский, Л.М. Соколова. — Москва : МГХПА им. С.Г. Строганова, 2020 — 137 с.
2. Хитрук, Ф. С. Профессия — аниматор / Федор Хитрук. (В. 2 тт., т. 2) — М.: Гаятри, 2007. — 304 с.
3. Johnston, O., Thomas, F. The Illusion of Life: Disney Animation / O. Johnston, F. Thomas. – Disney Editions, 1995. – 576 p.

### 1.4. Электронные образовательные ресурсы

1. www.pinterest.com
2. Issara Willenskomer Creating Usability with Motion: The UX in Motion Manifesto [Электронный Ресурс] https://medium.com/ux-in-motion/creating-usability-with-motion-the-ux-in-motion-manifesto-a87a4584ddc
3. Онлайн-курс по дисциплине — *https://lms.mospolytech.ru/course/view.php?id=1351* *https://lms.mospolytech.ru/course/view.php?id=12313*

### 1.5. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Операционные системы *Mac OS* и *Windows* (актуальные версии)
2. Графический пакет *Adobe Creative Cloud* (актуальные версии), включающий программы:
— *Adobe Photoshop*
— *Adobe Illustrator*
— *Adobe AfterEffects*
*3. Dragonframe*
*4. Krita*

## 5. Материально-техническое обеспечение

— аудитории практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции»№ 3314, 3315а. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д. 7.
— столы, стулья, компьютеры, графические планшеты, анимационный станок, штативы, штативные площадки для мобильных телефонов, осветительные приборы
— рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер, проектор+экран/интерактивная доска.
— графический пакет *Adobe Creative Cloud*, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г., *Dragonframe, Krita*

## 6. Методические рекомендации

### 6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Дисциплина «Анимация» является профилирующей при освоении образовательной программы дисциплиной и состоит из практических занятий, направленных на освоение общепрофессиональных и профессиональных компетенций дизайнера мультимедиа.

Преподавание дисциплины «Анимация» основывается на следующих принципах:

1. Последовательный подход: все задания дисциплины направлены на последовательное освоение и поэтапное усложнение.

2. Ориентация на достижение актуальности визуальной составляющей: преподаватель концентрирует внимание обучающегося на необходимость добиваться актуальности визуального языка разрабатываемого проекта;
3. В курсе дисциплины отсутствует лекционная составляющая, в результате чего преподаватель на первом занятии раздела дисциплины (и при выдаче нового учебного творческого задания в рамках лабораторных работ раздела) обозначает принципиальные задачи раздела / темы, указывает на опыт, накопленный профессиональным сообществом в части, касающейся темы раздела, обозначает сложности и рассказывает о методике преодоления этих сложностей; высказанные теоретические, практические и методические положения разворачиваются и уточняются преподавателем в процессе обсуждения результатов индивидуальной работы каждого из студентов.
4. Теоретические основы дисциплины и методические принципы преподавания зафиксированы в онлайн-курсах по разделам дисциплины.
5. Внимание к качеству исполнения и принципу экспонирования работ (возможна форма презентации на Behance).

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн мультимедиа».

### 6.2 Методические рекомендации для обучающихся для освоения дисциплины

Для подготовки к *экзамену* обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. *Выполнение всего объёма* обозначенных заданий по дисциплине «Анимация». Также важной составляющей является: базовый уровень теоретических знаний из области истории и теории анимации; владение профессиональной терминологией, соблюдение технологии работы в различных техниках; начальный уровень владения специальными компьютерными программами; качество исполнения и подачи работ для презентации на *Behance*.

2. Требования, предъявляемые к лабораторной работе:

Формы лабораторной работы для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, обозначенным в таблице в разделе 6.

Объемы лабораторной работы и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.

Художественное (графическое, композиционное и конструктивное) решение лабораторной работы должно быть самостоятельным, не должно содержать признаков заимствования, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта.

3. Требования к презентации лабораторной работы.

Презентация должна соответствовать лабораторной работе, отражать ее объемные, структурные, образные характеристики; наглядно демонстрировать уникальные особенности графических, композиционных и конструктивных решений; иметь самостоятельные художественные достоинства, в частности, оригинальный сценарий, наглядно раскрывающий особенности художественного замысла проекта, характер функционирования, взаимодействия с целевой аудиторией.

Презентации лабораторной работы по дисциплине могут иметь две основные формы: презентация (комплект слайды в формате *.pdf и на платформе Behance) и экранная презентация (видеоролик).

Точный формат презентации и шаблон оформления (размер и местоположение информационных надписей) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество слайдов, набор изображений, включаемых в презентацию, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей проекта и его художественного решения, по согласованию с преподавателем.

4. Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-тестов (в рамках онлайн-курса). Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

## 7. Фонд оценочных

## 7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения

В процессе обучения студент выполняет лабораторные работы по темам, заявленным в начале семестра, изучает теоретический материал, выложенный в платформе СДО и проходит тесты самопроверки.

Методика преподавания дисциплины «Анимация» и реализация компетентностного подхода в изложении и восприятии материала предусматривает использование следующих активных и интерактивных форм проведения групповых, индивидуальных, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития е обучающихся профессиональных навыков:

— обсуждение текущих результатов работы над лабораторной работой в формате «круглый стол» с участием преподавателя и студентов группы;

— обсуждение и индивидуальная или групповая защита завершенных промежуточных этапов выполнения лабораторной работы;

— проведение обучающимися (индивидуально или в составе группы) исследований и сравнительного анализа материалов, связанных с темой семестра и основной лабораторной работой, с последующим обсуждением;

— проведение мастер-классов, творческих встреч специалистов в области анимации и моушн-дизайна.

В результате суммы всех действий за семестр в качестве итоговой работы студент предоставляет:

- Пройденный на оценку не ниже 40% итоговый тест по курсу
- Презентацию выполненного задания или заданий за семестр на публичной платформе Behance.

Итоговая оценка формируется в результате кафедрального просмотра результатов выполненных лабораторных работ и качества освоения теоретического материала.

### 7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения

Форма промежуточной аттестации: экзамен.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме экзамена проводится преподавателем по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по

данной дисциплине методом оценки количественных и качественных показателей выполнения заданий. Промежуточная аттестация по дисциплине не предусматривает специальной подготовки по экзаменационным билетам.

Основной формой отчета по дисциплине является комплекс выполненных лабораторных работ.

Дополнительной формой отчета являются:

— результаты теста в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;

— презентация работ.

К работе над лабораторными работами применяются следующие требования:

| Раздел/семестр | тематика раздела | Лабораторная работа | минимальные требования к объему | Минимальные требования к уровню исполнения (сложности) |
|---|---|---|---|---|
| 1 | **Модуль 1** | Покадровая анимация | Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 2 до 60 секунд | Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения |
| | | 2D перекладка | Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 2 до 60 секунд | Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения |
| | | Анимация интерфейсов | Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 2 до 60 секунд | Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения |
| | | Итоговая работа | 1 презентация на платформе Behance, включающая в себя шоурил из лучших работ семестра и все лабораторные работы по отдельности | Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2 | **Модуль 2** | Анимация разных жанров | Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 40 до 180 секунд | Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам. |

### 7.3 Оценочные средства

Оценочные средства непосредственно связаны с компетентностным подходом. Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Анимация».

#### 7.3.1. Текущий контроль

Текущий контроль освоения дисциплины включает следующие составляющие:

— вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса), результаты которых позволяют оценить степень усвоения обучающимся теоретических и методических основ работы над заданиями раздела;

— лабораторные работы.

#### 7.3.2. Промежуточная аттестация

Согласно учебному плану, форма промежуточной аттестации по дисциплине «Анимация» — *экзамен.* Лабораторные работы являются *основным оценочным средством освоения дисциплины*. Решение лабораторной работы — завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, наличие способности к композиционному мышлению и уровень мастерства исполнения, умение обучающегося применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.

Решения лабораторных работ по дисциплине «анимация» предполагают использование знаний и навыков, полученные не только в рамках обучения этой дисциплине, но и знания и навыки из других профессиональных дисциплин. Выполнение лабораторных работ требует объединения полученных знаний и навыков в единую систему для достижения максимального результата.

Для успешного выполнения лабораторных работ по дисциплине «анимация» обучающийся должен:

Знать: законы и принципы анимационного движения, этапы создания анимационных роликов, показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих;

Уметь: формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;

Владеть: профессиональным програмным обеспечением, навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям.

Форма лабораторной работы варьируется в соответствии с проблематикой, предусмотренной соответствующим разделом программы. Количество учебных творческих заданий, входящих в лабораторную работу в рамках каждого из разделов программы варьируется в соответствии с набором поставленных задач.

**Электронная презентация решения лабораторной работы** представляет собой обязательный для соответствующих разделов элемент. В разделах, не предполагающих обязательной электронной презентации, в роли презентации может выступать плакат, демонстрационный планшет. Презентация решения лабораторной работы оценивается отдельно.

Оценка итогов промежуточной аттестации по дисциплине «Анимации» проводится методом балльно-рейтинговой системы: за счет сложения баллов-оценок:

— за прохождение теста в рамках онлайн-курса

— за работу над лабораторными работами

— за презентацию работ

Максимальный суммарный балл составляет 100. Максимальный суммарный балл складывается из следующих максимальных баллов:

| **Источник баллов** | **Максимальный балл** |
|---|---|
| Результаты теста в рамках онлайн-курса | 20 |
| Работа над лабораторными работами | 60 |
| Презентация проекта | 20 |

Прохождение теста фиксируется в журнале оценок СДО Московского политеха в разделе Итоговый тест по 20 балльной шкале. Каждый балл соответствует 1 правильному ответу итогового теста на 20 вопросов.

Работа над лабораторными работами оценивается по следующим критериям:

| **Шкала оценивания лабораторных работ (баллы)** | **Описание** |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 46–60 | Лабораторные работы выполнены в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Решение отличается творческим подходом, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям. |
| 31–45 | Лабораторные работы выполнены в полном объеме на хорошем художественном уровне. Решение обладает творческим подходом, хорошим качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям. |
| 16–30 | Лабораторные работы выполнены в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Решение отличается недостаточно творчески продуманным, со средним качеством выполнения, отсутствием оригинальности авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и недостаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не в полной мере соответствует экспозиционным требованиям. |
| 0–15 | Лабораторные работы не выполнены или выполнены частично, на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Решение отличается отсутствием творческого подхода, низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не соответствует экспозиционным требованиям. |

Работа над презентацией оценивается по следующим критериям:

| **Шкала оценивания презентации (баллы)** | **Описание** |
|---|---|
| 0 | Презентация отсутствует или не соответствует проекту, не отражает его характеристик, не дает представления о художественном решении проекта. |

| | |
|---|---|
| 1–7 | Презентация в общих чертах соответствует проекту, но в недостаточной степени отражает его характеристики, дает неполное представление об уникальном художественном решении проекта. |
| 8–14 | Презентация в достаточной степени отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта, в основном демонстрирует уникальное художественное решение проекта. |
| 15–20 | Презентация полностью отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта; полностью демонстрирует уникальное художественное решение проекта. |

По результатам суммирования баллов выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно».

| **Суммарный балл** | 0–40 | 41–60 | 61–80 | 81–100 |
|---|---|---|---|---|
| **Итоговая оценка** | Неудовлетворительно | Удовлетворительно | Хорошо | Отлично |