Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 05.09.2026 09:56:58
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
И. о. директора
_____ /Я.В.Дмитриев/
«26» февраля 2026 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Анимационная графика

Направление подготовки
54.04.01 Дизайн

Профиль
Графический дизайн

Квалификация

Магистр

Форма обучения
Очно-заочная

Москва, 2026 г.

Разработчик(и):

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

Согласовано:

Заведующий кафедрой «Художественно -техническое оформление печатной продукции», доцент, канд. искусствоведения /Е. Б. Третьяк/

Заседание кафедры ХТОПП 26.01.2026 №7

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 «Анимационная графика» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		Индикаторы достижения компетенций
ПК-1	Способен определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующие задачам пользователей	**Знать**: Методы проведения комплексных дизайнерских исследований Технологии сбора и анализа информации для дизайнерских исследований Методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы проектируемые объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна **Уметь**: Выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Производить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Анализировать потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Оформлять результаты дизайнерских исследований **Владеть**: Отслеживание тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Изучение потребностей и предпочтений целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Оформление результатов дизайнерских исследований и формирование предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

Код и наименование компетенций		Индикаторы достижения компетенций
ПК-6	Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать**: Методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения **Уметь**: Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации **Владеть**: Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Анимационная графика» относится к числу факультативных учебных дисциплин образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн».

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

— Дизайн цифровых сред;
— Философия бренда;
— Информационные технологии в графическом дизайне;
— Копирайтинг.

В Блоке 2:

— Преддипломная практика.

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

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 2 зачётные единицы (72 часа).

3.1. Виды учебной работы и трудоёмкость

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			2	
1	**Аудиторные занятия**	**36**	36	
	В том числе:			
1.1	Лекции	18	18	
1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия	18	18	
2	**Самостоятельная работа**	**36**	36	
3	**Промежуточная аттестация**			
	Зачет/диф.зачет/экзамен	**Зачет**	**Зачет**	
	Итого	**72**	72	

3.2. Тематический план изучения дисциплины

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Всего	Лекц.	Лаб.	СРС
1	Тема 1. Основы анимации	24	6	6	12
2	Тема 2. 2D перекладка	36	8	10	18
3	Тема 3. Итоговая работа	12	4	2	6
	Итого	**72**	**18**	**18**	**36**

3.3. Содержание дисциплины

Тема 1. Основы анимации

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

Тема 2. 2D перекладка

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

Тема 3. Итоговая работа

Создание шоурила и презентации

3.4. Тематика лабораторных занятий

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

Тема 1. Основы анимации

Задания: анализ произведений анимационного искусства, выявление характерных приемов.

Тема 2. 2D перекладка

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

Тема 3. Итоговая работа

Задания: Создание шоурила и презентации на платформе Behance.

3. Тематика курсовых проектов

Не предусмотрена учебным планом по дисциплине.

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1. 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.

1. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования направления 54.04.01 «Дизайн», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1004.
2. Образовательная программа по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Графический дизайн».
3. Рабочий учебный план по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Графический дизайн». Год начала подготовки: 2026.

4.2. 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 c. — 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 c. — 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 c. — 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 c. — 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 c. — 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

4.3. 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.

4.4. 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. ЭОР в системе дистанционного обучения Московского Политеха не предусмотрен

4.5. 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 After Effects*

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.,

6. Методические рекомендации

6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Преподавание дисциплины «Анимационная графика» 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 предусмотрены лекционные и лабораторные занятия: в рамках лекционных занятий преподаватель 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).

6.2 Методические рекомендации для обучающихся для освоения дисциплины

Для подготовки к *зачету* обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. *Выполнение всего объёма* обозначенных заданий по дисциплине «Анимационная графика». 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 средств

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 «Анимационная графика» 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 у 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: зачет.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме зачета 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	Лабораторная работа	минимальные требования к объему	Минимальные требования к уровню исполнения (сложности)
1	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
	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.

Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Анимационная графика»

Показатель	Критерии оценивания			
	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
ПК-1. Способен определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующие задачам пользователей				
Знать: Методы проведения комплексных дизайнерских исследований Технологии сбора и анализа информации для дизайнерских исследований Методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы проектируемые объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна	Обучающийся не владеет методами дизайнерских исследований; не знает технологий сбора и анализа информации, не использует терминологию.	Обучающийся знает отдельные методы и термины, но фрагментарно; допускает существенные пробелы при анализе информации и сравнении аналогов.	Обучающийся владеет основными методами исследований, сравнительного анализа, критериями оценки предпочтений аудитории; использует терминологию, хотя допускает неточности.	Обучающийся демонстрирует системные знания методов исследований, анализа информации и аналогов; уверенно применяет критерии оценки аудитории; свободно использует профессиональную терминологию.

Показатель	Критерии оценивания			
	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
Уметь: выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Производить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Анализировать потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Оформлять результаты дизайнерских исследований	Обучающийся не умеет выявлять тенденции в дизайне; не способен анализировать аналоги и аудиторию; не оформляет результаты исследований.	Обучающийся умеет выявлять отдельные тенденции и частично анализировать аналоги и аудиторию; оформление результатов неполное и с ошибками.	Обучающийся умеет анализировать аналоги, выявлять тенденции и предпочтения аудитории; оформляет результаты исследований, допуская отдельные недочёты.	Обучающийся уверенно анализирует аналоги и аудиторию, прогнозирует тенденции, последовательно и грамотно оформляет результаты исследований.

Показатель	Критерии оценивания			
	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
Владеть: Отслеживание тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Изучение потребностей и предпочтений целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Оформление результатов дизайнерских исследований и формирование предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Обучающийся не владеет практическими навыками отслеживания тенденций, изучения аудитории и оформления исследований.	Обучающийся владеет навыками на базовом уровне; выполняет работу неполно и с ошибками.	Обучающийся в целом владеет навыками отслеживания тенденций и изучения аудитории; способен оформлять результаты исследований, но допускает неточности.	Обучающийся свободно владеет навыками отслеживания тенденций, изучения аудитории и оформления исследований; формирует предложения по направлениям дизайна на высоком уровне.
ПК-6: Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации				

Показатель	Критерии оценивания			
	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
Знать: Методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения	Не знает методов мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; не знает технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.	знает методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения частично, фрагментарно.	знает методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения в целом, допускает отдельные неточности.	системно знает методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения, уверенно применяет знания на практике.

Показатель	Критерии оценивания			
	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
Уметь: Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	не умеет контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; не умеет осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.	умеет контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации частично, фрагментарно, с ошибками.	умеет контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в целом, допускает отдельные неточности.	умеет контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации уверенно, последовательно, на высоком профессиональном уровне.

Показатель	Критерии оценивания			
	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
Владеть: Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	не владеет контролем процесса изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; не владеет осуществлением корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.	владеет контролем процесса изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и осуществлением корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации частично, на базовом уровне, с ошибками.	владеет контролем процесса изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и осуществлением корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в целом, применяет на практике, допуская отдельные неточности.	свободно владеет контролем процесса изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и осуществлением корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, демонстрируя высокий уровень самостоятельности и профессионализма.

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 «Анимационная графика».

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 «Анимационная графика» — *зачет.* Лабораторные или практические работы являются *основным оценочным средством освоения дисциплины*. Решение лабораторной или практической 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 «Анимационная графика» 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 «Анимационная графика» 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 программным 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 «Анимационная графика» 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 «зачтено» или «не зачтено».

Суммарный балл	0–40	41–60	61–80	81–100
Итоговая оценка	Не зачтено	Зачтено	Зачтено	Зачтено