

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 09.11.2023 17:29:21
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. Биричев/
«16» февраля 2023г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Видеоарт

Специальность
54.05.03 Графика

Специализация
Художник анимации и компьютерной графики

Квалификация
Художник-график

Формы обучения
Очная

Москва, 2023 г.

Разработчик(и):

Преподаватель кафедры ХТОПП



/М.М. Кондратьева/

Согласовано:

Заведующий кафедрой «Художественно-техническое
оформление печатной продукции»
доцент, канд. искусствоведения



/Е.А. Подтуркина/

Заседание кафедры 27.01.2023 протокол № 4

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения дисциплины «Анимация» являются изучение пластических и технических особенностей размещения и трансляции видеоконтента на различных медианосителях и форматах, формирование у студента четкой взаимосвязи формата, масштаба, контекста и содержания видеоряда в различных ситуациях.

Задачи освоения дисциплины:

- Создание видео на общую тематику, но для различных медиасред, например, для YouTube, видеомэппинга на здании и кинотеатра.
- Через масштаб и особенности восприятия изучить какое содержание видеосообщения должно быть.

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

ПК-4	Способен планировать работы по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Технологический процесс выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации • Основы менеджмента • Профессиональная терминология в области дизайна <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Осуществлять календарно-ресурсное планирование • Систематизировать и распределять действия подчиненных • Проводить презентации дизайн-проектов • Использовать компьютерную технику и программное обеспечение, необходимые для планирования работ по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Определение художественной политики дизайнерской организации • Определение персонального состава исполнителей дизайн-проектов, формирование творческих групп • Презентация дизайн-проектов заказчику • Планирование участия дизайнеров в выставках, конкурсах
------	---	--

<p>ПК-5 (п рофиль Б)</p>	<p>Способен создавать структурные руководства по проектированию графического пользовательского интерфейса и продуктовых стандартов графического пользовательского интерфейса</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива • Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации • Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформлении требуемой для этого документации <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Управлять творческим коллективом • Организовывать конструктивное межличностное взаимодействие • Внедрять передовые методики творческой работы над дизайн-проектами • Распределять задачи по выполнению дизайн-проектов между работниками • Подготавливать документацию для участия дизайнеров в выставках и конкурсах <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива • Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации • Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформлении требуемой для этого документации
----------------------------------	--	--

ПК-6	Способен контролировать изготовление в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Проведение мониторинга изготовления в производстве объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации • Определение необходимых корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
------	---	---

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Видеоарт» относится к числу дисциплин вариативной части образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» по специализации «Художник анимации и компьютерной графики».

Дисциплина «Видеоарт» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- «Информационные технологии в дизайне»,
- «Методология дизайн-проектирования»,
- «Дизайн цифровых сред»,
- «Цифровая типографика»

Полученные компетенции используются в дисциплинах:

- «Арт-дирекшен»

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 15 зачетных единиц (540 часов).

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость (по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры			
			7	8	9	10
1	Аудиторные занятия	360	72	90	90	108
	В том числе:					
1.1	Лекции					
1.2	Семинарские/практические занятия	360	72	90	90	108
1.3	Лабораторные занятия					
2	Самостоятельная работа	180	45	45	45	45
	В том числе:					
2.1	Изучение литературы по дисциплине	40	14	10	8	8
2.2	Выполнение практических заданий	140	31	35	37	37
3	Промежуточная аттестация					
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен	экзамен	экзамен	экзамен
	Итого	540				

1.2. Тематический план изучения дисциплины

3.2.1. Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа			СРС	
			Лекц.	Сем./практ.	Лаб.		Практ.
	Раздел 1. Классическая рисованная анимация	117		72			45
	Основы анимации	39		24			15
	Механика движения	39		24			15

	Актерская игра	39		24			15
	Раздел 2. Stopmotion-анимация	135		90			45
	Технологии и техники анимации	30		20			10
	Предметная анимация	30		20			10
	Пластилиновая анимация	45		30			15
	Перекладка/кукольная	30		20			10
	Раздел 3. Компьютерная анимация 2D и 3D	135		90			45
	2D перекладка в Aftereffects	22		15			7
	Лицевой риг в 2D	22		15			7
	Риг персонажа в 2D	23		15			8
	3D моделирование. Основы	22		15			7
	3D пространство	23		15			8
	Риг персонажа в 3D	23		15			8
	Раздел 4. Творческий замысел и этапы создания анимационного фильма	153		108			45
	Визуальная разработка	45		30			15
	Создание анимации			58			15
	Композитинг	35		20			15
	Итого	540		360			180

1.3. Содержание дисциплины

	Содержание раздела
Раздел 1. Классическая рисованная анимация	
Основы анимации	Знакомит с основными законами анимации на примере классических упражнений, таких как мячик, хвост, прыжок подушки, маятник. Стили анимации, работа с камерой, крутка

Механика движения	Знакомит с анимацией персонажа: походка, позинг Model sheet, динамичный шот, раскадровка и ракурсы, перспектива
Актерская игра	Знакомит с выразительностью действий: эмоции персонажа, актинг
Раздел 2. Stopmotion-анимация	
Технологии и техники анимации	Знакомит с различными техниками и технологиями производства анимации. Пиксиляция, ротоскопинг.
Предметная анимация	Знакомит с программами для стопмоушна. Прикладная анимация.
Пластилиновая анимация	Знакомит с особенностями пластилиновой перекладки: улепка, перелепка.
Перекладка/кукольная	Знакомит с более сложными техниками анимации
Раздел 3. Компьютерная анимация 2D и 3D	
2D перекладка в Aftereffects	Знакомит с основными возможностями программы
Лицевой риг в 2D	Знакомит с особенностями работы с лицевой анимацией
Риг персонажа в 2D	Знакомит с особенностями работы с анимацией персонажа
3D моделирование. Основы	Знакомит с интерфейсом программы
3D пространство	Знакомит с созданием различных типов сцен
Риг персонажа в 3D	Знакомит с созданием костей и скелета
Раздел 4. Творческий замысел и этапы создания анимационного фильма	
Визуальная разработка	Знакомит с этапами создания концепта и разработки дизайна проекта: мудборд, фоны, персонажи, работа с цветом
Создание анимации	Знакомит с этапами создания анимации: раскадровка, аниматик, черновая анимация, чистовая анимация
Композитинг	Знакомство с постобработкой анимации: ккеинг, трекинг, клин-ап в композитинге, финализации картинки: абберрации, виньетка, цветокор. Эффекты размытия. Создание атмосферной сцены. VHS и CRT эффекты. Diffusion. Оптимизация проекта. Дополнительная анимация.

1.1.

1.4. Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

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

Раздел 1. Тема 1. Основы анимации

Задания: Комплекс учебных заданий на отработку основных законов и принципов анимации — мячик, хвост, прыжок подушки, маятник. Стили анимации, работа с камерой, крутка. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 1. Тема 2. Механика движения

Задания: Комплекс учебных заданий на отработку следующих навыков — походка, позинг Model sheet, динамичный шот, раскадровка и ракурсы, перспектива. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 1. Тема 3. Актерская игра

Задания: Комплекс учебных заданий на отработку эмоций персонажа, актинг. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 2. Тема 1. Технологии и техники анимации

Задания: Комплекс учебных заданий на знакомство с различными техниками и технологиями (напр. Пиксиляция, ротоскопинг). Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 2. Тема 2. Предметная анимация

Задания: Создание юмористического и рекламного ролика с использованием бытовых предметов в Dragoneframe/StopmotionStudio. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 2. Тема 3. Пластилиновая анимация

Задания: Комплекс учебных заданий в Dragoneframe/StopmotionStudio на отработку навыков работы со специфической пластилиновой куклой (улепка, перелепка). Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 2. Тема 4. Перекладка/кукольная

Комплекс учебных заданий в Dragoneframe/StopmotionStudio на отработку навыков работы с различными видами кукол (плоских и объёмных). Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 3. Тема 1. 2D перекладка в After effects

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

Раздел 3. Тема 2. Лицевой риг в 2D

Задания: Комплекс учебных заданий в программе Adobe Aftereffects на отработку навыка работы с лицевой анимацией. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 3. Тема 3. Риг персонажа в 2D

Задания: Комплекс учебных заданий в программе Adobe Aftereffects на отработку навыка работы с анимацией персонажей разного дизайна. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 3. Тема 4. 3D моделирование. Основы

Задания: Комплекс учебных заданий в программе Blender/Maya на знакомство с интерфейсом и основами моделирования. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 3. Тема 5. 3D пространство

Задания: Комплекс учебных заданий в программе Blender/Maya на создание сцен различного уровня сложности. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 3. Тема 6. Риг персонажа в 3D

Задания: Комплекс учебных заданий в программе Adobe Aftereffects на отработку навыка работы с анимацией персонажей разного дизайна. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 4. Тема 1. Визуальная разработка

Задания: Комплекс учебных заданий на создание концепта и разработку дизайна собственного проекта — мудборд, фоны, персонажи, работа с цветом. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 4. Тема 2. Создание анимации

Задания: Комплекс учебных заданий на создание анимации собственного проекта — раскадровка, аниматик, черновая анимация, чистовая анимация. Тематические ограничения определяются преподавателем.

Раздел 4. Тема 3. Композитинг

Задания: Комплекс учебных заданий в программе Adobe Aftereffects на отработку следующих навыков — ккеинг, трекинг, клин-ап в композитинге, финализации картинки: абберрации, виньетка, цветокор. Эффекты размытия. Создание атмосферной сцены. VHS и CRT эффекты. Diffusion. Оптимизация проекта. Дополнительная анимация. Тематические ограничения определяются преподавателем.

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1. Нормативные документы и ГОСТы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования специальности 54.05.03 «Графика», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1013
2. Образовательная программа высшего профессионального образования по направлению подготовки 54.05.03 «Графика» специализация «Художник анимации и компьютерной графики», утверждённой в 2023 году.
3. Учебный план университета по направлению 54.05.03 «Графика» специализация «Художник анимации и компьютерной графики», утверждённый в 2023 году.

4.2. Основная литература

1. Платонова Н. С. Создание компьютерной анимации в AdobeFlash CS3 Professional — Интернет-Университет Информационных Технологий, 2009 год — 112 страниц (<http://www.knigafund.ru/books/178731>)
2. Петров А. А. Классическая анимация : нарисованное движение: учебное пособие — ВГИК, 2010 год — 197 страниц (<http://www.knigafund.ru/books/181839>)
3. Смолянов, Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме / Г. Г. Смолянов. – М.: ВГИК, 2005. – 128 с.
4. Солин А.И., Пшеничная И.А. Задумать и нарисовать мультфильм / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. — М. : ВГИК, 2014. — 300 с.
5. Трошина Г. В. Трехмерное моделирование и анимация: учебное пособие — НГТУ, 2010 год — 99 страниц (<http://www.knigafund.ru/books/186147>)

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. Электронный образовательный курс в процессе написания

4.5. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

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>

4.6. 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. *Blender*

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, Blender*

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 (презентации на Behance).

6.2 Методические указания для обучающихся по освоению 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 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 «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 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	практическая работа	минимальные требования к объему	Минимальные требования к уровню исполнения (сложности)
1	Классическая рисованная анимация	Основы анимации	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
		Механика движения	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
		Актерская игра	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения

2	Stopmotion-анимация	Технологии и техники анимации	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
		Предметная анимация	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
		Пластилиновая анимация	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
		Перекладка/кукольная	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
3	Компьютерная анимация 2D и 3D	2D перекладка в Aftereffects	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
		Лицевой риг в 2D	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения

		Риг персонажа в 2D	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
		3D моделирование. Основы	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
		3D пространство	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
		Риг персонажа в 3D	Весь объем роликов, определенный преподавателем. Продолжительность каждого ролика от 10 до 90 секунд	Использование основных анимационных принципов, оправданное и целостное графическое решение, высокий уровень технического освоения программного обеспечения
4	Творческий замысел и этапы создания анимационного фильма	Визуальная разработка	Все необходимые материалы для осуществления ПХЗ	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.

		Создание анимации	Все необходимые материалы для осуществления ПХЗ	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.
		Композитинг	Анимационный ролик в формате mp4 продолжительностью не менее 5 минут	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 — завершённое 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 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 «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 практическими работами	60
Презентация проекта	20

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

Работа над практическими работами оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания Практических работ (баллы)	Описание
46–60	Практические 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	Практические 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	Практические 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	Практические 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