



ФГОС ВО
(версия 3++)

**ВИЗУАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН ДЛЯ
ИНТЕРАКТИВНОГО ВИДЕО**
Рабочая программа дисциплины

ЧЕЛЯБИНСК
ЧГИК
2023

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЧЕЛЯБИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»**

Кафедра дизайна и компьютерных технологий

ВИЗУАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН ДЛЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ВИДЕО

Рабочая программа дисциплины

программа бакалавриата

«Дизайн в цифровой среде»

по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн

квалификация: бакалавр

**Челябинск
ЧГИК
2023**

УДК 745/749(073)

ББК 30.18

В 75

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО (версия 3++) «Дизайн в цифровой среде» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн

Авторы-составители: Чернева Ж. Ю., зав. кафедрой дизайна и компьютерных технологий, доцент, член союза архитекторов РФ, член союза дизайнеров РФ.; Белавина Ю.Г. ст. препод. кафедры режиссуры, кино и телевидения.

Рабочая программа дисциплины как составная часть ОПОП на заседании совета декоративно-прикладного творчества рекомендована к рассмотрению экспертной комиссией, протокол № 07 от 19.04.2023.

Экспертиза проведена 15.05.2023, акт № 2023/ ДЦС

Рабочая программа дисциплины как составная часть ОПОП утверждена на заседании Ученого совета института протокол № 08 от 29.05.2021.

Срок действия рабочей программы дисциплины продлен на заседании Ученого совета института:

Учебный год	№ протокола, дата утверждения
2024/25	Протокол № 11 от 27.05.24
2025/26	
2026/27	
2027/28	
2028/29	

В 75

Визуальный дизайн для интерактивного видео: рабочая программа дисциплины : программа бакалавриата «Дизайн в цифровой среде» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, квалификация: бакалавр авторы-составители Ж. Ю. Чернева, Ю.Г. Белавина ; Челябинский государственный институт культуры. – Челябинск, 2021. – 57 с. – (ФГОС ВО версия 3++).– Текст : непосредственный.

Рабочая программа дисциплины включает: перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы; указание места дисциплины в структуре ОПОП; объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся; содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам), с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий; перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине; фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине; перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины; перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины; методические указания для обучающихся по освоению дисциплины; перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения; описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине.

© Челябинский государственный институт культуры, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

Аннотация	6
1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	7
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы.....	8
3. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся	8
4. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий	9
4.1. Структура преподавания дисциплины.....	9
4.1.1. Матрица компетенций	11
4.2. Содержание дисциплины.....	11
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	15
5.1. Общие положения.....	15
5.2. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы.....	17
5.2.1. Содержание самостоятельной работы.....	17
5.2.2. Методические указания по выполнению самостоятельной работы.....	17
5.2.3. Перечень печатных и электронных образовательных и информационных ресурсов необходимых для самостоятельной работы.....	19
6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.....	19
6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....	19
6.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.....	28
6.2.1. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования	28
6.2.2. Описание шкал оценивания.....	29
6.2.2.1. Описание шкалы оценивания ответа на экзамене.....	30
6.2.2.2. Описание шкалы оценивания.....	30
6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, владений, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	31
6.3.1. Материалы для подготовки к экзамену.....	31
6.3.2. Темы и методические указания по подготовке рефератов, эссе и творческих заданий по дисциплине	31
6.3.4. Типовые задания для проведения текущего контроля формирования компетенций.....	31
6.3.4.1. Планы семинарских занятий.....	31
6.3.4.2. Задания для практических занятий.....	32
6.3.4.3. Темы и задания для мелкогрупповых/индивидуальных занятий	33
6.3.4.4. Типовые темы и задания контрольных работ (контрольного урока)	33
6.3.4.5. Тестовые задания.....	33
6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и владений, характеризующих этапы формирования компетенций.....	33

7. Перечень печатных и электронных образовательных и информационных ресурсов необходимых для освоения дисциплины	34
7.1. Печатные и (или) электронные образовательные ресурсы	34
7.2. Информационные ресурсы	35
7.2.1. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы .	35
7.2.2. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети Интернет.....	36
8. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.....	36
9. Описание материально-технического обеспечения, необходимого для.....	37
осуществления образовательного процесса по дисциплине	37
Лист изменений в рабочую программу дисциплины.....	39

Аннотация

1	Индекс и название дисциплины по учебному плану	Б1.В.ДВ.01.02. Визуальный дизайн для интерактивного видео
2	Цель дисциплины	формирование у студентов системных представлений о моушн медиа в дизайне
3	Задачи дисциплины заключаются в:	<ul style="list-style-type: none"> – формировании представлений о правилах применения моушн медиа и компьютерных технологий в цифровом дизайне; – развитии навыков решения профессиональных задач с применением информационно-коммуникационных технологий; – повышении уровня профессиональной компетентности через усвоение основных приемов поиска, хранения, обработки и анализа информации с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий; – формировании системных знаний о современных технологиях в цифровом дизайне; – развитии навыков применения современных информационных технологий и графических редакторов для верстки и макетирования
4	Планируемые результаты освоения	ПК-6, ПК-7
5	Общая трудоемкость дисциплины составляет	в зачетных единицах – 5 в академических часах – 180
6	Разработчики	Чернева Ж. Ю., зав. кафедрой дизайна и компьютерных технологий, доцент, член союза архитекторов РФ, член союза дизайнеров РФ.; Белавина Ю.Г. ст. препод. кафедры режиссуры, кино и телевидения.

**1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ,
СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

В процессе освоения основной профессиональной образовательной программы (далее – ОПОП) обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

Таблица 1

Планируемые результаты освоения ОПОП	Перечень планируемых результатов обучения (индикаторы достижения компетенций)			
	Код индикатора	Элементы компетенций	по компетенции в целом	по дисциплине
1	2	3	4	5
ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	Знать	– способы проектирования, изготовления и реализации проектов среднего и графического дизайна	– способы проектирования, изготовления и реализации проектов среднего и графического дизайна
	ПК-6.2	Уметь	– проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	– проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна
	ПК-6.3	Владеть	– методами проектирования, изготовления и реализации проектов среднего и графического дизайна	– методами проектирования, изготовления и реализации проектов среднего и графического дизайна
ПК-7. Способен разрабатывать техническую документацию на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту	ПК-7.1	Знать	– методы разработки технической документации на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту	– методы разработки технической документации на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту
	ПК-7.2	Уметь	– разрабатывать техническую документацию на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для	– разрабатывать техническую документацию на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для

			макетирования, демонстрационные рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту	макетирования, демонстрационные рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту
	ПК-7.3	Владеть	– приемами разрабатывать техническую документацию на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту	– приемами разрабатывать техническую документацию на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина входит в обязательную часть учебного плана. Дисциплина логически и содержательно-методически взаимосвязана с дисциплинами: «Основы проектирования», «Пропедевтика», «Рисунок с основами цифрового рисунка», «Интерактивный дизайн и основы геймдизайна»

Освоение дисциплины будет необходимо при изучении дисциплин: «Проектирование в графическом дизайне», «Основы производственного мастерства», «Цифровое искусство и Web дизайн», «Дизайн и рекламные технологии», прохождении практик: «Учебно-ознакомительная практика», «Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)», «Педагогическая практика», «Проектно-технологическая практика», «Преддипломная практика», подготовке к государственной итоговой аттестации.

3. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость дисциплины в соответствии с утвержденным учебным планом составляет 5 зачетных единиц, 180 часов

Таблица 2

Вид учебной работы	Всего часов
	Очная форма
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	180
– Контактная работа (всего)	74,3
в том числе:	
лекции	-
семинары	-
практические занятия	72
мелкогрупповые занятия	-
индивидуальные занятия	-
консультация в рамках промежуточной аттестации (КонсПА)	2
иная контактная работа (ИКР) в рамках промежуточной аттестации	0,3
консультации (конс.)	-
контроль самостоятельной работы (КСР)	-
– Самостоятельная работа обучающихся (всего)	79
– Промежуточная аттестация обучающегося – экзамен: контроль	26,7

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ, СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

4.1. Структура преподавания дисциплины

Таблица 3

Очная форма обучения

Наименование разделов, тем	Общая трудоемкость (всего час.)	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся, и трудоемкость (в академ. час.)				с/р	Форма промежуточной аттестации (по семестрам) в т. ч. с контактной работой
		Контактная работа					
		лек.	сем.	практ.	инд.		
1	2	3	4	5	6	7	8
Раздел 1. Проектирование моушн-медиа, анимации и динамических объектов							
Тема 1. Введение в предмет	2	2		-		-	
Тема 2. Назначение объектов моушн-дизайна	2	-		2		-	
Тема 3. Принципы и особенности работы с цветом	2	-		2		-	Просмотр практических работ
Тема 4. Современные цифровые технологии	2	2		-		-	
Тема 5. Проектирование интерактивных	8	2		-		6	

мультимедиа проектов и моушн-анимации							
Тема 6. Размещение моушн-дизайна в среде Интернет	10			4		6	
Тема 7. Проектирование интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимация	10			4		6	
Раздел 2. Основы анимации							
Тема 8. Виды, техники и методы анимации.	8	2		-		6	
Тема 9. Классическая анимация	14			8		6	Просмотр практических работ
Тема 10. Анимация в экспериментальных техниках	14			8		6	Просмотр практических работ
Итого во 2 сем.	72			28		36	
Тема 11. Анимация персонажа.	8	2		-		6	
Тема 12. Основы сторителлинга	10	2		2		6	Просмотр практических работ
Тема 13. Предметная анимация в рекламе и моушн-дизайне	10	-		4		6	Просмотр практических работ
Тема 14. Компьютерная 2 д анимация в программе Flash	12	2		4		6	Просмотр практических работ
Раздел 3. Основы 3 д анимации							
Тема 15. Создание простой анимации в 3D Studio Max	14	2		6		6	Просмотр практических работ
Тема 16. Анимация персонажа в 3D Studio Max	12			6		6	Просмотр практических работ
Тема 17. Основные принципы и методы разработки видео-и анимационных 3D роликов.	13			6		7	Просмотр практических работ
Экзамен в 3 сем.	29						<i>Экзамен контроль – 26,7ч. Конс ПА – 2 час ИКР – 0,3 час</i>
Итого в 3 сем.	108	8		28	-	43	29
Всего по дисциплине	216	-	-	104		83	29

Таблица 4

4.1.1. Матрица компетенций

Наименование разделов, тем	ПК-6	ПК-7
1	2	3
Раздел 1. Проектирование моушн-медиа, анимации и динамических объектов.		
Тема 1. Введение в предмет		+
Тема 2. Назначение объектов моушн-дизайна		+
Тема 3. Принципы и особенности работы с цветом		+
Тема 4. Современные цифровые технологии		+
Тема 5. Проектирование интерактивных мульти-медиа проектов и моушн-анимации		+
Тема 6. Размещение моушн-дизайна в среде Интернет		+
Тема 7. Проектирование интерактивных мульти-медиа проектов и моушн-анимация		+
Раздел 2. Основы анимации		
Тема 8. Виды, техники и методы анимации.		+
Тема 9. Классическая анимация		+
Тема 10. Анимация в экспериментальных техниках		+
Тема 11. Анимация персонажа.		+
Тема 12. Основы сторителлинга		+
Тема 13. Предметная анимация в рекламе и моушн-дизайне	+	
Тема 14. Компьютерная 2 д анимация в программе Flash	+	
Раздел 3. Основы 3 д анимации		
Тема 15. Создание простой анимации в 3D Studio Max	+	
Тема 16. Анимация персонажа в 3D Studio Max	+	
Тема 17. Основные принципы и методы разработки видео-и анимационных 3D роликов.	+	
<i>Экзамен в 3 сем.</i>	+	+

4.2. Содержание дисциплины

Раздел 1. Проектирование моушн-медиа, анимации и динамических объектов

Тема 1. Введение в предмет. Дизайн: общие понятия о стиле и оформлении. Дизайн-среда современных медиа. Понятия моушн-дизайн, медиа-дизайн, кинетическая типографика, промоушн-дизайн. Цели и задачи создания, общая характеристика курса. Сущность и содержание дисциплины. Идентификация.

Тема 2. Назначение объектов моушн-дизайна. Сфера моушн-дизайна, моделирования и анимации. Основные стили и направлениями моушн-дизайна; Известные концепции и программные работы в моушн-дизайне; Современные области проектной деятельности моушн-дизайна, среди которых можно выделить: дизайн электронных СМИ, дизайн СМ; дизайн СМ-контента; дизайн рекламы, веб-дизайн, арт-дизайн, ланд-

дизайн, дизайн игр.

Тема 3. Принципы и особенности работы с цветом. Цветоведение и колористика - наука о цвете. Основы и принципы работы с цветом. Вывод цвета (рендеринг) при сохранении рабочей области в пиксельном и процентном соотношении. Колориметр, ключевые свойства и область применения. Особенности цветопередачи монохромных изображений. Цветовое пространство. Понятие о цветовом пространстве. Цветосмешивание на базе цифровых матриц, с учетом оттенка изображения. Основные палитры цвета: табличное представление цвета (в основе графических редакторов) Pantone, RGB, CMY, CMYK, LAB, HSV (HSB). Принципы работы аддитивной цветовой модели (числовое суммирование баланса черного в RGB). Принципы работы субтрактивной цветовой модели (представление цвета путем вычитания оттенка белого). Цветовое пространство (профиль) sRGB – понятие, область применения. Цветоделение при производстве полиграфических изделий. Цветоделение в условиях производства видеоматериала. Понятие спектральной чувствительности.

Тема 4. Современные цифровые технологии. Цифровые технологии (инструменты, программные продукты, плагины (встраиваемые модули), информационные системы, аппаратные средства) дизайн-проектирования анимированных 3D моделей; изучение алгоритма создания сложной поверхности 3D модели программными средствами 3Ds Max.

Тема 5. Проектирование интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации. Разработка и создание комплексного интерактивного моушн проекта в среде Adobe Flash с использованием различных медиа компонентов; изучение принципов редактирования цифрового видеоматериала и создания анимированной видеографики (программы Adobe Premiere и Adobe After Effects); технологии использования в проектах моушн-дизайна и анимации различных медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста).

Тема 6. Размещение моушн-дизайна в среде Интернет. размещение моушн, анимации и мультимедиа-контента в сети Интернет; определение специфики каналов Интернет-коммуникаций; выявление общих закономерностей в триаде канал-контент-реципиент.

Тема 7. Проектирование интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимация, мультимедийное оборудование. Принцип проектирования моушн-анимации. Разработка и создание комплексного интерактивного моушн проекта в среде Adobe Flash с использованием различных медиа компонентов; изучение принципов редактирования цифрового видеоматериала и создания анимированной видеографики (программы Adobe Premiere и Adobe After Effects). Технологии использования в проектах моушн-дизайна и анимации различных медиа компонентов (звука, графики, анимации, видео, текста). Мультимедийное оборудование как среда для анимационного дизайна. Типология мультимедийного оборудования; определение экрана как типа информационного пространства; исследование возможностей использования инновационных цифровых технологий и аппаратных средств в моушндизайна. Современные форматы предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала на различных носителях и в различных медиа-пространствах.

Раздел 2. Основы анимации

Тема 8. Виды, техники и методы анимации. Виды и техники анимации. Методы и стили анимации. Виды современной анимации. В зависимости от типа видеопроизводства, анимация делится на несколько видов: рисованная; перекладная; кукольная; пластилиновая; ожившая живопись; эклер; совмещённая. Технологии создания анимации: классическая (традиционная) анимация; стоп-кадровая (кукольная) анимация; спрайтовая анимация; анимация-морфинг; цветовая анимация; 3D-анимация; захват движения (Motion Capture).

Тема 9. Классическая анимация Виды классической анимации (рисованная, перекладная) Классические правила анимации. Рисованная классическая (плоскостная) анимация (традиционная анимация, один из старейших и самых популярных видов анимации). Пошаговая анимация- кадры рисуются по порядку. Ключевая анимация - сначала рисуются главные изменения в движении, затем рисуются промежуточные кадры между ключевыми кадрами. Мультипликация по ключевым кадрам - технология создания мультипликации, при которой первоначально создаются основные (ключевые или компоновочные) рисунки, а затем добавляются промежуточные между ними, называемые фазами. Упрощённая анимация - она же безскелетная анимация, резиновая анимация, сферичная анимация, классическая рисованная анимация, традиционная анимация, диснеевская классическая анимация, массовая анимация и т.п. Ограниченная (лимитированная) мультипликация - набор приёмов и методов, при помощи которых возможно существенное сокращение времени и затрат при создании мультипликации. Слепая анимация - когда аниматор создавая последовательность кадров на бумаге, видит конечный результат лишь в конце последнего кадра используя метод перелистывания (flipping) или копирования кадров на компьютер (на западе используют line-test, pencil-test - копирование черновой анимации на компьютер с помощью инструмента или станка line-test). При работе над анимацией аниматор держит время и ритм (timing, spacing) анимации в своём воображении. Компьютерная анимация (цифровая анимация). Анимация в реальном времени (англ. real-time animation) - анимация компьютерная, воспроизводимая компьютерной программой со скоростью реального времени, использующая данные объектов, ключевых кадров и скриптов. Архитектурная анимация (3d анимация) - пред показ будущих сооружений, облёт камерой, движение автомобилей, ходьба пешеходов и прочее. Анимация толпы (Crowd animation)

Тема 10. Анимация в экспериментальных техниках. Виды анимации в экспериментальных техниках (меловая, пластилиновая, коллажная и т.д.) различные экспериментальные материалы в анимации. Понятия «индустриальная» и «независимая» анимация. Подобная дифференциация восходит еще к одному методу классификации анимационных произведений по способу их функционирования. В этом плане выделяют три основных типа: коммерческая, индустриальная прикладная, и некоммерческая анимация. Коммерческая анимация - это продукт, который изначально создается для завоевания рынка и принесения прибыли (мультиборники, полнометражные фильмы, видеоанимация, кино-, ТВ- и Интернет-сериалы и серии). Прикладную анимацию составляют рекламные ролики, клипы, видеоигры, Интернет-анимация в виде баннеров, заставок, динамических элементов веб-страниц, заставки ТВ-передач и ТВ-каналов, части мультимедийных проектов и презентаций, анимация в игровом, документальном и научно-популярном кино, симуляторы и т.д Независимая анимация большей своей частью представлена работами, ориентированными на альтернативный способ производства с использованием новых или авторских, нетрадиционных технологий. Наиболее распространенной моделью альтернативного способа производства является система

«один автор — один фильм». Классификации по жанрам (фантастические, комедийные, приключенческие и т.д.).

Тема 11. Анимация персонажа. Разработка образа персонажа. Прорисовки персонажа на основе описания характера (портрет в текстовой форме). Прорисовка скетч-рисунков персонажа. Разработка персонажей для анимации в цвете. Раскадровка - это отрисовка основных сцен, до начала создания анимации (как примерно будет выглядеть анимация). Раскадровка может быть черно-белой в виде скетча карандашом, может быть и цветной в растре или в векторе. Создание аниматики - это анимированная раскадровка. Создание фонов для анимации. Озвучивание анимации (дикторская начитка или работа актеров, озвучивание событий в мультфильме, наложение музыки, написанные стихи, песни, оригинальной музыки, сведение всего материала).

Тема 12. Основы сторителлинга. Понятие сторителлинг – «рассказывать историю». Метод сторителлинг предполагает ненавязчивую подачу продукта, чтобы убедить подписчиков его купить. Сторителлинг применяется для коммерческих и социальных проектов. Копирайтеры, маркетологи, PR-менеджеры и SMM используют метод для продвижения бренда. Популяризация рекламы через Инстаграм, с помощью сторителлинг. Применение коротких видео. Использование крупными компаниями отзывов реальных людей, своей продукции или товара. Сторителлинг как способ убедить пользователя купить продукт, не раздражая его прямыми продажами. Этот метод помогает: продавать; развлекать и обучать; делиться опытом

Тема 13. Предметная анимация в рекламе и моушн-дизайне Понятие моушн-дизайн - это производство анимированной графики (в том числе персонажей) для донесения до аудитории определенной информации. Основная задача моушн-дизайн - дать информацию, продать продукт, объяснить идею. Например, моушн-дизайном являются объясняющие ролики, инфографика, реклама и титры в фильмах. Отличие анимации от моушн-дизайна. Анимация - это производство анимированной графики, которая является самостоятельной и никак не связана с другими работами. Цель анимации - развлечь, вызвать реакцию. Программное обеспечение моушн-дизайна: After Effects, Cinema 4D. Программное обеспечение анимации: After Effects, Flash animate TVPaint, Harmony, Maya, 3DS Max.

Тема 14. Компьютерная 2 д анимация в программе Flash

Создание персонажей, разработка фонов и подготовка других визуальных элементов. Определение с цветовой палитрой для анимации, что включает цвет объектов и освещение. Разработка фонов, на которых оживают различные действия и персонажи. Этап продакшн - это процесс создания анимации, который предполагает соединение всех созданных материалов и разработку сцен. Соединение действия и тайминга, диалогов и музыки, анимационных слоев, фонов, перспективы в анимации. Процесс трейсинга. Процесс фазовки (создания плавной анимации путем добавления дополнительных рисунков и заполнения промежутков между двумя кадрами). Процесс сканирования и переноса кадров на компьютер. Процесс композитинга - добавления фона, кадров, звуков и других эффектов. Пост-продакшн - заключительный этап редактирования 2D-анимации. Во время этого этапа анимация усиливается дополнительными звуковыми эффектами или закадровым голосом, которые усиливают эмоциональное воздействие анимации. Компьютерная 2 д анимация в программе Flash

Раздел 3. Основы 3 д анимации

Тема 15. Создание простой анимации в 3D Studio Max. 3D анимация - это изменение положения трехмерного объекта в пространстве с течением времени. Применение 3D анимации во многих сферах: это создание трехмерных мультфильмов, компьютерных игр, также она используется при отображении технических процессов во время инженерного проектирования. Основные приемы работы 3D Studio MAX. Способы создания 3D объектов, настройки света и камеры, работа с материалами и рендерингом, Основы анимации в 3D Studio MAX. Статическая и динамическая анимация объектов в 3D Studio MAX. Статическая анимация предполагает, что на сцене будут неподвижные объекты, а вот условия вокруг них будут меняться (перемещение камеры вокруг объекта, изменение освещенности и других параметров внешней среды). Динамическая анимация предполагает перемещение самих объектов относительно среды. (объекты будут перемещаться в рамках заданных параметров, как ни будут взаимодействовать между собой). Создание траектории перемещения объектов. Ключевые кадры анимации при помощи параметра Auto Key и шкалы анимации. Управление спомощью кнопки Key Mode Toggle ключевыми кадрами. Командная панель Motion. Просчет режима движения объекта между установленными контрольными точками (Smooth, Step, Slow, Fast, Linear, Custom). Пошаговый процесс создания простой анимации. Этапы работы над трехмерной анимацией: моделирование, подготовка сцены, настройка освещения, тестовые визуализации с настроенным освещением, наложение текстур, настройка анимации, motion-дизайн.

Тема 16. Анимация персонажа в 3D Studio Max. Персонажная анимация в 3D Studio MAX. Анимация человека. Анимация механизмов в 3D Studio MAX. Анимация логотипа в 3D Studio MAX. Создание объекта и совмещение их со скелетом Biped в 3D Studio MAX. Применение модификатора Physique (Телосложение) для создания тела персонажа. Система костей персонажа. Вкладка Motion (Движение) и режим Figure Mode (Режим фигуры) для создания движения. Анимация персонажа при помощи кнопки Biped Playback (Воспроизведение движений), которая находится в свитке Biped (Двуногий) вкладки Motion (Движение). Обозначение ключевых кадров на шкале анимации в 3D Studio MAX. Режим Figure Mode (Режим фигуры) для просмотра анимации, оболочки со скелетом. Воспроизведение анимации - Play Animation.

Тема 17. Основные принципы и методы разработки видео- и анимационных 3D роликов. Основные этапы производства анимационного видеоролика. Выбор стилистики моушн-дизайна. Изучение продукта (бизнес-модель, фирменный стиль, брендбук, сайт, аккаунты в соцсетях). Разработка концепции анимационного видеоролика. Разработка сценария, на базе выбранной концепции, и создание раскадровки (в текстовом виде). Проработка раскадровки, композиции сцен. Озвучание будущего ролика. Создание статичных иллюстраций. Анимация 3D-роликов на основе аниматик, «черновой версии» видеоролика. Создание финальной версии ролика. Звуковое оформление 3D-ролика.

5. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

5.1. Общие положения

Самостоятельная работа обучающихся – особый вид познавательной деятельности, в процессе которой происходит формирование оптимального для

данного индивида стилия получения, обработки и усвоения учебной информации на основе интеграции его субъективного опыта с культурными образцами.

Самостоятельная работа может быть аудиторной и внеаудиторной.

Аудиторная самостоятельная работа осуществляется на практических занятиях.

Внеаудиторная самостоятельная работа может осуществляться:

– в контакте с преподавателем: на консультациях по учебным вопросам, в ходе творческих контактов, при ликвидации задолженностей, при выполнении индивидуальных заданий и т. д.;

– без контакта с преподавателем: в аудитории для индивидуальных занятий, в библиотеке, дома, в общежитии и других местах при выполнении учебных и творческих заданий.

Внеаудиторная самостоятельная работа, прежде всего, включает повторение материала, изученного в ходе аудиторных занятий; работу с основной и дополнительной литературой и интернет-источниками; подготовку к практическим занятиям; выполнение заданий, вынесенных преподавателем на самостоятельное изучение; научно-исследовательскую и творческую работу обучающегося.

Целью самостоятельной работы обучающегося является:

– формирование приверженности к будущей профессии;

– систематизация, закрепление, углубление и расширение полученных знаний умений, владений;

– формирование умений использовать различные виды изданий (официальные, научные, справочные, информационные и др.);

– развитие познавательных способностей и активности обучающегося (творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности);

– формирование самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию, самореализации;

– развитие исследовательского и творческого мышления.

Самостоятельная работа является обязательной для каждого обучающегося, и ее объем по каждой дисциплине определяется учебным планом. Методика ее организации зависит от структуры, характера и особенностей изучаемой дисциплины, индивидуальных качеств и условий учебной деятельности.

Для эффективной организации самостоятельной работы обучающийся должен:

знать:

– систему форм и методов обучения в вузе;

– основы научной организации труда;

– методики самостоятельной работы;

– критерии оценки качества выполняемой самостоятельной работы;

уметь:

– проводить поиск в различных поисковых системах;

– использовать различные виды изданий;

– применять методики самостоятельной работы с учетом особенностей изучаемой дисциплины;

владеть:

– навыками планирования самостоятельной работы;

– навыками соотнесения планируемых целей и полученных результатов в ходе самостоятельной работы;

– навыками проектирования и моделирования разных видов и компонентов профессиональной деятельности.

Методика самостоятельной работы предварительно разъясняется преподавателем и в последующем может уточняться с учетом индивидуальных

особенностей обучающихся. Время и место самостоятельной работы выбираются обучающимися по своему усмотрению, но с учетом рекомендаций преподавателя.

Самостоятельную работу над дисциплиной следует начинать с изучения рабочей программы дисциплины, которая содержит основные требования к знаниям, умениям и владениям обучаемых. Обязательно следует помнить рекомендации преподавателя, данные в ходе установочного занятия, а затем – приступить к изучению отдельных разделов и тем в порядке, предусмотренном рабочей программой дисциплины.

5.2. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы

Таблица 5

5.2.1. Содержание самостоятельной работы

Наименование разделов, темы	Содержание самостоятельной работы	Форма контроля
Раздел 1. Проектирование моушн-медиа, анимации и динамических объектов		
Тема 5. Проектирование интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации	Самостоятельная работы №1	Проверка самостоятельных работ
Тема 6. Размещение моушн-дизайна в среде Интернет	Самостоятельная работы №2	Проверка самостоятельных работ
Тема 7. Проектирование интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимация	Самостоятельная работы №3	Проверка самостоятельных работ
Раздел 2. Основы анимации		
Тема 8. Виды, техники и методы анимации.	Самостоятельная работы №4	Проверка самостоятельных работ
Тема 9. Классическая анимация	Самостоятельная работы №5	Проверка самостоятельных работ
Тема 10. Анимация в экспериментальных техниках	Самостоятельная работы №6	Проверка самостоятельных работ
Тема 11. Анимация персонажа.	Самостоятельная работы №7	Проверка самостоятельных работ
Тема 12. Основы сторителлинга	Самостоятельная работы №8	Проверка самостоятельных работ
Тема 13. Предметная анимация в рекламе и моушн-дизайне	Самостоятельная работы №9	Проверка самостоятельных работ
Тема 14. Компьютерная 2 д анимация в программе Flash	Самостоятельная работы №10	Проверка самостоятельных работ
Раздел 3. Основы 3 д анимации		
Тема 15. Создание простой анимации в 3D Studio Max	Самостоятельная работы №11	Проверка самостоятельных работ
Тема 16. Анимация персонажа в 3D Studio Max	Самостоятельная работы №12	Проверка самостоятельных работ
Тема 17. Основные принципы и методы разработки видео-и анимационных 3D роликов.	Самостоятельная работы №13	Проверка самостоятельных работ

5.2.2. Методические указания по выполнению самостоятельной работы

Самостоятельная работа № 1 Тема 5. Проектирование интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации

Цель работы: изучить методы проектирование интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации.

Задание и методика выполнения: выполнить подбор аналогов интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации. Сделать подбор аналогов в альбоме для самостоятельной работы.

Самостоятельная работа № 2 Тема 6. Размещение моушн-дизайна в среде Интернет

Цель работы: изучить способы размещения моушн-дизайна в среде Интернет

Задание и методика выполнения: выполнить подбор аналогов размещения моушн-дизайна в среде Интернет. Сделать подбор аналогов в альбоме для самостоятельной работы.

Самостоятельная работа № 3 Тема 7. Проектирование интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимация

Цель работы: изучить способы создания проектирования интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимация

Задание и методика выполнения: выполнить подбор аналогов проектирования интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимация. Сделать подбор аналогов в альбоме для самостоятельной работы.

Самостоятельная работа № 4 Тема 8. Виды, техники и методы анимации.

Цель работы: изучить виды, техники и методы анимации

Задание и методика выполнения: выполнить подбор аналогов анимационных мультфильмов различных видов, техник и методы анимации. Сделать подбор аналогов в альбоме для самостоятельной работы.

Самостоятельная работа № 5 Тема 9. Классическая анимация

Цель работы: изучить возможности классической анимации

Задание и методика выполнения: выполнить подбор аналогов классической анимации. Сделать подбор аналогов в альбоме для самостоятельной работы.

Самостоятельная работа № 6 Тема 10. Анимация в экспериментальных техниках

Цель работы: изучить анимацию в экспериментальных техниках.

Задание и методика выполнения: найти примеры анимации в экспериментальных техниках. Сделать подбор аналогов в альбоме для самостоятельной работы.

Самостоятельная работа № 7 Тема 11. Анимация персонажа

Цель работы: изучить анимацию персонажа.

Задание и методика выполнения: найти примеры анимации персонажа. Сделать подбор аналогов в альбоме для самостоятельной работы.

Самостоятельная работа № 8. Тема 12. Основы сторителлинга

Цель работы: изучить основы сторителлинга .

Задание и методика выполнения: Подготовить примеры сторителлинга. Сделать подбор примеров в альбоме для самостоятельной работы.

Самостоятельная работа № 9. Тема 13. Предметная анимация в рекламе и моушн-дизайне камеры

Цель работы: изучить предметную анимацию в рекламе и моушн-дизайне

Задание и методика выполнения: Подготовить примеры предметной анимации в рекламе и моушн-дизайне камеры. Сделать подбор примеров в альбоме для самостоятельной работы.

Самостоятельная работа № 10. Тема 14. Компьютерная 2 д анимация в программе Flash *Цель работы:* изучить компьютерную 2 д анимацию в программе Flash.

Задание и методика выполнения: Подготовить примеры компьютерной 2 д анимации в программе Flash. Сделать подбор примеров в альбоме для самостоятельной работы.

Самостоятельная работа № 11 Тема 15. Создание простой анимации в 3D Studio Max *Цель работы:* изучить создание простой анимации в 3D Studio Max

Задание и методика выполнения: Подготовить примеры создание простой анимации в 3D Studio Max. Сделать подбор примеров в альбоме для самостоятельной работы.

Самостоятельная работа № 12 Тема 16. Анимация персонажа в 3D Studio MaxMax

Цель работы: изучить анимацию персонажа в 3D Studio MaxMax

Задание и методика выполнения: Подготовить примеры анимации персонажа в 3D Studio MaxMax. Сделать подбор примеров в альбоме для самостоятельной работы.

Самостоятельная работа № 13 Тема 15. Тема 17. Основные принципы и методы разработки видео-и анимационных 3D роликов.

Цель работы: изучить основные принципы и методы разработки видео-и анимационных 3D роликов

Задание и методика выполнения: Подготовить примеры разработки видео-и анимационных 3D роликов. Сделать подбор примеров в альбоме для самостоятельной работы.

5.2.3. Перечень печатных и электронных образовательных и информационных ресурсов необходимых для самостоятельной работы

См. Раздел 7. Перечень печатных и электронных образовательных и информационных ресурсов необходимых для освоения дисциплины.

<http://fgosvo.ru/> – Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования.

<https://grants.culture.ru/> – Культура. Гранты России. Общероссийская база конкурсов и грантов в области культуры и искусства.

<https://openedu.ru/> – Открытое образование.

<https://президентскиегранты.рф> – Фонд президентских грантов.

<https://rsv.ru> – Россия – страна возможностей.

6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

Таблица 6

Паспорт фонда оценочных средств для текущей формы контроля

Наименование разделов, темы	Планируемые результаты освоения ОПОП	Коды индикаторов достижения компетенций	Наименование оценочного средства
1	2	3	4
Раздел 1. Проектирование моушн-медиа, анимации и динамических объектов			
Тема 1. Введение в предмет	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	– Практическая работа № 1 «Назначение объектов моушн-дизайна»
		ПК-6.2	
		ПК-6.3	
Тема 2. Назначение объектов моушн-дизайна	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	– Практическая работа № 1 «Назначение объектов моушн-дизайна»
		ПК-6.2	
		ПК-6.3	
Тема 3. Принципы и особенности работы с цветом	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	– Практическая работа № 2 «Принципы и особенности работы с цветом»
		ПК-6.2	
		ПК-6.3	
Тема 4. Современные цифровые технологии	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	– Практическая работа № 3 «Современные цифровые технологии»
		ПК-6.2	
		ПК-6.3	
Тема 5. Проектирование интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	– Самостоятельная работа № 1. Тема «№ 5 «Проектирование интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации».
		ПК-6.2	
		ПК-6.3	
Тема 6. Размещение моушн-дизайна в среде Интернет	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	– Практическая работа № 4 «Размещение моушн-дизайна в среде Интернет» – Самостоятельная работа № 2. Тема «Размещение моушн-дизайна в среде Интернет».
		ПК-6.2	
		ПК-6.3	
Тема 7. Проектирование интерактив-	ПК-6. Способен проектировать,	ПК-6.1	– Практическая работа № 5 «Проектирование интерак-
		ПК-6.2	

Наименование разделов, темы	Планируемые результаты освоения ОПОП	Коды индикаторов достижения компетенций	Наименование оценочного средства
ных мультимедиа проектов и моушн-анимация	изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.3	тивных мультимедиа проектов и моушн-анимация» – Самостоятельная работа № 3. Тема «Проектирование интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимация».
Раздел 2. Основы анимации			
Тема 8. Виды, техники и методы анимации	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	– Самостоятельная работа № 4. Тема «Виды, техники и методы анимации».
		ПК-6.2	
		ПК-6.3	
Тема 9. Классическая анимация	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	– Практическая работа № 6 «Классическая анимация» – Самостоятельная работа № 5. Тема «Классическая анимация».
		ПК-6.2	
		ПК-6.3	
Тема 10. Анимация в экспериментальных техниках	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	– Практическая работа № 7 «Анимация в экспериментальных техниках» – Самостоятельная работа № 6. Тема «Анимация в экспериментальных техниках».
		ПК-6.2	
		ПК-6.3	
Тема 11. Анимация персонажа	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	– Самостоятельная работа № 7. Тема «Анимация персонажа».
		ПК-6.2	
		ПК-6.3	
Тема 12. Основы сторителлинга	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	– Практическая работа № 8 «Основы сторителлинга» – Самостоятельная работа № 7. Тема «Основы сторителлинга».
		ПК-6.2	
		ПК-6.3	
Тема 13. Предметная анимация в рекламе и моушн-	ПК-7. Способен разрабатывать техническую до-	ПК-7.1	– Практическая работа № 9 «Предметная анимация в рекламе и моушн-дизайне»
		ПК-7.2	
		ПК-7.3	

Наименование разделов, темы	Планируемые результаты освоения ОПОП	Коды индикаторов достижения компетенций	Наименование оценочного средства
дизайне	кументацию на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные рисунки, фотографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту		– Самостоятельная работа № 8. Тема «Предметная анимация в рекламе и моушн-дизайне»
Тема 14. Компьютерная 2 д анимация в программе Flash	ПК-7. Способен разрабатывать техническую документацию на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные рисунки, фотографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	– Практическая работа № 10 «Компьютерная 2 д анимация в программе Flash» – Самостоятельная работа № 9. Тема «Компьютерная 2 д анимация в программе Flash».
Раздел 3. Основы 3 д анимации			
Тема 15. Создание простой анимации в 3D Studio Max	ПК-7. Способен разрабатывать техническую документацию на проектируемое изделие (чертежи	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	– Практическая работа № 11 «Создание простой анимации в 3D Studio Max» – Самостоятельная работа № 10. Тема «Создание простой анимации в 3D Studio Max»

Наименование разделов, темы	Планируемые результаты освоения ОПОП	Коды индикаторов достижения компетенций	Наименование оценочного средства
	компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту		
Тема 16. Анимация персонажа в 3D Studio Max	ПК-7. Способен разрабатывать техническую документацию на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	– Практическая работа № 12 «Анимация персонажа в 3D Studio Max» – Самостоятельная работа № 11. Тема «Анимация персонажа в 3D Studio Max»
Тема 17. Основные принципы и методы разработки видео-и анимационных 3D роликов.	ПК-7. Способен разрабатывать техническую документацию на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для ма-	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	– Практическая работа № 13 «Разработка видео-и анимационных 3D роликов» – Самостоятельная работа № 12. Тема «Разработка видео-и анимационных 3D роликов»

Наименование разделов, темы	Планируемые результаты освоения ОПОП	Коды индикаторов достижения компетенций	Наименование оценочного средства
	кетирования, демонстрационные рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту		

Таблица 7

Паспорт фонда оценочных средств для промежуточной аттестации

Наименование разделов, темы	Планируемые результаты освоения ОПОП	Коды индикаторов достижения компетенций	Наименование оценочного средства
1	2	3	4
Раздел 1. Проектирование моушн-медиа, анимации и динамических объектов			
Тема 1. Введение в предмет	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3	– Практико-ориентированное задание № 1
Тема 2. Назначение объектов моушн-дизайна	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3	– Практико-ориентированное задание № 1
Тема 3. Принципы и особенности работы с цветом	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3	– Практико-ориентированное задание № 1
Тема 4. Современные цифровые технологии	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего	ПК-6.1 ПК-6.2 ПК-6.3	– Практико-ориентированное задание № 1

Наименование разделов, темы	Планируемые результаты освоения ОПОП	Коды индикаторов достижения компетенций	Наименование оценочного средства
	вого и графического дизайна		
Тема 5. Проектирование интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимации	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	– Практико-ориентированное задание № 1
		ПК-6.2	
		ПК-6.3	
Тема 6. Размещение моушн-дизайна в среде Интернет	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	– Практико-ориентированное задание № 2
		ПК-6.2	
		ПК-6.3	
Тема 7. Проектирование интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимация	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	– Практико-ориентированное задание № 2
		ПК-6.2	
		ПК-6.3	
Раздел 2. Основы анимации			
Тема 8. Виды, техники и методы анимации	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	– Практико-ориентированное задание № 3
		ПК-6.2	
		ПК-6.3	
Тема 9. Классическая анимация	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	– Практико-ориентированное задание № 3
		ПК-6.2	
		ПК-6.3	
Тема 10. Анимация в экспериментальных техниках	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	– Практико-ориентированное задание № 3
		ПК-6.2	
		ПК-6.3	
Тема 11. Анимация	ПК-6. Способен	ПК-6.1	– Практико-ориентированное

Наименование разделов, темы	Планируемые результаты освоения ОПОП	Коды индикаторов достижения компетенций	Наименование оценочного средства
персонажа	проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.2	задание № 3
		ПК-6.3	
Тема 12. Основы сторителлинга	ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	ПК-6.1	– Практико-ориентированное задание № 4
		ПК-6.2	
		ПК-6.3	
Тема 13. Предметная анимация в рекламе и моушн-дизайне	ПК-7. Способен разрабатывать техническую документацию на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту	ПК-7.1	– Практико-ориентированное задание № 4
		ПК-7.2	
		ПК-7.3	
Тема 14. Компьютерная 2 д анимация в программе Flash	ПК-7. Способен разрабатывать техническую документацию на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные	ПК-7.1	– Практико-ориентированное задание № 4
		ПК-7.2	
		ПК-7.3	

Наименование разделов, темы	Планируемые результаты освоения ОПОП	Коды индикаторов достижения компетенций	Наименование оценочного средства
	рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту		
Раздел 3. Основы 3 д анимации			
Тема 15. Создание простой анимации в 3D Studio Max	ПК-7. Способен разрабатывать техническую документацию на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	– Практико-ориентированное задание № 5
Тема 16. Анимация персонажа в 3D Studio Max	ПК-7. Способен разрабатывать техническую документацию на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные рисунки, цветографические эргономические	ПК-7.1 ПК-7.2 ПК-7.3	– Практико-ориентированное задание № 5

Наименование разделов, темы	Планируемые результаты освоения ОПОП	Коды индикаторов достижения компетенций	Наименование оценочного средства
	схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту		
Тема 17. Основные принципы и методы разработки видео-и анимационных 3D роликов.	ПК-7. Способен разрабатывать техническую документацию на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные рисунки, цветочертежические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту	ПК-7.1	– Практико-ориентированное задание № 5
		ПК-7.2	
		ПК-7.3	

6.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

6.2.1. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Таблица 8

Показатели и критерии оценивания компетенций

Планируемые результаты освоения ОПОП	Показатели сформированности компетенций	Критерии оценивания
1	2	3
ПК-6. Способен проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего и графического дизайна	– способы проектирования, изготовления и реализации проектов среднего и графического дизайна; – проектировать, изготавливать и реализовывать проекты среднего	Обучающийся обладает необходимой системой знаний, достиг осознанного владения умениями, навыками и способами про-

	и графического дизайна; – методами проектирования, изготовления и реализации проектов средового и графического дизайна	фессиональной деятельности. Демонстрирует способность анализировать, проводить сравнение и обоснование выбора методов решения заданий в практико-ориентированных ситуациях.
ПК-7. Способен разрабатывать техническую документацию на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту	– понимает методы разработки технической документации на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту; – применяет способы разработки разрабатывать техническую документацию на проектируемое изделие (чертежи компоновки и общего вида, эскизные и рабочие чертежи для макетирования, демонстрационные рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей), подготавливать пояснительные записки к проекту; – способен использовать знания, умения, владения в профессиональной деятельности.	Обучающийся обладает необходимой системой знаний, достиг осознанного владения умениями, навыками и способами профессиональной деятельности. Демонстрирует способность анализировать, проводить сравнение и обоснование выбора методов решения заданий в практико-ориентированных ситуациях.

Таблица 9

Этапы формирования компетенций

Наименование этапа 1	Характеристика этапа 2	Формы контроля 3
Начальный (входной) этап формирования компетенций	Диагностика входных знаний в рамках компетенций.	Самоанализ, устный опрос
Текущий этап формирования компетенций	Выполнение обучающимися заданий, направленных на формирование компетенций Осуществление выявления причин препятствующих эффективному освоению компетенций.	Практические занятия, самостоятельная работа:
Промежуточный (аттестационный) этап формирования компетенций	Оценивание сформированности компетенций по отдельной части дисциплины или дисциплины в целом.	Экзамен: – выполнение практико-ориентированных заданий.

6.2.2. Описание шкал оценивания

Таблица 10

6.2.2.1. Описание шкалы оценивания ответа на экзамене

Оценка по номинальной шкале	Описание уровней результатов обучения
Отлично	<p>Обучающийся показывает глубокие, исчерпывающие знания в объеме пройденной программы, уверенно действует по применению полученных знаний на практике, демонстрируя умения и владения, определенные программой.</p> <p>Грамотно и логически стройно излагает материал при ответе, умеет формулировать выводы из изложенного теоретического материала, знает дополнительно рекомендованную литературу.</p> <p>Обучающийся способен действовать в нестандартных практико-ориентированных ситуациях. Отвечает на все дополнительные вопросы.</p> <p>Результат обучения показывает, что достигнутый уровень оценки результатов обучения по дисциплине является основой для формирования соответствующих компетенций.</p>
Хорошо	<p>Результат обучения показывает, что обучающийся продемонстрировал результат на уровне осознанного владения учебным материалом и учебными умениями, владениями по дисциплине.</p> <p>Допускает незначительные ошибки при освещении заданных вопросов.</p> <p>Обучающийся способен анализировать, проводить сравнение и обоснование выбора методов решения заданий в практико-ориентированных ситуациях.</p>
Удовлетворительно	<p>Результат обучения показывает, что обучающийся обладает необходимой системой знаний и владеет некоторыми умениями по дисциплине.</p> <p>Ответы излагает хотя и с ошибками, но исправляемыми после дополнительных и наводящих вопросов.</p> <p>Обучающийся способен понимать и интерпретировать освоенную информацию, что является основой успешного формирования умений и владений для решения практико-ориентированных задач.</p>
Неудовлетворительно	<p>Результат обучения обучающегося свидетельствует об усвоении им только элементарных знаний ключевых вопросов по дисциплине.</p> <p>Допущенные ошибки и неточности в ходе промежуточного контроля показывают, что обучающийся не овладел необходимой системой знаний и умений по дисциплине.</p> <p>Обучающийся допускает грубые ошибки в ответе, не понимает сущности излагаемого вопроса, не умеет применять знания на практике, дает неполные ответы на дополнительные и наводящие вопросы.</p>

Таблица 11

6.2.2.2. Описание шкалы оценивания

Практическое (практико-ориентированное) задание

Оценка по номинальной шкале	Характеристики ответа обучающегося
Отлично	<p>Обучающийся самостоятельно и правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументированно излагал свое решение, используя профессиональную терминологию.</p>

Оценка по номинальной шкале	Характеристики ответа обучающегося
Хорошо	Обучающийся самостоятельно и в основном правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагал свое решение, используя профессиональную терминологию.
Удовлетворительно	Обучающийся в основном решил учебно-профессиональную задачу, допустил несущественные ошибки, слабо аргументировал свое решение, путаясь в профессиональных понятиях.
Неудовлетворительно	Обучающийся не решил учебно-профессиональную задачу.

6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, владений, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

6.3.1. Материалы для подготовки к экзамену

Таблица 12

**Материалы, необходимые для оценки знаний
(примерные теоретические вопросы)
к экзамену**

№ п/п	Примерные формулировки вопросов	Код компетенций
1.	Дисциплина имеет практико-ориентированный характер, и теоретические вопросы задаются в рамках оценки практических заданий	ПК-6, ПК-7

Таблица 13

**Материалы, необходимые для оценки умений и владений
(примерные практико-ориентированные задания)**

№ п/п	Темы примерных практико-ориентированных заданий	Код компетенций
1.	Разработка интерактивного мультимедиа проекта	ПК- 6
2.	Размещение интерактивного мультимедиа проекта в сети Интернет	ПК- 6
3.	Выполнение простой 2 Д анимации	ПК- 6
4.	Разработка анимации на основе сторителлинга	ПК- 7
5.	Выполнение простой 3 Д анимации	ПК- 7

6.3.2. Темы и методические указания по подготовке рефератов, эссе и творческих заданий по дисциплине

Написание рефератов (эссе, творческих заданий) не предусмотрено.

6.3.4. Типовые задания для проведения текущего контроля формирования компетенций

6.3.4.1. Планы семинарских занятий

Семинарские занятия по дисциплине учебным планом не предусмотрены.

6.3.4.2. Задания для практических занятий

Раздел 1. Проектирование моушн-медиа, анимации и динамических объектов

Практическая работа № 1. Тема №2 Назначение объектов моушн-дизайна

Цель работы – изучить назначение объектов моушн-дизайна.

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Назначение объектов моушн-дизайна» используя простые геометрические формы и инструменты «линия и заливка». Компьютерная графика.

Практическая работа № 2. Тема № 3. Принципы и особенности работы с цветом

Цель работы – изучить принципы и особенности работы с цветом.

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Принципы и особенности работы с цветом», выполнить практическую работу. Компьютерная графика

Практическая работа № 3. Тема № 4. Современные цифровые технологии

Цель работы – изучить Современные цифровые технологии.

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Современные цифровые технологии». Компьютерная графика

Практическая работа № 4. Тема № 6. Размещение моушн-дизайна в среде Интернет

Цель работы – изучить принципы размещения моушн-дизайна в среде Интернет

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Размещение моушн-дизайна в среде Интернет» Компьютерная графика.

Практическая работа № 5. Тема № 7. Проектирование интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимация

Цель работы – изучить способы проектирования интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимация

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Проектирование интерактивных мультимедиа проектов и моушн-анимация». Компьютерная графика

Раздел 2. Основы анимации

Практическая работа № 6. Тема № 9. Классическая анимация

Цель работы – изучить приемы классической анимации.

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Классическая анимация». Компьютерная графика.

Практическая работа № 10 Тема № 10. Анимация в экспериментальных техниках

Цель работы – изучить приемы анимации в экспериментальных техниках.

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Анимация в экспериментальных техниках». Компьютерная графика

Практическая работа № 12 Тема № 12. Основы сторителлинга

Цель работы – изучить способы создания сторителлинга.

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Основы сторителлинга» написать сценарий рекламного ролика.

Практическая работа № 13 *Тема № 13.* Предметная анимация в рекламе и моушн-дизайне

Цель работы – изучить способы предметной анимации в рекламе и моушн-дизайне

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Предметная анимация в рекламе и моушн-дизайне». Компьютерная графика

Практическая работа № 14 *Тема № 14.* Компьютерная 2 д анимация в программе Flash

Цель работы – изучить способы создания компьютерной 2 д анимация в программе Flash

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Компьютерная 2 д анимация в программе Flash» Компьютерная графика

Раздел 3. Основы 3 д анимации

Практическая работа № 15 *Тема № 15.* Создание простой анимации в 3D Studio Max

Цель работы – изучить способы создания простой анимации в 3D Studio Max.

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Создание простой анимации в 3D Studio Max». Компьютерная графика

Практическая работа № 16 *Тема № 16.* Анимация персонажа в 3D Studio Max

Цель работы – изучить способы анимации персонажа в 3D Studio Max.

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Анимация персонажа в 3D Studio Max» Компьютерная графика

Практическая работа № 17 *Тема № 17.* Основные принципы и методы разработки видео-и анимационных 3D роликов

Цель работы – изучить основные принципы и методы разработки видео-и анимационных 3D роликов

Задание и методика выполнения: выполнить практическую работу «Основные принципы и методы разработки видео-и анимационных 3D роликов». Компьютерная графика.

6.3.4.3. Темы и задания для мелкогрупповых/индивидуальных занятий

Мелкогрупповые/индивидуальные занятия по дисциплине учебным планом не предусмотрены.

6.3.4.4. Типовые темы и задания контрольных работ (контрольного урока)

Контрольная работа в учебном процессе не используется.

6.3.4.5. Тестовые задания

Тестовые задания включены в фонд оценочных средств. Используются тестовые задания в форме выбор одного, двух и более правильных ответов из предложенных, установление соответствия (последовательности), кейс-задания.

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и владений, характеризующих этапы формирования компетенций

1 Нормативно-методическое обеспечение текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся осуществляется в соответствии с локальными актами вуза.

Конкретные формы и процедуры текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине отражены в 4 разделе «Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий».

Анализ и мониторинг промежуточной аттестации отражен в сборнике статистических материалов: «Итоги зимней (летней) зачетно-экзаменационной сессии».

2. Для подготовки к промежуточной аттестации рекомендуется пользоваться фондом оценочных средств:

– перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы (см. п. 6.1);

– описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания (см. п. 6.2);

– типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, владений, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы (см. п. 6.3).

3. Требования к прохождению промежуточной аттестации экзамен. Обучающийся должен:

– своевременно и качественно выполнять практические работы;

– своевременно выполнять самостоятельные задания;

– пройти промежуточное тестирование.

4. Во время промежуточной аттестации используются:

– список теоретических вопросов и база практических заданий, выносимых на экзамен;

– описание шкал оценивания;

– справочные, методические и иные материалы.

1. Для осуществления процедур текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья фонды оценочных средств адаптированы за счет использования специализированного оборудования для инклюзивного обучения. Форма проведения текущей и итоговой аттестации для студентов-инвалидов устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т. п.). При необходимости студенту-инвалиду предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на экзамене.

7. ПЕРЕЧЕНЬ ПЕЧАТНЫХ И ЭЛЕКТРОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Печатные и (или) электронные образовательные ресурсы¹

1. Горелик А.Г. Самоучитель 3ds Max 2018 / А.Г. Горелик. - Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2018. - 528 с. - ISBN 978-5-9775-3941-8. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/356705/reading> (дата обращения: 05.12.2021). - Текст:

¹ Обеспечение обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья печатными и электронными образовательными ресурсами осуществляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

- электронный.
2. Миловская О. 3ds Max 2018. Дизайн интерьеров и архитектуры / О. Миловская. - Санкт-Петербург : Питер, 2018. - 400 с. - ISBN 978-5-4461-0698-1. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/363741/reading> (дата обращения: 05.12.2021). - Текст: электронный.
 3. Миловская О.С. 3ds Max 2016. Дизайн интерьеров и архитектуры / О.С. Миловская. - Санкт-Петербург : Питер, 2016. - 368 с. - ISBN 978-5-496-02001-5. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/350601/reading> (дата обращения: 05.12.2021). - Текст: электронный.
 4. Хворостов Д. А. 3D Studio Max + V-Ray + Corona. Проектирование дизайна среды / Д.А. Хворостов. - Москва : Инфра-М, 2021. - 333 с. - ISBN 978-5-16-015783-2. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/377989/reading> (дата обращения: 05.12.2021). - Текст: электронный.
 5. Шишанов А. В. Ландшафтный дизайн и экстерьер в 3ds Max (+DVD). / А.В. Шишанов. - Санкт-Петербург : Питер, 2021. - 256 с. - ISBN 978-5-4461-9532-9. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/377355/reading> (дата обращения: 05.12.2021). - Текст: электронный.
 6. Шишанов А. Ландшафтный дизайн и экстерьер в 3ds Max 2011 / А. Шишанов. - Санкт-Петербург : Питер, 2011. - 240 с. - ISBN 978-5-49807-874-8. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/21996/reading> (дата обращения: 05.12.2021). - Текст: электронный.

7.2. Информационные ресурсы

7.2.1. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Базы данных:

Библиотека диссертаций и рефератов России. – Режим доступа:

<http://www.dslib.net>

Единое окно доступа к информационным ресурсам. – Режим доступа:

<http://window.edu.ru>

<https://elibrary.ru/defaultx.asp>

Национальная электронная библиотека – Режим доступа: <http://xn--90ax2c.xn--plai/>

Национальный открытый университет. – Режим доступа: <http://www.intuit.ru/>

Образовательный ресурс по Adobe Photoshop. – Режим доступа:

<http://photoshoplessons.ru/>

Росинформкультура: рос. система науч.-информ. Обеспечения культур. Деятельности: офиц. сайт. – Режим доступа: <http://infoculture.rsl.ru/RSKD/main.htm>

Российская книжная палата. – Режим доступа: <http://www.bookchamber.ru/>

ФГУП НТЦ «Информрегистр» . – Режим доступа: <http://infoereg.ru/about/itemlist/category/49-obshhie-svedeniya>

ЭБС «Лань» – Режим доступа: <http://e.lanbook.com>

Электронная библиотека диссертаций РГБ – Режим доступа: <http://www.dslib.net;>

[https://archi.ru/;](https://archi.ru/)

<https://vk.com/dbooks;>

<https://vk.com/repetitor3d;>

<https://vk.com/club150709842>

Информационные справочные системы:

Использование информационных систем по дисциплине не предусмотрено

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Комплексное изучение обучающимися дисциплины предполагает: овладение материалами лекций, учебной и дополнительной литературой, указанной в рабочей программе дисциплины; творческую работу обучающихся в ходе проведения семинарских (практических, индивидуальных) занятий, а также систематическое выполнение тестовых и иных заданий для самостоятельной работы обучающихся.

В ходе лекций раскрываются основные вопросы в рамках рассматриваемой темы, делаются акценты на наиболее сложные и интересные положения изучаемого материала, которые должны быть приняты обучающимися во внимание. Основой для подготовки обучающегося к семинарским занятиям являются лекции и издания, рекомендуемые преподавателем (см. п. 6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, владений, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы).

Основной целью практических занятий является отработка профессиональных умений и владений навыками. В зависимости от содержания практического занятия могут быть использованы методики интерактивных форм обучения. Основное отличие активных и интерактивных упражнений и заданий в том, что они направлены не только и не столько на закрепление уже изученного материала, сколько на изучение нового.

Для выполнения заданий самостоятельной работы в письменной форме по темам обучающиеся, кроме рекомендуемой к изучению литературы, электронных изданий и интернет-ресурсов, должны использовать публикации по изучаемой теме в журналах: *Render*, *3D Artist*, *Монитор*, *Digital Creative Arts* (задания для самостоятельной работы см. в Разделе 5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине).

Предусмотрено проведение индивидуальной работы (консультаций) с обучающимися в ходе изучения материала данной дисциплины.

Выбор методов обучения для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья определяется с учетом особенностей восприятия ими учебной информации, содержания обучения, методического и материально-технического обеспечения. В образовательном процессе используются социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими обучающимися, создания комфортного психологического климата в студенческой группе.

Таблица 14

Оценочные средства по дисциплине с учетом вида контроля

Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Виды контроля
Аттестация в рамках текущего контроля	Средство обеспечения обратной связи в учебном процессе, форма оценки качества освоения образовательных программ, выполнения учебного плана и графика учебного процесса в период обучения студентов.	Текущий (аттестация)

Зачет и экзамен	Формы отчетности обучающегося, определяемые учебным планом. Зачеты служат формой проверки качества выполнения обучающимися учебных работ, усвоения учебного материала практических и семинарских занятий. Экзамен служит для оценки работы обучающегося в течение срока обучения по дисциплине (модулю) и призван выявить уровень, прочность и систематичность полученных им теоретических и практических знаний, приобретения владения навыками самостоятельной работы, развития творческого мышления, умение синтезировать полученные знания и применять их в решении практических задач.	Промежуточный
Кейс-задача	Проблемное задание, в котором, обучающемуся предлагают осмыслить реальную профессионально ориентированную ситуацию, необходимую для решения данной проблемы в соответствующей области.	Текущий (в рамках практического занятия или сам. работы)
Портфолио	Совокупность документированных индивидуальных образовательных достижений, исследовательских, проектных и творческих работ (и отзывы на них), предназначенных для последующего их анализа, всесторонней количественной и качественной оценки уровня обученности студента и дальнейшей коррекции процесса обучения.	Промежуточный (часть аттестации)
Практическая работа	Оценочное средство для закрепления теоретических знаний и отработки владения навыками и умений, способности применять знания при решении конкретных задач.	Текущий (в рамках практического занятия, сам. работы)
Проект	Комплекс учебных и исследовательских заданий, позволяющих оценить умения обучающихся самостоятельно конструировать свои знания в процессе решения практических задач и проблем, ориентироваться в информационном пространстве и уровень сформированности аналитических, исследовательских навыков, владения навыками практического и творческого мышления. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся.	Текущий (в рамках семинара, практического занятия или сам. работы), промежуточный (часть аттестации)
Творческое задание	Учебные задания, требующие от обучающихся не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов в решении поставленной в задании проблемы. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся.	Текущий (в рамках самостоятельной работы, семинара или практического занятия)

9. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМОГО ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Учебные аудитории для проведения учебных занятий по дисциплине оснащены оборудованием (учебная мебель, тематические стенды) и техническими средствами обучения (компьютерная техника, мультимедийное оборудование) проводной интернет).

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

– лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение: Microsoft Windows, Microsoft Office 2007, Google Chrome, Internet Explorer CorelDrawX4 Corel-DrawX7, 3DStudioMax 2011 Eng, MediaPlayer Classic Русский музей: виртуальный филиал.

Лист изменений в рабочую программу дисциплины

В рабочую программу дисциплины внесены следующие изменения и дополнения:

Учебный год	Реквизиты протокола Ученого совета	Номер раздела, подраздела	Содержание изменений и дополнений
2024/25	Протокол № 11 27.05.2024	7.1	Актуализация списка печатных и (или) электронных образовательных ресурсов
2025/26	Протокол № ДД.ММ.ГГГГ		
2026/27	Протокол № ДД.ММ.ГГГГ		
2027/28	Протокол № ДД.ММ.ГГГГ		
2028/29	Протокол № ДД.ММ.ГГГГ		

Учебное издание

Автор-составитель
Жанна Юрьевна **Чернева**
Юлия Григорьевна **Белавина**

ВИЗУАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН ДЛЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ВИДЕО

Рабочая программа дисциплины

программа бакалавриата
«Дизайн в цифровой среде»
по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн
квалификация: бакалавр

Печатается в авторской редакции

Подписано к печати
Формат 60x84/16
Заказ

Объем 2.0 п. л.
Тираж 100 экз.

Челябинский государственный институт культуры
454091, Челябинск, ул. Орджоникидзе, 36а

Отпечатано в типографии ЧГИК. Ризограф