

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ  
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**  
Анимационный дизайн

**Код модуля**  
1149120(1)

**Модуль**  
Художественно-проектные технологии в  
графическом дизайне

**Екатеринбург**

Оценочные материалы составлены автором(ами):

<b>№ п/п</b>	<b>Фамилия, имя, отчество</b>	<b>Ученая степень, ученое звание</b>	<b>Должность</b>	<b>Подразделение</b>
1	Быстрова Татьяна Юрьевна	доктор философских наук, доцент	Профессор	культурологии и дизайна

**Согласовано:**

Управление образовательных программ

В.В. Топорищева

**Авторы:**

- Быстрова Татьяна Юрьевна, Профессор, культурологии и дизайна

## 1. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ **Анимационный дизайн**

1.	Объем дисциплины в зачетных единицах	2	
2.	Виды аудиторных занятий	Лекции Практические/семинарские занятия	
3.	Промежуточная аттестация	Зачет	
4.	Текущая аттестация	Контрольная работа	1
		Домашняя работа	1
		Проектный продукт	1

## 2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ (ИНДИКАТОРЫ) ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ **Анимационный дизайн**

Индикатор – это признак / сигнал/ маркер, который показывает, на каком уровне обучающийся должен освоить результаты обучения и их предъявление должно подтвердить факт освоения предметного содержания данной дисциплины, указанного в табл. 1.3 РПМ-РПД.

Таблица 1

Код и наименование компетенции	Планируемые результаты обучения (индикаторы)	Контрольно-оценочные средства для оценивания достижения результата обучения по дисциплине
1	2	3
ПК-4 -Способен владеть рисунком и навыками линейно-конструктивного построения, основами академической живописи и скульптуры, способен к творческому профессиональному росту	Д-1 - Способен передать профессиональные знания и навыки другим дизайнерам З-1 - Выявлять основы, технические характеристики и передовые материалы в области художественно-конструкторских решений З-2 - Видеть новейшие отечественные и зарубежные исследования в области художественного конструирования П-1 - Владеть основами академической живописи и скульптуры необходимых на различных стадиях (этапах)	Домашняя работа Зачет Контрольная работа Лекции Практические/семинарские занятия Проектный продукт

	<p>художественного конструирования</p> <p>П-2 - Реализовывать подготовку эскизов и чертежей художественно-конструкторских проектов</p> <p>У-1 - Создавать художественно-конструкторские проекты изделий (комплексов) производственного и бытового назначения, обеспечивая высокий уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций</p> <p>У-2 - Осуществлять поиск наиболее рациональных вариантов художественно-конструкторских решений, сочетающих высокие потребительские и эстетические качества изделий</p>	
--	--	--

### 3. ПРОЦЕДУРЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ В РАМКАХ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ В БАЛЬНО-РЕЙТИНГОВОЙ СИСТЕМЕ (ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА БРС)

#### 3.1. Процедуры текущей и промежуточной аттестации по дисциплине

<b>1. Лекции: коэффициент значимости совокупных результатов лекционных занятий – 0.4</b>		
Текущая аттестация на лекциях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
<i>контрольная работа</i>	3,7	100
<b>Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по лекциям – 0.5</b>		
<b>Промежуточная аттестация по лекциям – зачет</b>		
<b>Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по лекциям – 0.5</b>		
<b>2. Практические/семинарские занятия: коэффициент значимости совокупных результатов практических/семинарских занятий – 0.6</b>		
Текущая аттестация на практических/семинарских занятиях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
<i>домашняя работа</i>	3,10	35
<i>проектный продукт</i>	3,17	65

<b>Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по практическим/семинарским занятиям– 1</b>		
<b>Промежуточная аттестация по практическим/семинарским занятиям–нет</b>		
<b>Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по практическим/семинарским занятиям– не предусмотрено</b>		
<b>3. Лабораторные занятия: коэффициент значимости совокупных результатов лабораторных занятий –не предусмотрено</b>		
<b>Текущая аттестация на лабораторных занятиях</b>	<b>Сроки – семестр, учебная неделя</b>	<b>Максимальная оценка в баллах</b>
<b>Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по лабораторным занятиям -не предусмотрено</b>		
<b>Промежуточная аттестация по лабораторным занятиям –нет</b>		
<b>Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по лабораторным занятиям – не предусмотрено</b>		
<b>4. Онлайн-занятия: коэффициент значимости совокупных результатов онлайн-занятий –не предусмотрено</b>		
<b>Текущая аттестация на онлайн-занятиях</b>	<b>Сроки – семестр, учебная неделя</b>	<b>Максимальная оценка в баллах</b>
<b>Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по онлайн-занятиям -не предусмотрено</b>		
<b>Промежуточная аттестация по онлайн-занятиям –нет</b>		
<b>Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по онлайн-занятиям – не предусмотрено</b>		

### **3.2. Процедуры текущей и промежуточной аттестации курсовой работы/проекта**

<b>Текущая аттестация выполнения курсовой работы/проекта</b>	<b>Сроки – семестр, учебная неделя</b>	<b>Максимальная оценка в баллах</b>
<b>Весовой коэффициент текущей аттестации выполнения курсовой работы/проекта– не предусмотрено</b>		
<b>Весовой коэффициент промежуточной аттестации выполнения курсовой работы/проекта– защиты – не предусмотрено</b>		

## **4. КРИТЕРИИ И УРОВНИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ**

4.1. В рамках БРС применяются утвержденные на кафедре/институте критерии (признаки) оценивания достижений студентов по дисциплине модуля (табл. 4) в рамках контрольно-оценочных мероприятий на соответствие указанным в табл.1 результатам обучения (индикаторам).

Таблица 4

### **Критерии оценивания учебных достижений обучающихся**

<b>Результаты обучения</b>	<b>Критерии оценивания учебных достижений, обучающихся на соответствие результатам обучения/индикаторам</b>
----------------------------	---

Знания	Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения на уровне указанных индикаторов и необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.
Умения	Студент может применять свои знания и понимание в контекстах, представленных в оценочных заданиях, демонстрирует освоение умений на уровне указанных индикаторов и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.
Опыт /владение	Студент демонстрирует опыт в области изучения на уровне указанных индикаторов.
Другие результаты	Студент демонстрирует ответственность в освоении результатов обучения на уровне запланированных индикаторов. Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения. Студент может сообщать преподавателю и коллегам своего уровня собственное понимание и умения в области изучения.

4.2 Для оценивания уровня выполнения критериев (уровня достижений обучающихся при проведении контрольно-оценочных мероприятий по дисциплине модуля) используется универсальная шкала (табл. 5).

Таблица 5

#### Шкала оценивания достижения результатов обучения (индикаторов) по уровням

Характеристика уровней достижения результатов обучения (индикаторов)				
№ п/п	Содержание уровня выполнения критерия оценивания результатов обучения (выполненное оценочное задание)	Шкала оценивания		
		Традиционная характеристика уровня		Качественная характеристика уровня
1.	Результаты обучения (индикаторы) достигнуты в полном объеме, замечаний нет	Отлично (80-100 баллов)	Зачтено	Высокий (В)
2.	Результаты обучения (индикаторы) в целом достигнуты, имеются замечания, которые не требуют обязательного устранения	Хорошо (60-79 баллов)		Средний (С)
3.	Результаты обучения (индикаторы) достигнуты не в полной мере, есть замечания	Удовлетворительно (40-59 баллов)		Пороговый (П)
4.	Освоение результатов обучения не соответствует индикаторам, имеются существенные ошибки и замечания, требуется доработка	Неудовлетворительно (менее 40 баллов)	Не зачтено	Недостаточный (Н)
5.	Результат обучения не достигнут, задание не выполнено	Недостаточно свидетельств для оценивания		Нет результата

## **5. СОДЕРЖАНИЕ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ МОДУЛЯ**

### **5.1. Описание аудиторных контрольно-оценочных мероприятий по дисциплине модуля**

#### **5.1.1. Лекции**

Самостоятельное изучение теоретического материала по темам/разделам лекций в соответствии с содержанием дисциплины (п. 1.2. РПД)

#### **5.1.2. Практические/семинарские занятия**

Примерный перечень тем

1. Анимационный дизайн: содержание понятия, история становления направления.
2. Анимация как искусство: эстетический и семиотический анализ анимационных и мультипликационных роликов.
3. Коммуникативные возможности анимации в социокультурных проектах: на примере музейных проектов.
4. Структура анимационного продукта. Создание анимационного продукта: от идеи до воплощения.
5. Разработка и анимирование персонажа.
6. Визуализация смыслов продукта культуры (орнамент, предметы быта, костюм, артефакты повседневной жизни).
7. Анимация в интернет-коммуникациях: функции, особенности, учет целевой аудитории проекта.
8. Анимация как элемент шоу, презентации, ивента.
9. Перспективы развития анимации в современном дизайне.
10. Изучение базовых инструментов графического редактора Adobe After Effects

Примерные задания

Просмотр, эстетический и семиотический анализ, обсуждение анимационных и мультипликационных роликов.

Упражнения по анимации переходов

Упражнения по анимации текста

LMS-платформа – не предусмотрена

### **5.2. Описание внеаудиторных контрольно-оценочных мероприятий и средств текущего контроля по дисциплине модуля**

Разноуровневое (дифференцированное) обучение.

#### **Базовый**

##### **5.2.1. Контрольная работа**

Примерный перечень тем

1. Инструменты создания анимации

Примерные задания

1. В каком формате сохраняется простая анимация?

- mp3
- xcf
- gif
- pdf

6. С помощью какого инструмента можно произвести выделение объектов?

- инструмент «Стрелка»
- инструмент «Рука»
- инструмент «Прямоугольник»
- инструмент "Кисть"

7. Чтобы изменить параметры внешнего контура или внутренней области овала, следует сначала их выделить, а затем:

- воспользоваться палитрами Stroke (Штрих) или Fill (Заливка);
- воспользоваться палитрами Сцена;
- воспользоваться палитрами Трансформирование.

11. Чтобы траектория движения была невидимой, достаточно сделать невидимым:

- направляющий слой;
- любой слой;
- создать новый слой, расположенный ниже направляющего, и установить произвольный тип.

LMS-платформа – не предусмотрена

### **5.2.2. Домашняя работа**

Примерный перечень тем

1. Передача свойств объекта с помощью анимации

Примерные задания

1. Разработка и анимирование персонажа.
2. Визуализация смыслов продукта культуры (орнамент, предметы быта, костюм, артефакты повседневной жизни).
3. Анимация в интернет-коммуникациях: функции, особенности, учет целевой аудитории проекта.
4. Анимация как элемент шоу, презентации, ивента. Представить образ компании в анимационном продукте.

LMS-платформа – не предусмотрена

### **5.2.3. Проектный продукт**

Примерный перечень тем

1. Разработка промо-ролика

Примерные задания

Промо-ролик (объясняющий ролик), длительность до 1 мин.

1. Определение темы.
2. Разработка сценария.

3. Создание раскадровки.
  4. Отрисовка сцен в Adobe Illustrator. Подготовка фотографий.
  5. Монтаж, анимация в Adobe After Effects.
  6. Запись и наложение звука.
- LMS-платформа – не предусмотрена

### **5.3. Описание контрольно-оценочных мероприятий промежуточного контроля по дисциплине модуля**

#### **5.3.1. Зачет**

Список примерных вопросов

1. Анимационный дизайн: содержание понятия, история становления направления.
  2. Анимация и мультипликация.
  3. Анимация и кинематограф.
  4. Философские аспекты анимации в дизайне.
  5. Анимация как искусство: эстетический и семиотический анализ анимационных и мультипликационных роликов.
  6. Анимация как технология.
  7. Художественные аспекты анимации.
  8. Коммуникативные возможности анимации в социокультурных проектах: на примере музейных проектов.
  9. Области и специфика применения анимации в дизайне.
  10. Приоритеты и границы применения анимации в дизайне.
  11. Структура анимационного продукта.
  12. Создание анимационного продукта: от идеи до воплощения.
  13. Основные техники анимации.
  14. Разработка и анимирование персонажа.
  15. Визуализация смыслов продукта культуры (орнамент, предметы быта, костюм, артефакты повседневной жизни).
  16. Определение гуманистического потенциала продукта дизайна, выполненного посредством анимационных технологий.
  17. Анимация в Интернет-коммуникациях: функции, особенности, учет целевой аудитории проекта.
  18. Анимация как элемент шоу, презентации, ивента.
  19. Образ компании в анимационном продукте..
  20. Перспективы развития анимации в современном дизайне.
  21. Возможность использования анимации в итоговом проекте магистранта: тематика работы, техника исполнения, образный ряд и т.п.
  22. Интерфейс программы Adobe After Effects. Инструменты создания и редактирования композиции
- LMS-платформа – не предусмотрена

### **5.4 Содержание контрольно-оценочных мероприятий по направлениям воспитательной деятельности**

Направления воспитательной деятельности сопрягаются со всеми результатами обучения компетенций по образовательной программе, их освоение обеспечивается содержанием всех дисциплин модулей.

