

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ  
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**  
Основы анимационного дизайна

**Код модуля**  
1144810(1)

**Модуль**  
Основы анимационного дизайна

**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	Булатова Анастасия Васильевна	кандидат философских наук, без ученого звания	Доцент	культурологии и дизайна
2	Шутова Алена Сергеевна	без ученой степени, без ученого звания	Доцент	культурологии и дизайна

**Согласовано:**

Управление образовательных программ

Е.С. Комарова

**Авторы:**

- Булатова Анастасия Васильевна, Доцент, культурологии и дизайна
- Шутова Алена Сергеевна, Доцент, культурологии и дизайна

**1. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ Основы анимационного дизайна**

1.	Объем дисциплины в зачетных единицах	3	
2.	Виды аудиторных занятий	Лекции Лабораторные 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 Основы анимационного дизайна**

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-1 -Способен применять технологические новации и современное программное обеспечение в сфере сервиса (Сервис)	Д-2 - Демонстрировать желание и способность к поиску новых знаний и обучению З-5 - Знать методологию и технологии разработки рекламных и дизайнерских продуктов с использованием специальных программ и сервисов, позволяющим осуществлять разработку и создание продуктов в сфере дизайна и рекламы П-3 - Выполнять планирование и разработку новой услуги с использованием новейших технологий	Домашняя работа Зачет Контрольная работа Лабораторные занятия Лекции Проектный продукт

	<p>П-4 - Владеть методиками и технологией разработки продуктов в сфере дизайна и рекламы</p> <p>У-2 - На основе анализа проблемы и имеющихся данных, подбирать программы и сервисы, позволяющие осуществлять разработку и создание продуктов в сфере дизайна и рекламы</p>	
<p>ПК-13 -Способен проектировать, создавать и /или продвигать эффективный рекламный, художественный продукт, основанный на применении инновационных технологий (Сервис)</p>	<p>Д-2 - Демонстрировать желание и способность к поиску новых знаний и обучению</p> <p>Д-3 - Готовность к порождению принципиально новых необычных идей, решений отклоняющихся от традиционных или принятых схем</p> <p>З-1 - Особенности визуального восприятия, средства визуального языка, методы психологического воздействия на потребителя</p> <p>З-3 - Методы сбора и анализа информации, проведения исследований в процессе проектирования и создания визуального продукта</p> <p>З-4 - Виды продуктов и услуг в сфере дизайна и рекламы, основные этапы разработки рекламного, художественного продукта требования к их формированию и оценке эффективности</p> <p>З-6 - Информационно-программное обеспечение для разработки, создания, продвижения проектов, продуктов в сфере дизайна и рекламы</p> <p>П-1 - Разрабатывать создавать визуальную коммуникацию в соответствии с законами восприятия и методами воздействия на потребителя, правовыми нормами на основе требований заказчика</p>	<p>Домашняя работа</p> <p>Зачет</p> <p>Лабораторные занятия</p> <p>Проектный продукт</p>

	<p>П-3 - Применять средства и методы дизайн-технологий для выполнения проектов в сфере дизайна и рекламы</p> <p>П-4 - Использовать для разработки и создания, продвижения информационно-программное обеспечение</p> <p>У-3 - Определять цели, задачи, методы и средства для создания рекламного и дизайнерского продукта</p> <p>У-5 - Находить нестандартные, креативные решения для создаваемых продуктов в соответствии с пожеланиями заказчиков</p> <p>У-6 - Выбирать и применять современное информационно-программное обеспечение для создания, разработки и продвижения проектов, продуктов в сфере дизайна и рекламы</p>	
<p>ПК-14 -Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности (Сервис)</p>	<p>З-2 - Охарактеризовать специальные программы и сервисы позволяющие осуществлять разработку и создание продуктов в сфере дизайна и рекламы</p> <p>П-5 - Выполнять планирование и разработку услуги с использованием ресурсов информационных технологий</p> <p>П-7 - Иметь опыт использования специальных программ и сервисов, позволяющих осуществлять разработку и создание продуктов в сфере дизайна и рекламы</p> <p>У-2 - На основе анализа проблемы и имеющихся данных, подбирать программы и сервисы позволяющие осуществлять разработку и создание продуктов в сфере дизайна и рекламы</p>	<p>Домашняя работа</p> <p>Зачет</p> <p>Контрольная работа</p> <p>Лабораторные занятия</p> <p>Лекции</p> <p>Проектный продукт</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 – 0.5</b>		
Текущая аттестация на лекциях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
<i>проектный продукт</i>	7,16	100
Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по лекциям – 0.5		
Промежуточная аттестация по лекциям – <b>зачет</b>		
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по лекциям – 0.5		
<b>2. Практические/семинарские занятия: коэффициент значимости совокупных результатов практических/семинарских занятий – не предусмотрено</b>		
Текущая аттестация на практических/семинарских занятиях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по практическим/семинарским занятиям – <b>не предусмотрено</b>		
Промежуточная аттестация по практическим/семинарским занятиям – <b>нет</b>		
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по практическим/семинарским занятиям – <b>не предусмотрено</b>		
<b>3. Лабораторные занятия: коэффициент значимости совокупных результатов лабораторных занятий – 0.5</b>		
Текущая аттестация на лабораторных занятиях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
<i>домашняя работа</i>	7,12	50
<i>контрольная работа</i>	7,16	50
Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по лабораторным занятиям – 1		
Промежуточная аттестация по лабораторным занятиям – <b>нет</b>		
Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по лабораторным занятиям – <b>не предусмотрено</b>		
<b>4. Онлайн-занятия: коэффициент значимости совокупных результатов онлайн-занятий – не предусмотрено</b>		
Текущая аттестация на онлайн-занятиях	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
Весовой коэффициент значимости результатов текущей аттестации по онлайн-занятиям – <b>не предусмотрено</b>		

**Промежуточная аттестация по онлайн-занятиям –нет**  
**Весовой коэффициент значимости результатов промежуточной аттестации по онлайн-занятиям – не предусмотрено**

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

Текущая аттестация выполнения курсовой работы/проекта	Сроки – семестр, учебная неделя	Максимальная оценка в баллах
<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

Результаты обучения	Критерии оценивания учебных достижений, обучающихся на соответствие результатам обучения/индикаторам
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

<b>Характеристика уровней достижения результатов обучения (индикаторов)</b>				
<b>№ п/п</b>	<b>Содержание уровня выполнения критерия оценивания результатов обучения (выполненное оценочное задание)</b>	<b>Шкала оценивания</b>		
		<b>Традиционная характеристика уровня</b>		<b>Качественная характеристика уровня</b>
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. Лабораторные занятия**

Примерный перечень тем

1. Базовая анимация примитивов с использованием опций трансформирования: позиция, масштаб, поворот.
2. Упражнения по анимации с использованием модификаторов слоя.
3. Анимация линейных иконок с использованием модификатора «Обрезка контуров».
4. Анимация иконок с использованием модификатора «Повторение».
5. Анимация смайлика. Простейшая лицевая анимация. Иерархическая привязка слоев при помощи инструмента «Лассо».
6. Упражнения по анимации переходов.
7. Анимация прыгающего объекта. Передача физических свойств объекта с помощью анимации. Применение принципов анимации: подготовка, сжатие, растяжение.



8. Упражнения по использованию выражений в анимации.
9. Упражнения по анимации текста.
10. Создание серии анимированных titles, с использованием аниматоров и масок.
11. Работа по синхронизации звука и анимированного текста.
12. Упражнения с дополнительными, наиболее востребованными возможностями программы.

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. Базовая анимация в After Effects

Примерные задания

1. Анимация городской сцены с домами, деревьями, движущейся машиной: подготовка векторной графики в Illustrator, базовая анимация в After Effects файлов Illustrator, организация слоев в прекомпозиции, настройка графиков скорости.
2. Создание трех оригинальных переходов.

LMS-платформа – не предусмотрена

#### **5.2.2. Домашняя работа**

Примерный перечень тем

1. Разработка анимации

Примерные задания

1. Морфинг в анимации. Последовательное превращение нескольких объектов при помощи редактирования контуров.
2. Разработка серии анимированных рекламных баннеров для разных соц. сетей и под разный тип контента (пост – 1080x1080, история – формат 1080x1920, обложка – 1920x1080).

LMS-платформа – не предусмотрена

#### **5.2.3. Проектный продукт**

Примерный перечень тем

1. Разработка промо-ролика

Примерные задания

Итоговый проект – 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. Виды анимации. Основные особенности каждого вида. Варианты технической реализации (программы, дополнительное оборудование).
2. Характеристика motion дизайна. Области применения(направления) motion дизайна, варианты анимационных продуктов.
3. 12 принципов анимации Уолта Диснея, их реализация в motion дизайне.
4. Передача физических свойств объекта с помощью анимации. Примеры.
5. Этапы проекта по разработке промо-ролика.
6. Интерфейс программы Adobe After Effects. Инструменты создания и редактирования композиции.
7. Параметры окна timeline, параметры слоев.
8. Обзор панели инструментов.
9. Типы слоев.
10. Создание шейпов, их параметры и настройки. Прекомпозиции, их создание, назначение.
11. Маски. Их виды, особенности, настройки, назначение.
12. Виды ключей. Графики скорости, их настройка, назначение.
13. Базовая анимация. Ключевые кадры. Опции трансформации в настройках слоя.
14. Модификаторы слоя. Краткая характеристика.
15. Модификатор «Обрезка контуров». Настройки, способы анимации. Варианты использования в motion дизайне.
16. Модификатор «Повторение». Настройки, способы анимации. Варианты использования в motion дизайне.
17. Морфинг. Способы анимации. Варианты использования в motion дизайне.
18. Виды переходов. Варианты использования в motion дизайне.
19. Выражения. Назначение, настройка.
20. Работа с текстом. Настройка параметров. Способы анимации. Варианты использования в motion дизайне.
21. Анимация текста с помощью аниматоров. Виды аниматоров, настройка.
22. Использование масок в анимации текста.
23. Подготовка векторной графики в Illustrator, передача в After Effects для анимации, редактирование.
24. Способы рендеринга файлов. Форматы видеофайлов.

LMS-платформа – не предусмотрена

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

Направление воспитательной деятельности	Вид воспитательной деятельности	Технология воспитательной деятельности	Компетенция	Результаты обучения	Контрольно-оценочные мероприятия
Профессиональное воспитание	проектная деятельность целенаправленная работа с информацией для использования в практических целях	Технология «Портфолио работ» Технология самостоятельной работы	ПК-1	3-5 У-2	Лабораторные занятия