

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Сухолет-Ирина-Наумовна

Должность: ректор

Дата подписания: 30.10.2023 00:13:22

Уникальный программный ключ:

90b04a8fcdf24f39034a47d003e725667d57043e870b41a3cee22df0848bbe2c

Автономная некоммерческая организация высшего образования

«ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА»



ПРИЛОЖЕНИЕ 5 К ООП

УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

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

**ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ В МОУШН-ДИЗАЙНЕ**

Образовательная программа  
**Дизайн электронных изданий и моушн-дизайн**

Направление подготовки  
**54.04.01 Дизайн**

Уровень высшего образования  
**Магистратура**



**Разработчик оценочных средств:**

- Чайка Александр Владимирович, преподаватель кафедры графического дизайна

© АНО ВО «Институт  
современного искусства»



Фонд оценочных средств (ФОС) для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся базируется на перечне компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. ФОС обеспечивает объективный контроль достижения всех результатов обучения, запланированных для дисциплины.

ФОС включает в себя:

- описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания;
- методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций;
- типовые контрольные тесты и практические задания, необходимые для оценки знаний, умений и уровня овладения формирующимися компетенциями в процессе освоения дисциплины (перечень вопросов для тестирования и перечень практических заданий к текущему контролю).

## **1. ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ И КРИТЕРИЕВ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ**

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ПК-1</b> Способен организовать и осуществить предпроектные исследования, поставить и согласовать проектные задачи, планировать проектную деятельность в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b> методы проведения комплексных предпроектных исследований; изучения и проработки концептуальной основы будущего произведения моушн-дизайна с целью разработки методов его воплощения;
<b>Знать на высоком уровне</b> методы проведения комплексных предпроектных исследований; изучения и проработки концептуальной основы будущего произведения моушн-дизайна с целью разработки методов его воплощения;
<b>Знать на среднем уровне</b> методы проведения комплексных предпроектных исследований; изучения и проработки концептуальной основы будущего произведения моушн-дизайна с целью разработки



методов его воплощения;
<b>Знать на низком уровне</b> методы проведения комплексных предпроектных исследований; изучения и проработки концептуальной основы будущего произведения моушн-дизайна с целью разработки методов его воплощения;
<b>Уметь</b> осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; собирать и использовать информацию по теме будущего ролика моушн-дизайна
<b>Уметь на высоком уровне</b> осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; собирать и использовать информацию по теме будущего ролика моушн-дизайна;
<b>Уметь на среднем уровне</b> осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; собирать и использовать информацию по теме будущего ролика моушн-дизайна
<b>Уметь на низком уровне</b> осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; собирать и использовать информацию по теме будущего ролика моушн-дизайна
<b>Владеть</b> навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их участниками творческого коллектива и/или заказчику; навыками планирования и организации процессов создания произведения моушн-дизайна;
<b>Владеть на высоком уровне</b> навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их участниками творческого коллектива и/или заказчику; навыками планирования и организации процессов создания произведения моушн-дизайна;
<b>Владеть на среднем уровне</b> навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их участниками творческого коллектива и/или заказчику; навыками планирования и организации процессов создания произведения моушн-дизайна;
<b>Владеть на низком уровне</b> навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их участниками творческого коллектива и/или заказчику; навыками планирования и организации процессов создания произведения моушн-дизайна;
<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ПК-2</b> Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем



<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b> концептуальные основы моушн-дизайна; современные технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, программные продукты,сопутствующие производству анимированных роликов и моушн-дизайну; цифровые технологии моделирования 3D-анимации персонажей, их движения и виртуального пространства сцен;
<b>Знать на высоком уровне</b> концептуальные основы моушн-дизайна; современные технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, программные продукты,сопутствующие производству анимированных роликов и моушн-дизайну; цифровые технологии моделирования 3D-анимации персонажей, их движения и виртуального пространства сцен;
<b>Знать на среднем уровне</b> концептуальные основы моушн-дизайна; современные технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, программные продукты,сопутствующие производству анимированных роликов и моушн-дизайну; цифровые технологии моделирования 3D-анимации персонажей, их движения и виртуального пространства сцен;
<b>Знать на низком уровне</b> концептуальные основы моушн-дизайна; современные технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, программные продукты,сопутствующие производству анимированных роликов и моушн-дизайну; цифровые технологии моделирования 3D-анимации персонажей, их движения и виртуального пространства сцен;
<b>Уметь</b> руководить и организовывать креативные и художественно-производственные процессы моушн-дизайна; создавать образ и анатомию персонажей; анимационное движение одушевленных героев и неодушевленных объектов; модели сцен, внутрикадровую композицию и монтажную конструкцию моушн-дизайна;
<b>Уметь на высоком уровне</b> руководить и организовывать креативные и художественно-производственные процессы моушн-дизайна; создавать образ и анатомию персонажей; анимационное движение одушевленных героев и неодушевленных объектов; модели сцен, внутрикадровую композициюи монтажную конструкцию моушн-дизайна;
<b>Уметь на среднем уровне</b> руководить и организовывать креативные и художественно-производственные процессы моушн-дизайна; создавать образ и анатомию персонажей; анимационное движение одушевленных героев и неодушевленных объектов; модели сцен, внутрикадровую композициюи монтажную конструкцию моушн-дизайна;
<b>Уметь на низком уровне</b> руководить и организовывать креативные и художественно-производственные процессы моушн-дизайна; создавать образ и анатомию персонажей; анимационное движение одушевленных героев и неодушевленных объектов; модели сцен, внутрикадровую композициюи монтажную конструкцию моушн-дизайна;



<b>Владеть</b> навыками создания произведений моушн-дизайна навыками внедрения анимированного контента в другие виды аудиовизуального искусства;
<b>Владеть на высоком уровне</b> навыками создания произведений моушн-дизайна навыками внедрения анимированного контента в другие виды аудиовизуального искусства;
<b>Владеть на среднем уровне</b> навыками создания произведений моушн-дизайна навыками внедрения анимированного контента в другие виды аудиовизуального искусства;
<b>Владеть на низком уровне</b> навыками создания произведений моушн-дизайна навыками внедрения анимированного контента в другие виды аудиовизуального искусства;

## **2. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ И ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ И УРОВНЯ ОВЛАДЕНИЯ ФОРМИРУЮЩИМИСЯ КОМПЕТЕНЦИЯМ**

### **2.1. Методические материалы по проведению текущего контроля**

### **2.2. Формы текущего контроля**

Текущий контроль — систематическая проверка знаний, умений, навыков бакалавров, проводимая преподавателем на аудиторных занятиях в соответствии с учебной программой. Текущий контроль включает в себя тематический контроль — контроль знаний по темам и разделам дисциплины с целью оценивания этапов формирования знаний, умений, навыков обучающихся, усвоенных ими после изучения логически завершенной части учебного материала.

К текущему контролю относятся проверка знаний, умений и навыков обучающихся:

- на занятиях;
- по результатам выполнения самостоятельных заданий;
- по результатам проверки качества творческих работ и проектных работ на всех этапах семестровой дизайн-разработки;

Формами текущего контроля по дисциплине являются: устные опросы, отчеты



посещения музеев и выставок, творческие работы, проверка самостоятельной работы.

### **2.3. Методические материалы по проведению промежуточной аттестации**

Промежуточная аттестация – процедура, проводимая в период **зачетно-экзаменационной сессии** с целью оценки качества освоения обучающимися дисциплины на определенном этапе.

Промежуточная аттестация обучающихся предусматривает проверку компетенций, а также уровня усвоения пройденного материала.

#### **2.3.1. Процедура ЗАЧЕТА (ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОГО ЗАЧЕТА)**

##### **2.3.1.1. Форма промежуточной аттестации**

Формами промежуточной аттестации является дифференцированный зачет, который проводится в форме тестирования и собеседования по представленным творческим работам. На тестирование отводится 15-20 минут. Оценка знаний производится по 4-х балльной шкале.

##### **2.3.1.2. Критерии и шкала оценивания**

**«Отлично»** Выставляется обучающемуся, показавшему высокий уровень сформированности всех компетенций, всесторонние, систематизированные, глубокие знания дисциплины и умение уверенно применять их на практике при решении конкретных задач, свободное и правильное обоснование принятых решений.

**«Хорошо»** Выставляется обучающемуся, показавшему уровень сформированности всех компетенций выше среднего или высокий уровень сформированности большей части компетенций, твердо знающему материал, грамотно и по существу излагающему его, умеющему применять полученные знания на практике, но допускающему не критичные неточности в ответе или решении задач.

**«Удовлетворительно»** Выставляется обучающемуся, показавшему уровень сформированности компетенций ниже среднего, фрагментарный, разрозненный характер знаний, недостаточно точные формулировки базовых понятий, нарушающего логическую последовательность в изложении программного материала, но при этом владеющему основными разделами дисциплины, необходимыми для дальнейшего обучения и способному применять полученные знания по образцу в стандартной ситуации.



**«Неудовлетворительно»** Выставляется обучающемуся, компетенции которого сформированы на низком уровне или не сформированы вообще; который не знает большей части основного содержания дисциплины, допускает грубые ошибки в формулировках основных понятий дисциплины и решать типовые практические задачи.

В случае неудовлетворительной оценки обучающийся имеет право пересдать экзамен в установленном порядке.

## **2.2.2 Процедура ЭКЗАМЕНА**

Формой промежуточной аттестации является экзамен. Экзамен проводится в форме собеседования по билетам. Экзаменационный билет содержит два теоретических вопроса. На подготовку ответов отводится 15 минут. Оценка знаний производится по 4-х балльной шкале.

### **2.2.2.1 Критерии и шкала оценивания**

**«Отлично»** Выставляется обучающемуся, показавшему высокий уровень сформированности всех компетенций, всесторонние, систематизированные, глубокие знания дисциплины и умение уверенно применять их на практике при решении конкретных задач, свободное и правильное обоснование принятых решений.

**«Хорошо»** Выставляется обучающемуся, показавшему уровень сформированности всех компетенций выше среднего или высокий уровень сформированности большей части компетенций, твердо знающему материал, грамотно и по существу излагающему его, умеющему применять полученные знания на практике, но допускающему не критичные неточности в ответе или решении задач.

**«Удовлетворительно»** Выставляется обучающемуся, показавшему уровень сформированности компетенций ниже среднего, фрагментарный, разрозненный характер знаний, недостаточно точные формулировки базовых понятий, нарушающего логическую последовательность в изложении программного материала, но при этом владеющему основными разделами дисциплины, необходимыми для дальнейшего обучения и способному применять полученные знания по образцу в стандартной ситуации.

**«Неудовлетворительно»** Выставляется обучающемуся, компетенции которого сформированы на низком уровне или не сформированы вообще; который не знает большей части основного содержания дисциплины, допускает грубые ошибки в формулировках основных понятий дисциплины и решать типовые практические задачи.








В случае неудовлетворительной оценки обучающийся имеет право пересдать экзамен в установленном порядке.

### **2.2.2.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и уровня овладения формирующимися компетенциями в процессе освоения дисциплины**

#### **1 СЕМЕСТР (Процедура экзамена)**

**Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «знать»**

1. Для чего используется программное обеспечение Adobe After Effects
  - A. для редактирования фотографий
  - B. для прототипирования сайтов
  - C. **монтажа видео, векторной графики, растровой, анимации и различных эффектов**
  
2. Когда вы открываете Adobe After Effects как называется область где мы работаем?
  - A. **workspace / рабочее пространство**
  - B. рабочий стол
  - C. окна
  
3. Якорная точка это
  - A. **точка от которой идёт анимация и интерполяция параметров слоя**
  - B. точка останавливающая интерполяцию ускорения анимации
  - C. крестик для перемещения по экрану слоя обычной мышкой
  
4. Roto brush 
  - A. инструмент для рисования поверх видео
  - B. **инструмент для обтравки объектов видео**
  - C. инструмент для векторной обтравки через маску path
  
5. Puppet pin tool  используется
  - A. для закрепления за движущимся слоем
  - B. **для деформации движениями закрепленных пинов**
  - C. уточнения обтравленного края
  
6. К чему открывает доступ значок 
  - A. **к управлению слоя в трех измерениях**
  - B. к выводу 3D модели куба



С. архивированию footage

7. Как отмасштабировать или переместить несколько объектов уже имеющих анимацию и сохранить возможность анимировать их независимо друг от друга в той же композиции
  - А. привязать перентом к новому Null
  - В. сгруппировать в папку / ctrl+g
  - С. объединить через Pre-compose
  
8. Когда зеленая линия появляется на временной шкале во время предварительного просмотра, это означает
  - А. уже просмотрено
  - В. превью видео просчиталось в оперативную память
  - С. протестировано и не содержит ошибок

### **Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»**

**Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.**

1. Создать объект или систему моушн-дизайна средствами профессионального программного обеспечения дизайнерской деятельности;
2. Выявить возможности модификации данного объекта / системы программными средствами;
3. Протестировать возможности сохранения и передачи объекта / системы в различных форматах;

### **Перечень технических задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «владеть»**

**Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.**

1. Продемонстрировать при создании, обработке, сохранении и передаче объектов или систем компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-



дизайна понимание принципов работы современных информационных технологий;

2. Продемонстрировать уровень владения информационными технологиями;

3. Продемонстрировать возможности широкого применения компьютерных технологий для решения задач профессиональной деятельности в области графического, веб- дизайна, цифрового искусства и пр.

### **Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»**

1. Хоткей настроек композиции
  - A. ctrl + c
  - B. ctrl + p
  - C. **ctrl + k**
  
2. Что даст перевод слоя из иллюстратора во внутренний вектор shape layer
  - A. **анимировать цвет и форму шейпа, отлинковать от источника, качество отрисовки**
  - B. сменить шрифт внутри векторного файла
  - C. создат маски по формам объектов и удалит исходный файл иллюстратора
  
3. Вы импортировали видеоклип неизвестного размера и продолжительности. Что нужно сделать, чтобы создать композицию, которая автоматически будет нужного размера и продолжительности
  - A. **Перенести на иконку новой композиции или правой кнопкой и New Comp from Selection**
  - B. Создать новую композицию и Transform - Fit to Comp
  - C. Автоматически нельзя, нужно вначале проверить исходник и вручную создать новую композицию
  
4. Разрешение превью вьюпорта влияет на финальное качество видео?
  - A. влияет
  - B. настраивается при рендере
  - C. **не влияет**



5. После импорта footage используемые в композиции изображения, звук и видео хранятся в
  - A. внутри файла
  - B. линкуется их месторасположение**
  - C. внутри программа after effects
  
6. Work area / рабочая область это
  - A. выделенная область на таймлайне, в пределах которой проигрывается видео**
  - B. размер окна превью на экране, где мы видим изображение
  - C. Окно рабочего пространства, в котором отображаются наши исходники (footage)
  
7. Хоткей убрать выделение
  - A. F1
  - B. ESC
  - C. F2**
  
8. Хоткей показать только параметры с кейфреймами / анимацией (он же если нажать ещё раз сворачивает слой, а на два быстрых нажатия разворачивает все доступные параметры)
  - A. U**
  - B. K
  - C. Y

### **Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»**

**Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.**

1. Предложить несколько вариантов состоятельных концепций объектов или систем компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна на тему семестрового задания;
2. Осуществить художественно-техническую разработку объектов или систем компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна в ведущих графических редакторах;
3. Подготовить дизайн-макеты (файлы макетов) для различных видов воплощения — печати, размещения в сети Интернет и пр. (в зависимости от темы семестрового задания);



**Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения  
компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»**

**Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий,  
выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности  
конкретной группы обучающихся.**

1. Продемонстрировать навыки исполнения объектов или систем компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна в различных компьютерных программах и графических редакторах;
2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов (файлов макетов) для воплощения / внедрения;