

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Серяков Владимир Дмитриевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 01.07.2024 12:02:41
Уникальный программный ключ:
a8a5e969b08c5e57b011bba6b38ed24f6da2f41a

АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Кафедра графического и цифрового дизайна

УТВЕРЖДАЮ



В.Д. Серяков

«30» августа 2024 г.

Рабочая программа учебной дисциплины (модуля)

АНИМАЦИЯ В ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕ

(наименование учебной дисциплины (модуля))

54.03.01 Дизайн

(код и направление подготовки/специальности)

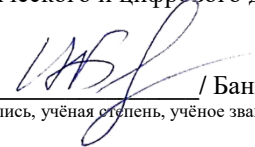
направленность (профиль): цифровой дизайн

Квалификация (степень) выпускника – бакалавр

Формы обучения: очная, очно-заочная

Рабочая программа учебной дисциплины (модуля)
рассмотрена и утверждена на заседании кафедры
«22» августа 2024 г., протокол № 1

Заведующий кафедрой графического и цифрового дизайна

 / Банк И.Н./
(подпись, учёная степень, учёное звание, ФИО)

Москва - 2024

1. НАИМЕНОВАНИЕ И ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

Учебная дисциплина «Анимация в гейм-дизайне» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Цифровой дизайн», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Цели освоения дисциплины: формирование и развитие творческих способностей у учащихся, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании в процессе овладения Анимацией в гейм-дизайном. Изучение и знакомство с организацией работы и основными профессиональными терминами. Овладение навыками работы в специализированных программах (Adobe After Effects, Adobe Photoshop/Illustrator, Toon Boom) и основными этапами работы над анимационным проектом.

Задачи дисциплины:

- овладение базовыми сведениями о компьютерах и компьютерных технологиях.;
- выработать у студентов навыки работы с профессиональными инструментами;
- овладение навыками работы с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- совершенствование основных навыков работы на компьютере и повышение интереса к художественно, декоративному творчеству, средствами компьютерной графики;
- формирование представлений об основных направлениях компьютерной графики.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по дизайну объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; по производству визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике на основе использования программных продуктов для моделирования и визуализации; по дизайну объектов детской игровой среды и продукции в соответствии с профессиональными стандартами:

«Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 31.07.2020 г, N 457н и выполнению - обобщенной трудовой функции: создание визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике (код А);

«Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н и выполнению обобщенной трудовой функции: проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (код В); обобщенной трудовой функции: разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации (код С);

«Дизайнер детской игровой среды и продукции», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 18 ноября 2014 г. N 892н и выполнению обобщенной трудовой функции: концептуальная и инженерно-техническая разработка детской игровой среды и продукции (код С);

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ СПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения дисциплины «Анимация в гейм-дизайне» обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ПК-2 - способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии.

ПК-4 - способен проектировать объекты детской игровой среды и продукции.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	Знать	основы композиции, цветоведения, живописи, рисунка	ПК-2 – 31
		программное обеспечение для 2D и 3D компьютерной графики	ПК-2 – 32
	Уметь	находить решение задачи путем дизайнерской интерпретации форм и образов объектов	ПК-2 – У1
		работать с инструментарием 2D и 3D компьютерной графики для создания объектов цифрового дизайна	ПК-2 – У2
	Владеть	навыком подбора оптимальной комбинации инструментов и методов разработки и реализации художественно-технического решения в процессе создания визуальных образов и графического наполнения	ПК-2 – В1
		навыком оптимального использования инструментов 2D и 3D моделирования для создания объектов цифрового дизайна	ПК-2 – В2
ПК-4 способен проектировать объекты детской игровой среды и продукции	Знать	производственные, технические и экономические требования к объектам детской игровой среды и продукции	ПК-4 – 31
		эстетические и эргономические потребности потребителей детской игровой среды и продукции	ПК-4 – 32
	Уметь	создавать и прорабатывать макеты, модели и прототипы объектов детской игровой среды и продукции в различных материалах и технологиях	ПК-4 – У1
		проводить сравнительные исследования детской игровой среды и продукции по визуальным, содержательным, функциональным и другим параметрам	ПК-4 – У2
	Владеть	средствами компьютерной графики и инструментарием оборудования для визуализации, моделирования и проектирования объектов детской игровой среды и продукции	ПК-4 – В1
		системным пониманием анализа и оценки визуального образа детской игровой среды и продукции, ее контента, функционала, игровых возможностей по системе критериев с учетом требований безопасности, педагогики, культурологии, эргономики и гигиены детей, а также детской возрастной физиологии и психологии, включая полоролевое самосознание	ПК-4 – В2

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.В.ДЭ.02.02 Анимация в гейм-дизайне является элективной дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами третьего и четвертого курсов в шестом и седьмом семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Анимация в гейм-дизайне» связаны с соответствующими темами дисциплин «Компьютерные технологии в проектировании», «Дизайн настольных игр», «Основы анимации» что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Анимация в гейм-дизайне» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

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

Дисциплина предполагает изучение 8 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 8 зачётных единиц (288 часов).

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость		В том числе контактная работа с преподавателем				сам. работа	вид контроля
			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	6	4	144	72	24	48		72	Зачет
		7	4	144	76	28	48		41	Экзамен
2	Очно-заочная	8	4	144	26	10	16		118	Зачет
		9	4	144	26	10	16		91	Экзамен

Очная форма обучения

Наименование разделов и тем	Всего учебных занятий (час)	всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем: (час)			контроль	Самостоятельная работа (час)	Код результата обучения
			занятия лекционного типа	занятия семинарского (практического) типа	курсовое проектирование			
6 семестр								
Тема 1. Определение жанра игры. История видеоигр.	20	14	6	8			6	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 2. Японская игровая индустрия 1980-х. Nintendo.	38	18	6	12			20	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1

								ПК-2 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 3. Основы Blender.	38	18	6	12			20	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 4. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнений на отскок. (Blender).	38	18	6	12			20	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Зачет	10	4				4	6	
Всего за семестр	144	72	24	44		4	72	
7 семестр								
Тема 5. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения столкновение твёрдых тел. (Blender)	28	18	6	12			10	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 6. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения гирлянда. (Blender)	28	18	6	12			10	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 7. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения ракета в After Effects	30	20	8	12			10	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2

								ПК-2 В1 ПК-2 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 8. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения походка человека в After Effects	31	20	8	12			11	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Зачет с оценкой	27					27		
Всего в семестре	144	76	28	48		27	41	
Итого	288	148	52	92		31	113	

Очно-заочная форма обучения

Наименование разделов и тем	Всего учебных занятий (час)	всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем: (час)			контроль	Самостоятельная работа (час)	Код результата обучения
			занятия лекционного типа	занятия семинарского (практического) типа	курсовое проектирование			
8 семестр								
Тема 1. Определение жанра игры. История видеоигр.	20	4	2	2			16	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 2. Японская игровая индустрия 1980-х. Nintendo.	38	4	2	2			34	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1

								ПК-4 В2
Тема 3. Основы Blender.	38	6	2	4			32	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 4. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнений на отскок. (Blender).	38	8	4	4			30	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Зачет	10	4				4	6	
Всего за семестр	144	26	10	12		4	118	
9 семестр								
Тема 5. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения столкновение твёрдых тел. (Blender)	28	6	2	4			22	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 6. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения гирлянда. (Blender)	28	6	2	4			22	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 7. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения ракета в After Effects	30	6	2	4			24	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2

								ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 8. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения походка человека в After Effects	31	8	4	4			23	ПК-2 31 ПК-2 32 ПК-2 У1 ПК-2 У2 ПК-2 В1 ПК-2 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Экзамен	27						27	
Всего в семестре	144	26	10	16			27	91
Итого	288	52	20	28			31	209

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ).

ТЕМА 1. Введение. Определение жанра игры. История видеоигр

Цели и задачи курса. Ознакомление с разделами программы. Жанры и поджанры игры: экшен, платформер, стелс, файтинг, шутер, приключение, строительство/управление, симулятор жизни, головоломка, стратегия и т.д. Сеттинг – это принадлежность игры к какой-то сюжетной теме или к определенному виртуальному миру. Создание игры в популярном сеттинге – успех проекта. Сочетания стандартных тем и уникальных сеттингов.

ТЕМА 2. Японская игровая индустрия 1980-х. Nintendo.

История японской игровой индустрии – краткая историческая справка.

ТЕМА 3. Основы Blender

Изучение основных принципов работы программы.

ТЕМА 4. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнений на отскок. (Blender)

Продолжение изучения Blender. Роль базовой физики в анимации, объяснение движения предмета при выполнении упражнения мячик (отскок).

ТЕМА 5. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения столкновение твёрдых тел. (Blender)

Роль базовой физики в анимации, объяснение движения предмета при выполнении упражнения столкновение твердых тел.

ТЕМА 6. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения гирлянда. (Blender)

Роль базовой физики в анимации, объяснение света в анимации при выполнении упражнения гирлянда.

ТЕМА 7. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения ракета в After Effects

Продолжение изучения After Effects. Роль базовой физики в анимации, объяснение движения предмета при выполнении упражнения ракета.

ТЕМА 8. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения походка человека в After Effects

Продолжение изучения After Effects. Роль базовой физики в анимации, объяснение движения предмета при выполнении упражнения походка человека.

5.1. Планы семинарских, практических, лабораторных занятий

Практическое занятие 1.

ТЕМА 1. Определение жанра игры. История видеоигр

На листе формата А-4 выполнить наброски (3 кадра) разных жанров игры.

Практическое занятие 2.

ТЕМА 2. Японская игровая индустрия 1980-х. Nintendo

На листе формата А-4 выполнить наброски (3 кадра) разных жанров игры.

Практическое занятие 3.

ТЕМА 3. Основы Blender

В программе Blender создать простейшие геометрические фигуры и привести их в движение.

Практическое занятие 4.

ТЕМА 4. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнений на отскок. (Blender)

В программе Blender выполнить упражнение на отскок (мячик).

Практическое занятие 5.

ТЕМА 5. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения столкновение твёрдых тел. (Blender)

В программе Blender выполнить упражнение столкновение твёрдых тел.

Практическое занятие 6.

ТЕМА 6. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения гирлянда. (Blender)

В программе Blender выполнить упражнение гирлянда.

Практическое занятие 7.

ТЕМА 7. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения ракета в After Effects

В программе After Effects выполнить упражнение ракета.

Практическое занятие 8.

ТЕМА 8. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения походка человека в After Effects

В программе After Effects выполнить упражнение походка человека.

6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).

Одним из основных видов деятельности студента является самостоятельная работа, которая включает в себя изучение лекционного материала, учебников и учебных пособий, первоисточников, подготовку сообщений, выступления на групповых занятиях, выполнение практических заданий. Методика самостоятельной работы предварительно разъясняется преподавателем и в последующем может уточняться с учетом

индивидуальных особенностей студентов. Время и место самостоятельной работы выбираются студентами по своему усмотрению с учетом рекомендаций преподавателя. Самостоятельную работу над дисциплиной следует начинать с изучения программы, которая содержит основные требования к знаниям, умениям и навыкам обучаемых. Обязательно следует вспомнить рекомендации преподавателя, данные в ходе установочных занятий. Затем – приступать к изучению отдельных разделов и тем в порядке, предусмотренном программой. Получив представление об основном содержании раздела, темы, необходимо изучить материал с помощью учебника. Целесообразно составить краткий конспект или схему, отображающую смысл и связи основных понятий данного раздела и включенных в него тем. Затем полезно изучить выдержки из первоисточников. При желании можно составить их краткий конспект. Обязательно следует записывать возникшие вопросы, на которые не удалось ответить самостоятельно.

Для более полной реализации цели, поставленной при изучении тем самостоятельно, студентам необходимы сведения об особенностях организации самостоятельной работы; требованиям, предъявляемым к ней; а также возможным формам и содержанию контроля и качества выполняемой самостоятельной работы. Самостоятельная работа студента в рамках действующего учебного плана по реализуемым образовательным программам различных форм обучения предполагает самостоятельную работу по данной учебной дисциплине, включенной в учебный план. Объем самостоятельной работы (в часах) по рассматриваемой учебной дисциплине определен учебным планом.

В ходе самостоятельной работы студент должен:

- освоить теоретический материал по изучаемой дисциплине (отдельные темы, отдельные вопросы тем, отдельные положения и т. д.);
- применить полученные знания и навыки для выполнения практических заданий.

Студент, приступающий к изучению данной учебной дисциплины, получает информацию обо всех формах самостоятельной работы по курсу с выделением обязательной самостоятельной работы и контролируемой самостоятельной работы, в том числе по выбору. Задания для самостоятельной работы студента должны быть четко сформулированы, разграничены по темам изучаемой дисциплины, и их объем должен быть определен часами, отведенными в учебной программе.

Самостоятельная работа студентов должна включать:

- подготовку к аудиторным занятиям (лекциям, лабораторно-практическим);
- поиск (подбор) и изучение литературы и электронных источников информации по индивидуально заданной проблеме курса;
- самостоятельную работу над отдельными темами учебной дисциплины в соответствии с тематическим планом;
- домашнее задание, предусматривающее завершение практических аудиторных работ;
- подготовку к зачету или экзамену;
- работу в студенческих научных обществах, кружках, семинарах и т.д.;
- участие в научной и научно-методической работе кафедры, факультета;
- участие в научных и научно-практических конференциях, семинарах.

6.1. Задания для углубления и закрепления приобретенных знаний

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
-------------------------	-------------------------	---------

ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2– 31	1. Овладеть базовыми сведениями о компьютерах и компьютерных 2D-технологиях.
	ПК-2– 32	1. Овладеть навыками работы с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.
ПК-4 способен проектировать объекты детской игровой среды и продукции	ПК-4– 31	1. Изучить инструментарий 2D моделирование для создания цифровых объектов.
	ПК-4– 32	1. Овладеть навыками использования инструментов 2D моделирования для решения задач в области создания цифровых объектов

6.2. Задания, направленные на формирование профессиональных умений

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2– 31	1. Освоить работу в программе After Effects, Blender.
	ПК-2– 32	1. Ознакомиться с основными принципами создания анимации в гейм-дизайне.
ПК-4 способен проектировать объекты детской игровой среды и продукции	ПК-4– 31	1. Выполнить упражнения по темам.
	ПК-4– 32	1. Выполнить задания для освоения необходимых навыков для создания игровой анимации.

6.3. Задания, направленные на формирование профессиональных навыков

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2– 31	Ознакомьтесь с условиями Фестиваля «Московский кораблик мечты» «Маяк анимации» и примите в нем участие.
	ПК-2– 32	Ознакомьтесь с условиями конкурса анимации и цифрового искусства проводится в рамках Международного фестиваля детско-молодежного творчества и педагогических инноваций "Кубок России по художественному творчеству "Ассамблея Искусств".
ПК-4 способен проектировать	ПК-4– 31	Ознакомьтесь с условиями фестиваля Motion Design Festival MOUVO 2023 и примите в нем участие.

объекты детской игровой среды и продукции	ПК-4– 32	Ознакомьтесь с условиями конкурса The 2023 Motion Awards и примите в нем участие.
---	----------	---

7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).

Паспорт фонда оценочных средств

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		ФОС для текущего контроля	ФОС для промежуточной аттестации
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	Знать	основы композиции, цветоведения, живописи, рисунка ПК-2-31	Тест	Вопросы к зачету и экзамену
		программное обеспечение для 2D и 3D компьютерной графики ПК-2-32		
	Уметь	находить решение задачи путем дизайнерской интерпретации форм и образов объектов ПК-2-У1	Реферат	Вопросы к зачету и экзамену
		работать с инструментарием 2D и 3D компьютерной графики для создания объектов цифрового дизайна ПК-2-У2		
	Владеть	навыком подбора оптимальной комбинации инструментов и методов разработки и реализации художественно-технического решения в процессе создания визуальных образов и графического наполнения ПК-2-В1	Практические задания	Вопросы к зачету и экзамену
		навыком оптимального использования инструментов 2D и 3D моделирования для создания объектов цифрового дизайна ПК-2-В2		
ПК-4 способен проектировать объекты детской игровой среды и продукции	Знать	производственные, технические и экономические требования к объектам детской игровой среды и продукции ПК-4-31	Тест	Вопросы к зачету и экзамену
		эстетические и эргономические потребности потребителей детской игровой среды и продукции		

	ПК-4-32		Реферат	Вопросы к зачету и экзамену
	Уметь	создавать и прорабатывать макеты, модели и прототипы объектов детской игровой среды и продукции в различных материалах и технологиях ПК-4-У1		
		проводить сравнительные исследования детской игровой среды и продукции по визуальным, содержательным, функциональным и другим параметрам ПК-4-У2		
	Владеть	средствами компьютерной графики и инструментарием оборудования для визуализации, моделирования и проектирования объектов детской игровой среды и продукции ПК-4-В1	Практические задания	Вопросы к зачету и экзамену
		системным пониманием анализа и оценки визуального образа детской игровой среды и продукции, ее контента, функционала, игровых возможностей по системе критериев с учетом требований безопасности, педагогики, культурологии, эргономики и гигиены детей, а также детской возрастной физиологии и психологии, включая полоролевое самосознание ПК-4-В2		

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

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Критерии оценивания результатов обучения			
			2	3	4	5
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	Знать	основы композиции, цветоведения, живописи, рисунка ПК-2-31	Не знает	Частично знает	Знает	Отлично знает
		программное обеспечение для 2D и 3D компьютерной графики ПК-2-32				
	Уметь	находить решение задачи путем дизайнерской интерпретации форм и образов объектов	Не умеет	Частично умеет	Умеет	Свободно умеет

		ПК-2-У1				
		работать с инструментарием 2D и 3D компьютерной графики для создания объектов цифрового дизайна				
		ПК-2-У2				
	Владеть	навыком подбора оптимальной комбинации инструментов и методов разработки и реализации художественно-технического решения в процессе создания визуальных образов и графического наполнения	Не владеет	Частично владеет	Владеет	Свободно владеет
		ПК-2-В1				
		навыком оптимального использования инструментов 2D и 3D моделирования для создания объектов цифрового дизайна				
ПК-4 способен проектировать объекты детской игровой среды и продукции		производственные, технические и экономические требования к объектам детской игровой среды и продукции	Не знает	Частично знает	Знает	Отлично знает
		ПК-4-31				
		эстетические и эргономические потребности потребителей детской игровой среды и продукции				
		ПК-4-32				
		создавать и прорабатывать макеты, модели и прототипы объектов детской игровой среды и продукции в различных материалах и технологиях	Не умеет	Частично умеет	Умеет	Свободно умеет
		ПК-4-У1				
		проводить сравнительные исследования детской игровой среды и продукции по визуальным, содержательным, функциональным и другим параметрам				
		ПК-4-У2				
		средствами компьютерной графики и инструментарием оборудования для визуализации, моделирования и проектирования объектов детской игровой среды и продукции	Не владеет	Частично владеет	Владеет	Свободно владеет
		ПК-4-В1				

		системным пониманием анализа и оценки визуального образа детской игровой среды и продукции, ее контента, функционала, игровых возможностей по системе критериев с учетом требований безопасности, педагогики, культурологии, эргономики и гигиены детей, а также детской возрастной физиологии и психологии, включая полоролевое самосознание ПК-4-B2				
--	--	---	--	--	--	--

7.1. ФОС для проведения текущего контроля.

7.1.1. Задания для оценки знаний

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – 31	Вопросы для тестового контроля 1. Сколько основных видов анимации в гейм-дизайне - 1 + 2 - 5 2. К какому виду анимации относится пиксельная анимация? - 3D - смешанная + 2D 3. выберете правильную комбинацию клавиш в программе After Effects для создания источника света. - Ctrl + Alt + Shift + H + Ctrl + Alt + Shift + L - Ctrl + Shift + D 4. Дайте определение жанра шутер. + Жанр компьютерных игр, в котором делается упор на меткость и стрельбу. - Жанр компьютерных игр, в котором делается упор на эксплуатацию физических возможностей игрока, в том числе координации глаз и рук и скорости реакции. - Жанр компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем 5. Как называлась самая первая видео игра? - Pac-Man - Pong + Крестики-нолики
	ПК-2 – 32	Вопросы для тестового контроля 1. Сколько кадров в одной секунде классической анимации? + 24 - 25 - 12 2. Какой игрой прославилась эта студия Rockstar Games? - Mass Effect + GTA - Mortal Kombat 3. Для чего предназначена шкала времени? - для работы со свойствами

		- для работы с инструментами + для работы с кадрами 4. В каком году основана Компания Nintendo? - 1978 + 1889 - 1901 5. Какой студии принадлежит эта игра Sonic the Hedgehog? - Ubisoft - Nintendo + SEGA
ПК-4 способен проектировать объекты детской игровой среды и продукции	ПК-4 – 31	Вопросы для тестового контроля 1. Выберите правильную комбинацию клавиш в программе After Effects для открытия панели вращения (rotation). - Shift + T + Shift + R - Ctrl + Q 2. В каком формате лучше рендерить готовый видео проект? + MP4, MOV, M4P - AVI, WebM - OGG 3. При создании композиции в программе After Effects сколько кадров в секунду для анимации нужно указать? - 36 - 12 + 24 4. Какое экранное разрешение больше всего подходит для создания анимации? - 1920/1200 + 1920/1080 - 1600/900 5. Ключевые кадры - это... + кадры, содержимое которых определяется автором анимации - первый и последний кадр анимации - все кадры анимации
	ПК-4 – 32	Вопросы для тестового контроля 1. Выберите из списка программу для создания компьютерной 3D анимации: - Illustrator + Blender - After Effects 2. Дайте определение жанра платформер. - Жанр компьютерных игр, поджанр приключенческого боевика с набором элементов игровой механики и игровым процессом + Жанр компьютерных игр, в которых основу игрового процесса составляют прыжки по платформам, лазанье по лестницам, сбор предметов, необходимых для победы над врагами или завершения уровня. - Жанр компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем. 3. Donkey Kong какой студии принадлежит эта игра? + Nintendo - Naughty Dog - Rockstar Games 4. Дайте определение жанра стелс + Жанр компьютерных игр, в которых игрок должен избегать обнаружения игрового персонажа противниками или скрытно устранять их, не привлекая к себе внимания. - Жанр компьютерных игр, поджанр приключенческого боевика с набором элементов игровой механики и игровым процессом - Жанр компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем 5. Какая была первая видео игра в СССР? - Filler

		+ Тетрис - Perestroika
--	--	---------------------------

Критерии оценки учебных действий обучающихся (тестовый контроль)

Оценка	Критерии оценивания
Отлично	90-100 % правильных ответов
Хорошо	80-89 % правильных ответов
Удовлетворительно	70-79 % правильных ответов
Неудовлетворительно	0-69 % правильных ответов

7.1.2. Задания для оценки умений

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – У1	Темы рефератов 1. История развития моушн дизайна: от классических анимаций до современных тенденций. 2. Основные инструменты и техники моушн дизайна для создания профессиональных анимаций. 3. Особенности работы с видео в моушн дизайне: от выбора формата до пост-обработки. 4. Моушн дизайн для социальных сетей: разработка анимаций и интеграция с платформами.
	ПК-2 – У2	Темы рефератов 1. Создание моушн-графики для видео: принципы и методы проектирования. 2. Использование моушн дизайна в рекламе и брендинге: примеры успешных проектов. 3. Анимация текста: техники и эффекты для привлечения внимания зрителя. 4. Моушн дизайн и видеоигры: интеграция анимации и графики для улучшения игрового опыта.
ПК-4 способен проектировать объекты детской игровой среды и продукции	ПК-4 – У1	Темы рефератов 1. Создание интерактивного моушн контента для веб-сайтов: инструменты и методики. 2. Применение моушн дизайна во время обучения и презентаций: визуализация информации и вовлечение аудитории. 3. Работа с 3D-моделями в моушн дизайне: создание и анимация трехмерных объектов. 4. Влияние моушн дизайна на развитие кинематографа и телевидения: примеры и перспективы.
	ПК-4 – У2	Темы рефератов 1. Разработка анимационных видео для мобильных устройств: оптимизация и адаптация для различных платформ. 2. Будущее моушн дизайна: возможности и вызовы для дизайнеров. 3. Сторителлинг в моушн дизайне: способы создания увлекательных анимационных историй. 4. Моушн дизайн для целей образования: разработка анимаций и инфографики в виде серии последовательных этапов.

Критерии оценки учебных действий обучающихся (выступление с докладом, реферат по обсуждаемому вопросу)

Оценка	Характеристики ответа обучающегося
Отлично	обучающийся глубоко и всесторонне усвоил проблему; - уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает; - опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно привязывает усвоенные научные положения с практической деятельностью; - умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи; - делает выводы и обобщения.

Хорошо	обучающийся твердо усвоил тему, грамотно и по существу излагает ее, опираясь на знания основной литературы; - не допускает существенных неточностей; - увязывает усвоенные знания с практической деятельностью; - аргументирует научные положения; - делает выводы и обобщения.
Удовлетворительно	тема раскрыта недостаточно четко и полно, то есть Обучающийся освоил проблему, по существу излагает ее, опираясь на знания только основной литературы; - допускает несущественные ошибки и неточности; - испытывает затруднения в практическом применении знаний; - слабо аргументирует научные положения; - затрудняется в формулировании выводов и обобщений.
Неудовлетворительно	обучающийся не усвоил значительной части проблемы; - допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении ее; - испытывает трудности в практическом применении знаний; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует выводов и обобщений.

7.1.3. Задания для оценки владений, навыков

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – В1	Практические задания Практическое занятие 1. ТЕМА 1. Определение жанра игры. История видеоигр На листе формата А-4 выполнить наброски (3 кадра) разных жанров игры. Практическое занятие 2. ТЕМА 2. Японская игровая индустрия 1980-х. Nintendo На листе формата А-4 выполнить наброски (3 кадра) разных жанров игры.
	ПК-2 – В2	Практические задания Практическое занятие 3. ТЕМА 3. Основы Blender В программе Blender создать простейшие геометрические фигуры и привести их в движение. Практическое занятие 4. ТЕМА 4. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнений на отскок. (Blender) В программе Blender выполнить упражнение на отскок (мячик).
ПК-4 способен проектировать объекты детской игровой среды и продукции	ПК-4 – В1	Практические задания Практическое занятие 5. ТЕМА 5. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения столкновение твёрдых тел. (Blender) В программе Blender выполнить упражнение столкновение твёрдых тел. Практическое занятие 6. ТЕМА 6. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения гирлянда. (Blender) В программе Blender выполнить упражнение гирлянда.
	ПК-4 – В2	Практические задания Практическое занятие 7. ТЕМА 7. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения ракета в After Effects В программе After Effects выполнить упражнение ракеты. Практическое занятие 8. ТЕМА 8. Основы анимационного движения. Роль базовой физики в анимации, отработка упражнения походка человека в After Effects В программе After Effects выполнить упражнение походка человека.

Критерии оценки учебных действий обучающихся на практических занятиях

Оценка	Характеристики ответа студента
Отлично	Обучающийся самостоятельно и правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагал свое решение.
Хорошо	Обучающийся самостоятельно и в основном правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагал свое решение.
Удовлетворительно	Обучающийся в основном решил учебно-профессиональную задачу, допустил несущественные ошибки, слабо аргументировал свое решение.
Неудовлетворительно	Обучающийся не решил учебно-профессиональную задачу.

7.2. ФОС для проведения промежуточной аттестации.

7.2.1. Задания для оценки знаний к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – 31	Перечень вопросов 1. Понятие «мультимедиа». 2. Разновидности мультимедиа. 3. Основные технические средства и решения в области построения мультимедийных систем. 4. Системы мультимедиа и связанные с ними термины. 5. Место мультимедиа в дизайне. 6. Природа анимационного фильма. 7. Принципы восприятия анимационного изображения.
	ПК-2 – 32	Перечень вопросов 1. История развития анимации. 2. «Пионеры» анимации. 3. Исторически сложившиеся виды, формы функционирования и технологии анимации. 4. Эксперименты в области анимации до появления кинематографа. 5. Компьютерная анимация. 6. Законы анимации (сжатие, растяжение, подгонка и отказное движение, сценичность, наложение действий, смягчение завершения действия, движение по дугам). 7. Правила тайминга.
ПК-4 способен проектировать объекты детской игровой среды и продукции	ПК-4 – 31	Перечень вопросов 1. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение. 2. Правила наложения звука в системе мультимедиа. 3. Синхронность звука, ноты и движения в кадре. 4. Логическое и смысловое деление мультимедиа. 5. Иерархическое соподчинение анимационных частей в мультимедиа проекте. 6. Композиционные решения оформления экрана мультимедиа. 7. Эскизы раскадровки, отражающих компоновку изображений и смену действий.
	ПК-4 – 32	Перечень вопросов 1. Разработка сценария мультимедиа проекта. 2. Литературный сценарий. 3. Режиссерский сценарий. 4. Разработка компоновок и раскадровок. 5. Эскизирование раскадровки. 6. Принципиальная раскадровка мультимедиа ролика. 7. Эскизы раскадровки, выявляющие структуру анимационного ролика.

7.2.2. Задания для оценки умений к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – У1	Перечень вопросов 1. Образ мультимедиа ролика в целом 2. Образ каждой статьи в частности. 3. Расстановка акцентов на начальных полосах статей. 4. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом. 5. Выбор музыкального оформления мультимедиа проекта. 6. Музыкальный ряд в системе мультимедиа. 7. Стили музыкального оформления.
	ПК-2 – У2	Перечень вопросов 1. Виды анимации: традиционная. 2. Виды анимации: покадровая. 3. Виды анимации: компьютерная. 4. Компонировка и тайминг анимации. 5. Программа Adobe Flash: Основные особенности программы. 6. Программа Adobe Flash: Настройка программы. Рабочее поле. 7. Создание персонажа под рисованный анимационный ролик.
ПК-4 способен проектировать объекты детской игровой среды и продукции	ПК-4 – У1	Перечень вопросов 1. Разработка характера, типажа персонажей. 2. Соотношение формы и характера героя. 3. Целостный процесс создания персонажа под рисованный анимационный ролик. 4. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа 5. Профессиональный рисунок, преувеличение и привлекательность (Appeal) персонажа. 6. Основы композиции мультимедиа проектов. Композиция и художественный образ. 7. Композиционное построение кадра.
	ПК-4 – У2	Перечень вопросов 1. Ключевые и промежуточные кадры. Управление кадрами 2. Классическая расчетная анимация движения (Classic Tween). Создание и управление параметрами 3. Просмотр и управление множеством кадров 4. Расчетная анимация формы (Shape Tween). Создание управляющих хинтов 5. Работа с масками. Создание анимированных масок 6. Движение по траектории на основе классической расчетной анимации движения (Classic Tween) 7. Использование инструментов «Декорирование» и «Аэрограф»

7.2.3. Задания для оценки владений, навыков к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и	ПК-2 – В1	Перечень вопросов 1. Ритм в мультимедиа. 2. Форма и контрформа. Функция и форма. 3. Выразительные средства мультимедиа. 4. Преувеличение (гипербола) в анимации. 5. Визуальная коммуникация в системе мультимедиа. 6. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа. 7. Анимация, прорисовка, фазовка

проектов игровой индустрии	ПК-2 – B2	Перечень вопросов 1. Теории композиционного проектирования: светотень, контраст, цвет, баланс, ритм, повторение, и плотность, масштаб. 2. Принципы анимации 3. Сжатие и растяжение (squash&stretch). 4. Упреждение (или отказное движение). 5. Сценичность (staging). 6. От позы к позе (Pose to Pose). 7. Сквозное движение и захлест (follow through и Overlapping actions).
ПК-4 способен проектировать объекты детской игровой среды и продукции	ПК-4 – B1	Перечень вопросов 1. "Медленный вход" и "медленный выход" (Ease In & Ease out). 2. Движения по дугам (arcs). 3. Второстепенные действия (Secondary actions). 4. Расчет времени (Timing) 5. Рисование «компоновок» — ключевых движений персонажа 6. Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами 7. Нарушение законов физики в классической анимации ради усиления эффекта и выразительности
	ПК-4 – B2	Перечень вопросов 1. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса 2. Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства» 3. Управление файлами 4. Основные настройки редактора Adobe Flash 5. Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика 6. Понятие «Временной шкалы» Timeline 7. Работа со слоями

Уровни и критерии результатов освоения дисциплины

	Критерии оценивания	Итоговая оценка
Уровень 1. Недостаточный	Незнание значительной части программного материала, неумение даже с помощью преподавателя сформулировать правильные ответы на задаваемые вопросы, невыполнение практических заданий	Неудовлетворительно/незачтено
Уровень 2. Базовый	Знание только основного материала, допустимы неточности в ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Удовлетворительно/зачтено
Уровень 3. Повышенный	Твердые знания программного материала, допустимые несущественные неточности при ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Хорошо/зачтено
Уровень 4. Продвинутый	Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение, умение связать теорию с возможностью ее применения на практике, свободное решение задач и обоснование принятого решения	Отлично/зачтено

7.2.4. Задания для оценки знаний к экзамену

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
-------------------------	-------------------------	---------

ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – 31	Перечень вопросов 1. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники) 2. Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов) 3. Инструменты рисования и их параметры 4. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса 5. Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства» 6. Управление файлами 7. Основные настройки редактора Adobe Flash
	ПК-2 – 32	Перечень вопросов 1. Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика 2. Понятие «Временной шкалы» Timeline 3. Работа со слоями 4. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники) 5. Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов) 6. Инструменты рисования и их параметры 7. Инструменты выделения
ПК-4 способен проектировать объекты детской игровой среды и продукции	ПК-4 – 31	Перечень вопросов 1. Группировка и рисование на слоях 2. Заливка и обводка контура 3. Инспектор свойств объекта – панель «Properties» 4. Работа с цветом. Типы заливки и обводки контура. Панель «Color» 5. Импорт растровых изображений и применение растровых образцов в качестве заливок контура 6. Инструменты трансформации и палитра «Transform» 7. Изменение порядка следования объектов
	ПК-4 – 32	Перечень вопросов 1. Выравнивание и распределение объектов. Распределение объектов по слоям 2. Работа с объектами (режимы пересечения объектов, объединение контуров в объекты, преобразование объектов в контур) 3. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса 4. Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства» 5. Управление файлами 6. Основные настройки редактора Adobe Flash 7. Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика

7.2.5. Задания для оценки умений к экзамену

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой	ПК-2 – У1	Перечень вопросов 1. Понятие «Временной шкалы» Timeline 2. Работа со слоями 3. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники) 4. Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов) 5. Инструменты рисования и их параметры 6. Инструменты выделения 7. Группировка и рисование на слоях

индустрии	ПК-2 – У2	Перечень вопросов 1. Заливка и обводка контура 2. Инспектор свойств объекта – панель «Properties» 3. Работа с цветом. Типы заливки и обводки контура. Панель «Color» 4. Импорт растровых изображений и применение растровых образцов в качестве заливок контура 5. Инструменты трансформации и палитра «Transform» 6. Изменение порядка следования объектов 7. Выравнивание и распределение объектов. Распределение объектов по слоям
ПК-4 способен проектировать объекты детской игровой среды и продукции	ПК-4 – У1	Перечень вопросов 1. Работа с объектами (режимы пересечения объектов, объединение контуров в объекты, преобразование объектов в контура) 2. Управление формой контура 3. Трассировка растровых изображений 4. Назначение символов. Эталон символа и его экземпляры. 5. Работа с библиотекой символов «Library» 6. Создание нового символа и конвертирование объектов в символы 7. Типы символов. Параметры эталона
	ПК-4 – У2	Перечень вопросов 1. Создание «листов спрайтов CSS» и их дальнейшее использование 2. Управление параметрами экземпляров. Применение фильтров 3. Режимы редактирования эталона 4. Замена эталона 5. Классификация типов анимации, используемых в редакторе Adobe Flash (покадровая, расчетная и программная анимация) 6. Покадровая анимация и ее особенности 7. Работа с временной шкалой.

7.2.6. Задания для оценки владений, навыков к экзамену

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-2 способен проектировать визуальные образы и графическое наполнение для анимационного кино, видеороликов и проектов игровой индустрии	ПК-2 – В1	Перечень вопросов 1. Что такое After Effects и для чего он используется? 2. Какие основные элементы интерфейса присутствуют в After Effects и какова их функция? 3. Как создать и анимировать слой в After Effects, используя ключевые кадры? 4. Какие эффекты можно применить к слою в After Effects для изменения его внешнего вида или поведения? 5. Как экспортировать композицию из After Effects в различных форматах и разрешениях?
	ПК-2 – В2	Перечень вопросов 1. Как настроить параметры композиции, такие как продолжительность, разрешение, частота кадров и др.? 2. Как добавить переходы между слоями для создания плавных переходов между ними? 3. Какие параметры можно настроить для эффекта, чтобы изменить его поведение или внешний вид? 4. Как использовать выражения для создания сложной анимации или изменения свойств слоев в реальном времени? 5. Как работать с 3D-объектами и текстурами в After Effects и какие возможности они предоставляют?;
ПК-4 способен проектировать объекты детской игровой среды и продукции	ПК-4 – В1	Перечень вопросов 1. Что такое моушн-дизайн и чем он отличается от традиционной анимации? 2. Каковы ключевые принципы эффективного проектирования движения? 3. Как вы можете создавать и анимировать текст в After Effects с использованием ключевых кадров?

		4. Какие распространенные методы анимации используются в моушн-дизайне? 5. Какие методы можно использовать для оптимизации вашей анимации для повышения производительности?
	ПК-4 – В2	Перечень вопросов 1. Как вы используете выражения для создания сложных анимаций или изменения свойств в режиме реального времени? 2. Как вы можете добавить размытие в движении к объекту в вашей композиции? 3. Как создать эффект 3D текста в After Effects? 4. В чем разница между эффектами “Растягивание во времени” и “Размытие в движении”? 5. Как вы можете использовать слои формы для создания интересных анимаций?

Уровни и критерии итоговой оценки результатов освоения дисциплины

	Критерии оценивания	Итоговая оценка
Уровень 1. Недостаточный	Незнание значительной части программного материала, неумение даже с помощью преподавателя сформулировать правильные ответы на задаваемые вопросы, невыполнение практических заданий	Неудовлетворительно/незачтено
Уровень 2. Базовый	Знание только основного материала, допустимы неточности в ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Удовлетворительно/зачтено
Уровень 3. Повышенный	Твердые знания программного материала, допустимы несущественные неточности при ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Хорошо/зачтено
Уровень 4. Продвинутый	Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение, умение связать теорию с возможностью ее применения на практике, свободное решение задач и обоснование принятого решения	Отлично/зачтено

8. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

8.1. Основная учебная литература.

1. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования: учебное пособие - Москва: Юнити-Дана, 2020 — 130 с. режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010&sr=1.

8.2. Дополнительная учебная литература.

1. Савельев А. О., Алексеев А. А. HTML5. Основы клиентской разработки. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2019 — 164 с. режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429150&sr=1>.

2. Спиридонов О. В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2019 — 271 с. режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428992&sr=1>

3. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве: учебник / М.Е. Ёлочкин и др. – М.: Академия, 2017.

4. Васильев Г.А., Поляков В.А., Романов А.А. Технологии производства рекламной продукции: учеб. пособие. – М.: Вузовский учебник, 2014.

5. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под ред. А.Н. Лаврентьева. – М.: Юрайт, 2019.

9. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО -ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ» (ДАЛЕЕ – СЕТЬ «ИНТЕРНЕТ»), НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.

http://window.edu.ru	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"
https://openedu.ru	«Национальная платформа открытого образования» (ресурсы открытого доступа)
http://www animator.ru	Каталог российских мультфильмов. Информация о режиссерах, сценаристах, художниках, композиторах, актерах, участвующих в создании мультфильмов. Новости анимации.
http://flash-animated.com	Главный сайт по законам Flash анимации
www.myltik.ru	Планета Мультфильмов. Все о мультиках, мультяшках и мультфильмах
http://ta.multikov.net	Традиционная АНИМАЦИЯ by Walter Croft
www.kinobar.ru	Интернет-проект для любителей качественного кино и анимации. Галереи, фестивали, форум.

10. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

Основными видами аудиторной работы обучающегося при изучении дисциплины являются лекции и семинарские занятия. Обучающийся не имеет права пропускать без уважительных причин аудиторные занятия, в противном случае он может быть не допущен к зачету/экзамену.

На лекциях даются и разъясняются основные понятия темы, связанные с ней теоретические и практические проблемы, рекомендации для самостоятельной работы. В ходе лекции обучающийся должен внимательно слушать и конспектировать лекционный материал.

Завершают изучение наиболее важных тем учебной дисциплины семинарские занятия. Они служат для контроля подготовленности обучающегося; закрепления изученного материала; развития умения и навыков подготовки докладов, сообщений по естественнонаучной проблематике; приобретения опыта устных публичных выступлений, ведения дискуссии.

Семинару предшествует самостоятельная работа обучающегося, связанная с освоением лекционного материала и материалов, изложенных в учебниках, учебных пособиях и в рекомендованной преподавателем тематической литературе. По согласованию с преподавателем или его заданию обучающийся может готовить рефераты по отдельным темам дисциплины. Примерные темы докладов, рефератов и вопросов для обсуждения приведены в настоящих рекомендациях.

10.1. Работа на лекции.

Основу теоретического обучения обучающихся составляют лекции. Они дают систематизированные знания обучающимся о наиболее сложных и актуальных философских проблемах. На лекциях особое внимание уделяется не только усвоению обучающимися изучаемых проблем, но и стимулированию их активной познавательной деятельности, творческого мышления, развитию научного мировоззрения,

профессионально-значимых свойств и качеств. Излагаемый материал может показаться обучающимся сложным, необычным, поскольку включает знания, почерпнутые преподавателем из различных отраслей науки, религии, истории, практики. Вот почему необходимо добросовестно и упорно работать на лекциях. Осуществляя учебные действия на лекционных занятиях, обучающиеся должны внимательно воспринимать действия преподавателя, запоминать складывающиеся образы, мыслить, добиваться понимания изучаемого предмета.

Обучающиеся должны аккуратно вести конспект. В случае недопонимания какой-либо части предмета следует задать вопрос в установленном порядке преподавателю. В процессе работы на лекции необходимо так же выполнять в конспектах модели изучаемого предмета (рисунки, схемы, чертежи и т.д.), которые использует преподаватель.

Обучающимся, изучающим курс, рекомендуется расширять, углублять, закреплять усвоенные знания во время самостоятельной работы, особенно при подготовке к семинарским занятиям, изучать и конспектировать не только обязательную, но и дополнительную литературу.

10.2. Работа с конспектом лекций.

Просмотрите конспект сразу после занятий. Отметьте материал конспекта лекций, который вызывает затруднения для понимания. Попытайтесь найти ответы на затруднительные вопросы, используя предлагаемую литературу. Если самостоятельно не удалось разобраться в материале, сформулируйте вопросы и обратитесь на текущей консультации или на ближайшей лекции за помощью к преподавателю.

Каждую неделю отводите время для повторения пройденного материала, проверяя свои знания, умения и навыки по контрольным вопросам и тестам.

10.3. Выполнение практических работ.

По наиболее сложным проблемам учебной дисциплины проводятся практические занятия. Их главной задачей является углубление и закрепление теоретических знаний у обучающихся.

Практическое занятие проводится в соответствии с планом. В плане указываются тема, время, место, цели и задачи занятия, тема доклада и реферативного сообщения, обсуждаемые вопросы. Дается список обязательной и дополнительной литературы, рекомендованной к занятию.

Подготовка обучающихся к занятию включает:

- заблаговременное ознакомление с планом занятия;
- изучение рекомендованной литературы и конспекта лекций;
- подготовку полных и глубоких ответов по каждому вопросу, выносимому для обсуждения;
- подготовку доклада, реферата по указанию преподавателя;

При проведении практических занятий уделяется особое внимание заданиям, предполагающим не только воспроизведение обучающимися знаний, но и направленных на развитие у них творческого мышления, научного мировоззрения. Для лучшего усвоения и закрепления материала по данной дисциплине помимо конспектов лекций, обучающимся необходимо научиться работать с обязательной и дополнительной литературой. Изучение, дисциплины предполагает отслеживание публикаций в периодических изданиях и работу с INTERNET.

Целесообразно готовиться к практическим занятиям за 1-2 недели до их начала, а именно: на основе изучения рекомендованной литературы выписать в контекст основные категории и понятия по учебной дисциплине, подготовить развернутые планы ответов и краткое содержание выполненных заданий. Обучающийся должен быть готов к

контрольным опросам на каждом учебном занятии. Одобряется и поощряется инициативные выступления с докладами и рефератами по темам практических занятий.

10.4. Подготовка докладов, фиксированных выступлений и рефератов.

При подготовке к докладу по теме, указанной преподавателем, обучающийся должен ознакомиться не только с основной, но и дополнительной литературой, а также с последними публикациями по этой тематике в сети Интернет. Необходимо подготовить текст доклада и иллюстративный материал в виде презентации. Доклад должен включать введение, основную часть и заключение. На доклад отводится 10-15 минут учебного времени. Он должен быть научным, конкретным, определенным, глубоко раскрывать проблему и пути ее решения.

Рекомендации к выполнению реферата:

1. Работа выполняется на одной стороне листа формата А 4.
2. Размер шрифта 14, межстрочный интервал (одинарный).
3. Объём работы должен составлять от 10 до 15 листов (вместе с приложениями).
4. Оставляемые по краям листа поля имеют следующие размеры:
Слева - 30 мм; справа - 15 мм; сверху - 15 мм; снизу - 15 мм.

5. Содержание реферата:

- *Титульный лист.*
- *Содержание.*
- *Введение.*

Введение должно включать в себя краткое обоснование актуальности темы реферата. В этой части необходимо также показать, почему данный вопрос может представлять научный интерес и какое может иметь практическое значение.

- *Основной материал.*
- *Заключение.*

Заключение - часть реферата, в которой формулируются выводы по параграфам, обращается внимание на выполнение поставленных во введении задач и целей. Заключение должно быть чётким, кратким, вытекающим из основной части.

- *Список литературы.*

6. Нумерация страниц проставляется в правом нижнем углу, начиная с введения (стр. 3). На титульном листе и содержании, номер страницы не ставится.

7. Названия разделов и подразделов в тексте должны точно соответствовать названиям, приведённым в содержании.

8. Таблицы помещаются по ходу изложения, должны иметь порядковый номер. (Например: Таблица 1, Рисунок 1, Схема 1 и т.д.).

9. В таблицах и в тексте следует укрупнять единицы измерения больших чисел в зависимости от необходимой точности.

10. Графики, рисунки, таблицы, схемы следуют после ссылки на них и располагаются симметрично относительно центра страницы.

11. В списке литературы указывается полное название источника, авторов, места издания, издательство, год выпуска и количество страниц.

10.5. Разработка электронной презентации.

Распределение тем презентации между обучающимися и консультирование их по выполнению письменной работы осуществляется также как и по реферату. Приступая к подготовке письменной работы в виде электронной презентации необходимо исходить из целей презентации и условий ее прочтения, как правило, такую работу обучающиеся представляют преподавателю на проверку по электронной почте, что исключает возможность дополнительных комментариев и пояснений к представленному материалу.

По согласованию с преподавателем, материалы презентации обучающийся может представить на CD/DVD-диске (USB флэш-диске).

Электронные презентации выполняются в программе MS PowerPoint в виде слайдов в следующем порядке:

- титульный лист с заголовком темы и автором исполнения презентации;
- план презентации (5-6 пунктов -это максимум);
- основная часть (не более 10 слайдов);
- заключение (вывод);

Общие требования к стилевому оформлению презентации:

- дизайн должен быть простым и лаконичным;
- основная цель - читаемость, а не субъективная красота. При этом не надо впадать в другую крайность и писать на белых листах черными буквами – не у всех это получается стильно;

- цветовая гамма должна состоять не более чем из двух-трех цветов;

- всегда должно быть два типа слайдов: для титульных, планов и т.п. и для основного текста;

- размер шрифта должен быть: 24–54 пункта (заголовок), 18–36 пунктов (обычный текст);

- текст должен быть свернут до ключевых слов и фраз. Полные развернутые предложения на слайдах таких презентаций используются только при цитировании. При необходимости, в поле «Заметки к слайдам» можно привести краткие комментарии или пояснения.

- каждый слайд должен иметь заголовок;

- все слайды должны быть выдержаны в одном стиле;

- на каждом слайде должно быть не более трех иллюстраций;

- слайды должны быть пронумерованы с указанием общего количества слайдов;

- использовать встроенные эффекты анимации можно только, когда без этого не обойтись.

Обычно анимация используется для привлечения внимания слушателей (например, последовательное появление элементов диаграммы).

- списки на слайдах не должны включать более 5–7 элементов. Если элементов списка все-таки больше, их лучше расположить в две колонки. В таблицах не должно быть более четырех строк и четырех столбцов – в противном случае данные в таблице будут очень мелкими и трудно различимыми.

10.6. Творческий проект.

Проект является творческой деятельностью, направленной на достижение определенной цели, решения какой либо проблемы.

Проектированием называется подготовка комплекта проектной документации, а также сам процесс создания проекта. При проектировании выполняют пояснительную записку, содержащую анализ ситуации, эскизы, чертежи, экономические расчеты, описание технологии, выбор материалов и инструментов.

Этапы выполнения проекта.

Работа над творческим проектом состоит из трёх основных этапов: поискового (подготовительного), технологического и заключительного (аналитического).

Поисковый этап начинается с выбора темы проекта. С помощью справочной литературы, печатных изданий и сети интернет, формируется база данных на выбранную тему. При выполнении творческого проекта необходимо изложить в письменном виде обоснование выбора темы проекта на основе личностных или общественных потребностей в изделии.

Следующим шагом является формулирование требований к изделию по следующим критериям: простота изготовления, экономичность, эстетичность, удобство в эксплуатации, экологичность и др.

Затем разрабатывают возможные варианты изделий в виде рисунков, эскизов, чертежей.

Технологический этап начинается с разработки технической документации (схем, чертежей, выкроек) и технологической документации (технологических процессов изготовления и сборки деталей) по проекту.

Заключительный (аналитический этап) включает контроль и испытание готового изделия, окончательный подсчет затрат на его изготовление.

Проводится анализ того, что получилось. Завершается все защитой проекта. К защите нужно подготовить краткий доклад об основных достоинствах проекта, пояснительную записку к проекту, а так же представить готовое изделие.

Требования к оформлению:

Творческий проект представляет собой пояснительную записку, содержащую расчетные данные, и готовое изделие.

По содержанию пояснительная записка включает:

1. Титульный лист.
2. Содержание.
3. Поисково-исследовательская часть.
 - Актуальность. Обоснование проблемы
 - Анализ возможных идей. Выбор оптимальной идеи
 - Цель и задачи проекта
 - Анализ предстоящей деятельности
 - Сбор информации по теме проекта.
 - Анализ прототипов. Выбор оптимального варианта
 - Эстетическая оценка изделия
 - Выбор материалов и инструментов
 - Экономический и экологический анализ будущего изделия
 - Охрана труда
4. Технологическая часть.
 - Выбор технологии изготовления изделия
 - Конструкторская документация (схемы, чертежи, эскизы, технологические карты)
 - Заключительная часть.
 - Описание окончательного варианта изделия (в том числе и фото)
 - Экономический и экологический анализ готового изделия
 - Реклама
 - Самооценка проекта
6. Список используемой литературы.
7. Приложения.

10.7. Методика работы с обучающимися с ограниченными возможностями здоровья.

В Институте созданы специальные условия для получения высшего образования по образовательным программам обучающимися с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).

Для перемещения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья созданы специальные условия для беспрепятственного доступа в учебные помещения и другие помещения, а также их пребывания в указанных помещениях с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся.

При получении образования обучающимся с ограниченными возможностями здоровья при необходимости предоставляются бесплатно специальные учебники и

учебные пособия, иная учебная литература. Также имеется возможность предоставления услуг ассистента, оказывающего обучающимся с ограниченными возможностями здоровья необходимую техническую помощь, в том числе услуг сурдопереводчиков и тифлосурдопереводчиков.

Получение доступного и качественного высшего образования лицами с ограниченными возможностями здоровья обеспечено путем создания в Институте комплекса необходимых условий обучения для данной категории обучающихся. Информация о специальных условиях, созданных для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, размещена на сайте Института.

Для обучения инвалидов и лиц с ОВЗ, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата обеспечиваются и совершенствуются материально-технические условия беспрепятственного доступа в учебные помещения, туалетные, другие помещения, условия их пребывания в указанных помещениях (наличие лифта, пандусов, поручней, расширенных дверных проемов и др.).

Для адаптации к восприятию обучающимися инвалидами и лицами с ОВЗ с нарушенным слухом справочного, учебного материала, предусмотренного образовательной программой по выбранным направлениям подготовки, обеспечиваются следующие условия: для лучшей ориентации в аудитории, применяются сигналы, оповещающие о начале и конце занятия (слово «звонок» пишется на доске); внимание слабослышащего обучающегося привлекается педагогом жестом (на плечо кладется рука, осуществляется нерезкое похлопывание); разговаривая с обучающимся, педагог смотрит на него, говорит ясно, короткими предложениями, обеспечивая возможность чтения по губам.

Компенсация затруднений речевого и интеллектуального развития слабослышащих инвалидов и лиц с ОВЗ проводится за счет: использования схем, диаграмм, рисунков, компьютерных презентаций с гиперссылками, комментирующими отдельные компоненты изображения; регулярного применения упражнений на графическое выделение существенных признаков предметов и явлений; обеспечения возможности для обучающегося получить адресную консультацию по электронной почте по мере необходимости.

Для адаптации к восприятию инвалидами и лицами с ОВЗ с нарушениями зрения справочного, учебного, просветительского материала, предусмотренного образовательной программой Института по выбранной специальности, обеспечиваются следующие условия: ведется адаптация официального сайта в сети Интернет с учетом особых потребностей инвалидов по зрению, обеспечивается наличие крупношрифтовой справочной информации о расписании учебных занятий; в начале учебного года обучающиеся несколько раз проводятся по зданию Института для запоминания месторасположения кабинетов, помещений, которыми они будут пользоваться; педагог, его собеседники, присутствующие представляются обучающимся, каждый раз называется тот, к кому педагог обращается; действия, жесты, перемещения педагога коротко и ясно комментируются; печатная информация предоставляется крупным шрифтом (от 18 пунктов), тотально озвучивается; обеспечивается необходимый уровень освещенности помещений; предоставляется возможность использовать компьютеры во время занятий и право записи объяснения на диктофон (по желанию обучающегося).

Форма проведения текущей и промежуточной аттестации для обучающихся с ОВЗ определяется преподавателем в соответствии с учебным планом. При необходимости обучающемуся с ОВЗ с учетом его индивидуальных психофизических особенностей дается возможность пройти промежуточную аттестацию устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п., либо предоставляется дополнительное время для подготовки ответа.

11. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ.

При проведении лекционных занятий по дисциплине преподаватель использует аудиовизуальные, компьютерные и мультимедийные средства обучения Института, а также демонстрационные (презентации) и наглядно-иллюстрационные (в том числе раздаточные) материалы.

Практические занятия по данной дисциплине проводятся с использованием компьютерного и мультимедийного оборудования Института, при необходимости – с привлечением полезных Интернет-ресурсов и пакетов прикладных программ.

Лицензионное программно-информационное обеспечение	Microsoft Windows, Microsoft Office, Google Chrome, KasperskyEndpointSecurity
Современные профессиональные базы данных	1. Консультант+ 2. Справочная правовая система «ГАРАНТ».
Информационные справочные системы	1. Электронная библиотечная система (ЭБС) ООО «Современные цифровые технологии» 2. https://elibrary.ru - Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU (ресурсы открытого доступа) 3. https://www.rsl.ru - Российская Государственная Библиотека (ресурсы открытого доступа) 4. https://link.springer.com - Международная реферативная база данных научных изданий Springerlink (ресурсы открытого доступа) 5. https://zbmath.org - Международная реферативная база данных научных изданий zbMATH (ресурсы открытого доступа)

12. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНЫХ АУДИТОРИЙ И ОБОРУДОВАНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).

Учебные занятия по дисциплине проводятся в специализированной аудитории, оборудованной ПК, с возможностями показа презентаций. В процессе чтения лекций, проведения семинарских и практических занятий используются наглядные пособия, комплект слайдов, видеороликов.

Применение ТСО (аудио- и видеотехники, мультимедийных средств) обеспечивает максимальную наглядность, позволяет одновременно тренировать различные виды речевой деятельности, помогает корректировать речевые навыки, способствует развитию слуховой и зрительной памяти, а также усвоению и запоминанию образцов правильной речи, совершенствованию речевых навыков.

Перечень оборудованных учебных аудиторий и специальных помещений

№ 509 Лаборатория компьютерного дизайна Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа - доска - стол преподавателя - кресло для преподавателя - столы ученические - кресла с регулируемой высотой - класс ПК, объединённых в локальную сеть, с подключением к сети «Интернет»

- демонстрационное оборудование – проектор и компьютер

- учебно-наглядные пособия

Программное обеспечение:

MicrosoftWindows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

MicrosoftOffice (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

GoogleChrome (Свободно распространяемое ПО),

Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016),

Autodesk AutoCAD (Договор №110003277872 от 12.10.2020),

Autodesk 3DSMAX (Договор №110003274857 от 12.10.2020),

AcrobatPro (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

AdobePhotoshop (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

Adobe Illustrator (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

CorelDRAW Graphics Suite (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

Creative Cloud for teams (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №27-ПЛДЗ/2024 от 27 декабря 2023 года).

№ 509 Лаборатория компьютерного дизайна

Учебная аудитория для групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации

- доска

- стол преподавателя

- кресло для преподавателя

- столы ученические

- кресла с регулируемой высотой

- класс ПК, объединённых в локальную сеть, с подключением к сети «Интернет»

- демонстрационное оборудование – проектор и компьютер

- учебно-наглядные пособия

Программное обеспечение:

MicrosoftWindows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

MicrosoftOffice (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

GoogleChrome (Свободно распространяемое ПО),

Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛНот 25.05.2016),

Autodesk AutoCAD (Договор №110003277872 от 12.10.2020),

Autodesk 3DSMAX (Договор №110003274857 от 12.10.2020),

AcrobatPro (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

AdobePhotoshop (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

Adobe Illustrator (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

CorelDRAW Graphics Suite (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

Creative Cloud for teams (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №27-ПЛДЗ/2024 от 27 декабря 2023 года).

№ 404, 511

Помещения для самостоятельной работы и курсового проектирования (выполнения курсовых работ)

- комплекты учебной мебели

- компьютерная техника с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду

Программное обеспечение:

MicrosoftWindows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

MicrosoftOffice (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

GoogleChrome (Свободно распространяемое ПО),

Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016),

Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №27-ПЛДЗ/2024 от 27 декабря 2023 года).
№ 404 Библиотека, читальный зал с выходом в сеть Интернет - комплекты учебной мебели; - компьютерная техника с подключением к сети «Интернет», доступом в электронную информационно-образовательную среду и электронно-библиотечную систему. Программное обеспечение: MicrosoftWindows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), MicrosoftOffice (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), GoogleChrome (Свободно распространяемое ПО), Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016), Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №27-ПЛДЗ/2024 от 27 декабря 2023 года).
№ 401 Актный зал для проведения научно-студенческих конференций и мероприятий - специализированные кресла для актовых залов - сцена - трибуна - экран - технические средства, служащие для представления информации большой аудитории - компьютер - демонстрационное оборудование и аудиосистема - микрофоны Программное обеспечение: MicrosoftWindows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), MicrosoftOffice (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), GoogleChrome (Свободно распространяемое ПО), Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016).
№ 515, 611 Помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования - стеллажи - учебное оборудование

Разработчик:

Заведующий кафедрой графического и цифрового дизайна

Банк И.Н.