

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМЕНИ В.Ф. УТКИНА»

Кафедра «Информационные технологии в графике и дизайне»

«СОГЛАСОВАНО»

Декан факультета АИТУ

С.И. / С.И. Холопов  
«27» 06 20 19 г

Заведующий кафедрой ИТГД

Р.М. / Р.М. Ганеев  
«27» 06 20 19 г

«УТВЕРЖДАЮ»

Проректор РОПиМД

А.В. / А.В. Корячко  
«28» 06 20 19 г



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**Б2.Б.02.03 (Н) «Научно-исследовательская работа»**

Вид практики  
производственная

Специальность  
54.05.03 Графика

Специализация  
«Художник анимации и компьютерной графики»

Уровень подготовки  
специалитет

Квалификация выпускника – художник анимации и компьютерной графики

Формы обучения – очно-заочная

Рязань 2019 г

## ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЙ

Рабочая программа научно-исследовательской работы является составной частью основной профессиональной образовательной программы по специальности 54.05.03 Графика, разработанной в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению 54.05.03 Графика, утвержденным приказом Минобрнауки России № 1428 от 16.11.2016.

Разработчики

старший преподаватель кафедры ИТГД



О.И. Шилина

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры «ИТ» 06 20 19 г., протокол № 11

Заведующий кафедрой ИТГД,

д.т.н., профессор



Р.М. Ганеев

## 1 ВВЕДЕНИЕ

Рабочая программа по дисциплине — практика «Научно-исследовательская работа», является составной частью основной профессиональной образовательной программы по специальности подготовки специалистов 54.05.03 Графика, разработанной в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по специальности подготовки 54.05.03 Графика (уровень специалиста).

Практика «Научно-исследовательская работа» является обязательным этапом подготовки специалистов по направлению 54.05.03 «Графика» к следующим видам деятельности:

- художественно-творческая;
- научно-исследовательская.

Место практики в структуре образовательной программы:

- тип практики: научно-исследовательская;
- способ проведения: стационарная.

Целью научно-исследовательской работы является: проведение научных, творческих исследований и разработок по отдельным разделам, этапам, заданиям, связанным с профессиональной деятельностью художника анимации и компьютерной графики.

Объектом исследования на практике являются анимационные фильмы и кинофильмы из фильмографии номинантов и лауреатов премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино.

Предметом исследования анимационных фильмов являются такие аспекты как, целевая группа воздействия, технологии создания фильма, принципы анимации, сюжет фильма, дизайн и анатомия персонажей, этическая модель поведения и характер героев; художественно-изобразительного решения анимационного фильма

Задачами научно-исследовательской (творческой) работы являются:

1. умение воспринимать, собирать, обрабатывать, анализировать и обобщать информацию: передовой отечественный и зарубежный опыт художников анимации и CG-художников, включая аспекты анализа технологии создания фильма, сюжетного анализа, анализа дизайна и анатомии персонажей, анализа этической модели поведения и характера героев; анализа художественно-изобразительного решения анимационного фильма;
2. ведение библиографической и исследовательской работы с привлечением современных информационных технологий;
3. умение представлять итоги проделанной работы в виде презентации результатов исследования предмета изучения, выводов в виде свободного эссе;
4. воспитание у студентов вкуса к творчеству, способности к самостоятельной творческой работе при реализации проекта.

## 2 ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В таблице (Таблица 1) приведены коды компетенций, содержание компетенций и перечень планируемых результатов прохождения практики по НИР.

**Таблица 1 — Компетенции практики НИР**

Коды компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ОК-3	Способность анализировать основные этапы и закономерности исторического развития социально-	<b>Знать:</b> – основные периоды и тенденции в эволюции культуры; <b>Уметь:</b>

Коды компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
	значимых и культурных процессов общества для формирования гражданской позиции	<p>– анализировать медиа и графический язык искусства с целью выражения гуманитарных, религиозных, социальных идей общества;</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>– навыками интерпретации медиа и графического языка в профессиональной деятельности художника анимации и компьютерной графики;</p>
<b>ОПК-4</b>	Способность к работе с научной литературой, способностью собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий	<p><b>Знать:</b></p> <p>– методы поиска информации;</p> <p>– способы обработки информации;</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>– анализировать, обрабатывать информацию;</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>– навыками использования программных и инструментальных средств создания, обработки и хранения информации;</p>
<b>ОПК-5</b>	Способность на научной основе организовать свой труд, самостоятельно анализировать результаты своей профессиональной деятельности, способностью к проведению самостоятельной творческой, методической и научно-исследовательской работы	<p><b>Знать:</b></p> <p>– критерии классификации информации,</p> <p>– способы систематизации и хранения информации;</p> <p>– этапы проведения научно-исследовательской работы;</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>– определять цели научно-исследовательской (творческой) работы;</p> <p>– формулировать задачи в рамках научно-исследовательской (творческой) работы;</p> <p>– выбирать эффективные способы достижения поставленной цели;</p> <p>– критически оценить самостоятельную работу;</p> <p>– делать выводы;</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>– навыками классификации, структуризации и фиксации фактического материала;</p> <p>– навыками планирования научно-исследовательской (творческой) работы;</p>
<b>ПК-2</b>	Способность демонстрировать знание исторических и современных технологических процессов при создании авторских произведений искусства и проведении экспертных и реставрационных работ в соответствующих видах деятельности	<p><b>Знать:</b></p> <p>– основы технологических процессов создания авторского анимационного фильма;</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>– аргументировано обосновывать технологии создания анимации в рамках научно-исследовательской (творческой) работы;</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>– навыками использования технологий создания анимационного фильма;</p>

Коды компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
<b>ПК-4</b>	Способность использовать в своей творческой практике знания основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, знания истории костюма, мировой материальной культуры и быта	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– приемы интерпретации материальной культуры, быта и костюма в произведениях литературы, отечественного и мирового кинематографа;</li> <li>– многовариантность историко-культурных процессов в различные исторические периоды;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– создавать целостное впечатление об истории материальной культуры, быта и костюма, о взаимосвязях с развитием искусства, науки, техники, образования, быта, фольклора, традиций с художественной культурой, особенностями историко-культурного процесса в различные исторические эпохи;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками использования изобразительных, композиционных и литературных средств и умений в художественно-изобразительном и сценарном решении собственного фильма и в процессе анализа ценностей анимационного фильма;</li> </ul>
<b>ПК-8</b>	Владение основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, навыками работы с компьютером как средством накопления и управления информацией.	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– технические средства компьютерной графики;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– применить возможности компьютерной графики в процессе создания, редактирования, хранения информации;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– аппаратными средствами создания, хранения и переработки данных графических файлов.</li> </ul>
<b>ПК-10</b>	Способность к работе с научной и искусствоведческой литературой, способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основные термины и технологии научного познания;</li> <li>– основные понятия и термины процесса научного творчества;</li> <li>– терминологический аппарат современного искусствоведения в области компьютерной графики;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– применить современную искусствоведческую, литературную терминологию и понятия в профессиональной сфере;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– специальной лексикой в области анимации и CG-графики;</li> </ul>
<b>ПК-11</b>	Способность к профессиональному анализу произведений изобразительного	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– схему и критерии анализа художественного произведения в области анимации и CG-графики;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p>

Коды компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
	искусства, музыки, архитектуры, литературы, театра и кино	<ul style="list-style-type: none"> <li>– выразить собственное мнение и впечатление определенного критерия в процессе анализа художественного произведения;</li> <li>– аргументировать свою позицию, опираясь на фактический материал художественного произведения в области анимации и CG-графики;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками письменного наброска.</li> </ul>
<b>ПК-13</b>	Способность на научной основе организовать свой труд, самостоятельно оценить результаты своей деятельности, способностью к проведению самостоятельной научно-исследовательской и творческой работы	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– стадии теоретического исследования;</li> <li>– стадии творческого процесса в области анимации и CG-графики;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– формулировать цели и задачи в рамках научно-исследовательской (творческой) работы;</li> <li>– концентрироваться над проблемой;</li> <li>– выбирать наиболее эффективные способы достижения поставленной цели;</li> <li>– оценивать и аргументировать выбранную идею;</li> <li>– делать выводы;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками организации труда и отдыха;</li> </ul>
<b>ПК-14</b>	Способность учитывать в анализе явлений искусства политические, социальные, собственно культурные и экономические факторы	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– особенности визуального образа в авторской анимации;</li> <li>– проблемы и коммерческий потенциал в сфере создания и продвижения анимационных продуктов;</li> <li>– особенности целевой аудитории;</li> <li>– отношение зрителей к жанрам анимационного фильма;</li> <li>– ценностный профиль отечественного и зарубежного анимационного фильма;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– составить социально-демографический профиль целевой аудитории анимационного фильма;</li> <li>– проанализировать любимых анимационных персонажей для целевой группы воздействия;</li> <li>– определить ценности и антиценности фильмов;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками сбора и систематизации информации по выбранным критериям.</li> </ul>
<b>ПСК-11</b>	Способность использовать в своей творческой практике знания основных произведений анимационного киноискусства, истории	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– многообразие стилевых и жанровых форм в кино и мультипликации;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p>

Коды компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
	кино, основных произведений мирового и национального киноискусства и особенностей стилевых течений в киноискусстве	<ul style="list-style-type: none"> <li>– обосновать использование жанрового и стилевого решения в процессе производства анимационного фильма;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– средствами, техниками и технологиями изобразительного искусства и компьютерной графики в процессе поиска художественно-изобразительного решения фильма;</li> </ul>
<b>ПСК-13</b>	Способность анализировать кино- и телесценарии, их драматургическое построение, литературно-художественные особенности и выразительные средства	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основные стилистические тенденции развития выразительных средств кинематографа и художественного творчества художника кино и анимации;</li> <li>– специфику выразительных средств анимационного фильма;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– анализировать и реализовывать художественный и драматургический замысел средствами изобразительного искусства и компьютерной графики в процессе производства анимационного фильма;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками чувственно-художественного восприятия мира и образного мышления.</li> </ul>

### 3 МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА (НИР) относится к блоку ПРАКТИКИ Блока 2 ОПОП 54.05.03 «Графика».

Практику проходят студенты по очной и очно-заочной форме обучения на *шестом* курсе в *12 семестре* и базируется на знаниях, полученных в ходе изучения следующих дисциплин:

- История зарубежного искусства и культуры;
- История отечественного искусства и культуры
- История литературы
- История материальной культуры и костюма
- Основы режиссуры
- Общий курс композиции
- Основы изобразительного мультимедиа
- Двумерная анимация
- Трёхмерное моделирование
- Анимация персонажей
- Введение в технологию анимации
- Рисунок;
- Живопись;
- Цветоведение
- Музыкальные технологии и звуковой дизайн;
- Теория и практика создания фильма.

*Пререквизиты дисциплины.* До начала изучения учебной дисциплины обучающиеся должны:

знать:

- основы композиции;
- основы рисунка и живописи;
- основы цветоведения;
- историю зарубежного искусства и культуры;
- историю отечественного искусства и культуры;
- историю литературы;
- основы режиссерской работы;
- основы создания персонажей в двумерной и трехмерной среде;
- принципы анимации персонажей;
- основы работы со звуком;
- этапы создания фильма.

уметь:

- хорошо ориентироваться в технологиях анимации;
- применить средства и методы режиссерской работы;
- применить инструментальные и программные средства в процессе разработки и моделирования персонажей в двумерной и трехмерной среде; синхронизации видео и звука;
- планировать этапы создания фильма.

владеть:

- навыками анализа композиции;
- навыками анализа выразительных средств рисунка и живописи;
- навыками цветоведения и колористики;
- навыками разработки режиссерского сценария;
- дизайна и моделирования персонажей;
- навыками сведения звука и видеоряда;
- навыками разработки раскадровки и создания аниматика.

Компетенции, полученные в результате прохождения научно-исследовательской практики, необходимы обучающемуся при изучении следующих дисциплин: «Преддипломная практика» и при выполнении выпускной квалификационной работы.

#### **4 ОБЪЕМ ПРАКТИКИ И ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**Общая трудоемкость дисциплины:** 468 часов, в зачетных единицах (ЗЕ):

- для очно-заочной формы обучения: 13,00 ЗЕ.

Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам занятий) и на самостоятельную работу обучающихся приведен в таблице (**Ошибка! Источник ссылки не найден.**).

**Таблица 2 — Трудоемкость практики**

№	Параметры	Значение
1	Общая трудоемкость практики, часов в том числе	432
1.1	– контактная работа с преподавателем, часов в том числе	122
1.1.1	– лекций, часов	2
1.1.2	– контактная внеаудиторная работа, часов	120
1.2	Иные формы внеаудиторной работы, часов	301
1.3	Подготовка к промежуточной аттестации, часов	9
2	Продолжительность практики, недель	8
3	Вид промежуточной аттестации	Зачет с оценкой

## **5 СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ НИР**

### **5.1 Постановка задачи и индивидуальное задание**

Во время практики НИР студенту необходимо:

- ознакомиться с фильмографией номинантов и лауреатов премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино с целью выбора произведения для научно-исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации»;

- после просмотра фильмографии, написать прозаическое сочинение небольшого объема и свободной композиции — эссе, выражающее индивидуальные впечатления и соображения от просмотра и обосновать выбор произведения для анализа;

- используя литературные источники, исследовать и проанализировать произведение по различным аспектам в профессиональной сфере производства и создания мультипликационных фильмов;

- используя информационные ресурсы сети Интернет, собирать необходимый материал о произведении;

- используя материальную базу университета, специально оборудованные для показа презентаций аудитории, разрабатывать, представлять и защищать презентации по теме,

- подготовить устный доклад и защитить презентацию «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации».

Задание на практику НИР руководитель практики формирует согласно тематическому плану.

Задание содержит следующие пункты:

- обязательный просмотр предлагаемой фильмографии в соответствии с планом практики,

- обоснованное решение по просмотру самостоятельно выбранных произведений в области анимации и мультипликации (в дополнение к основной фильмографии);

- ведение дневника практики, в котором студент отображает содержание и характер работы по тематическому плану и часам;

- выполнение презентаций по темам практики, заданным и распределённым преподавателем среди студентов группы;

- написание эссе (по выбору студента).

Отчет по практике должен содержать краткую структурированную информацию по каждому тематическому разделу практики, в него также входят презентация (сдаётся в электронном виде) и эссе.

## **5.2 Тематический план практики**

В структурном отношении программа дисциплины представлена следующими разделами:

### *Раздел 1 Установочная конференция. (ОПК-4 ОПК-5 ПК-8 ПК-10 ПК-13)*

Инструктаж по работе с фильмографией анимационных фильмов и кинофильмов, научной литературой, библиотечным фондом и интернет-ресурсами.

Осознание цели, задач, логики и этапов научного познания, современных методов, средств и этапов планирования и организации научно-исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации» с привлечением современных информационных технологий в области анимации и компьютерной графики.

Методы систематизации информации. Интерпретация информации. Способы представления информации.

### *Раздел 2 Фильмография. (ПК-2 ПК-4 ПК-8 ПК-11 ПК-14 ПСК-11 ПСК-13)*

Номинанты и лауреаты премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино.

### *Раздел 3 Эссе. (ОК-3 ОПК-4 ОПК-5 ПК-2 ПК-4 ПК-8 ПК-10 ПК-11 ПК-13 ПК-14 ПСК-11 ПСК-13)*

Выбор анимационного фильма для научно-исследовательской творческой работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации».

Эссе. Обоснование выбора анимационного фильма. Описание индивидуальных переживаний автора, отражение собственного мнения, впечатления и взгляда на фильмографию и выбор фильма. Структура эссе. Признаки эссе. Ошибки написания эссе.

### *Раздел 4 Конференция. Определение аспектов исследовательской работы. (ОК-3 ОПК-4 ОПК-5 ПК-2 ПК-4 ПК-8 ПК-10 ПК-11 ПК-13 ПК-14 ПСК-11 ПСК-13)*

Определение аспектов научно-исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации» с привлечением современных информационных технологий в области анимации и компьютерной графики.

Стадии творческого процесса. *Подготовка.* Исследование нового материала, обработка и планирование, обдумывание задач. Период осознанной концентрации над проблемой. *Инкубация.* Отвлечение от задачи, когда «ментальные события» начинают происходить произвольно, без контроля сознания. *Озарение.* Вспышка осознания, что решение проблемы найдено. Соединение случайных образов и ассоциаций. *Проверка.* Контроль сознания за найденным решением, отбор идей и проверка гипотез. Изначальная идея оценивается, дорабатывается и подкрепляется рациональными аргументами.

### *Раздел 5 Формирование структуры исследования. Определение стадий теоретического исследования. (ОК-3 ОПК-4 ОПК-5 ПК-2 ПК-4 ПК-8 ПК-10 ПК-11 ПК-13)*

Цели и задачи научного исследования. Объект и предмет научного исследования. Проблема. Теория. Актуальность темы. Доказательство. Аспект. Этапы проведения научно-иссле-

довательских работ. Применение в научном творческом исследовании методологических теорий, технологий и принципов современной науки с привлечением современных информационных технологий в области анимации и компьютерной графики.

*Раздел 6 Исследование «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации».* (ОК-3 ОПК-4 ОПК-5 ПК-2 ПК-4 ПК-8 ПК-10 ПК-11 ПК-13 ПК-14 ПСК-11 ПСК-13)

Теоретическое и практическое использование различных аспектов в процессе исследования «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации». Логлайн фильма — краткая аннотация к фильму, передающая суть истории, ее основную драматическую коллизию. Анализ технологии создания фильма. Анализ принципов анимации. Сюжетный анализ. Анализ дизайна и анатомии персонажей. Анализ этической модели поведения и характера героев. Анализ художественно-изобразительного решения анимационного фильма. Целевая аудитория анимационного фильма. Особенности восприятия для различных категорий воздействия.

*Раздел 7 Конференция. Требования к оформлению и материалам презентации для защиты научно-исследовательской работы.* (ОПК-4 ОПК-5 ПК-2 ПК-4 ПК-8 ПК-10 ПК-13)

Рекомендации по подготовке к защите научно-исследовательской творческой работе. Аннотация. Правила оформления источников литературы.

*Раздел 8 Оформление теоретического и эмпирического материала.* (ОК-3 ОПК-4 ОПК-5 ПК-2 ПК-4 ПК-8 ПК-10 ПК-11 ПК-13 ПК-14 ПСК-11 ПСК-13)

Оформление презентации с привлечением современных информационных технологий.

*Раздел 9 Подготовка к защите результатов НИР.* (ОК-3 ОПК-4 ОПК-5 ПК-2 ПК-4 ПК-8 ПК-10 ПК-11 ПК-13 ПК-14 ПСК-11 ПСК-13)

Подготовка доклада к защите.

*Раздел 10 Защита презентации.* (ОК-3 ОПК-4 ОПК-5 ПК-2 ПК-4 ПК-8 ПК-10 ПК-11 ПК-13 ПК-14 ПСК-11 ПСК-13)

Представление презентации, эссе и отчета.

В таблице (Таблица 3) приведен тематический план по очной и очно-заочной формам обучения. В таблице (

Таблица 4) приведены виды практических работ по дисциплине.

**Таблица 3 — Тематический план**

№ п/п	Тема	Всего	Контактная работа, часов		Иные виды внеаудиторной работы	Контроль
			Лекции	Контактная внеаудиторная работа		
1	Установочная конференция. Цели, задачи, логики и этапы научного познания.	8	2	0	5	1
2	Просмотр фильмографии.	64	0	32	32	0
3	Эссе.	8	0	0	8	0
4	Конференция. Определение аспектов исследовательской работы.	128	0	32	96	0

№ п/п	Тема	Всего	Контактная работа, часов		Иные виды внеаудиторной работы	Контроль
			Лекции	Контактная внеаудиторная работа		
5	Формирование структуры исследования. Определение стадий теоретического исследования.	74	0	20	54	0
6	Исследование «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации».	92	0	32	96	0
7	Конференция. Требования к оформлению и материалам презентации для защиты научно-исследовательской работы.	12	0	4	6	2
8	Оформление теоретического и эмпирического материала.	20	0	0	20	0
9	Подготовка к защите результатов НИР.	20	0	0	20	0
10	Защита НИР.	6	0	0	0	6
	Итого:	432	2	120	0	9

Таблица 4 — Виды и содержание работ

№ п/п	Тема	Наименование и содержание работы	Трудоемкость, час
1	<b>Установочная конференция. Цели, задачи, логики и этапы научного познания.</b> Инструктаж по работе с фильмографией анимационных фильмов и кинофильмов, научной литературой, библиотечным фондом и интернет-ресурсами. Осознание цели, задач, логики и этапов научного познания, современных методов, средств и этапов планирования и организации научно-исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации».	Составление дневника практики, определение сроков работы по тематическому плану.	8
2	<b>Просмотр фильмографии.</b> Номинанты и лауреаты премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино.	Просмотр фильмографии. Заполнение дневника практики.	64
3	<b>Эссе.</b> Выбор анимационного фильма для научно-исследовательской творческой работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации». Описание индивидуальных переживаний автора, отражение собственного мнения, впечатления и взгляда на фильмографию и выбор произведения для НИР.	Письменная работа. Заполнение дневника практики. Подготовка к защите презентации.	8
4	<b>Конференция. Определение аспектов исследовательской работы.</b> Определение аспектов научно-исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации» с привлечением современных информационных технологий в области анимации и компьютерной графики.	Заполнение дневника практики. Определение аспектов научно-исследовательской работы. Подготовка к защите презентации.	128
5	<b>Формирование структуры исследования.</b> Определение стадий теоретического исследования.	Заполнение дневника практики. Исследование материала, обработка и	74

№ п/п	Тема	Наименование и содержание работы	Трудоемкость, час
		планирование, обдумывание задач с использованием Интернет. Подготовка к защите презентации.	
6	<b>Научно-исследовательская работа «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации».</b> Теоретическое и практическое использование различных аспектов в процессе исследования «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации». Обработка материалов исследования.	Заполнение дневника практики. Исследование с привлечением современных информационных технологий. Анализ, согласно методических указаний ФОС (раздел 7). Подготовка к защите презентации. Обобщение и обработка полученной информации с применением современных технологий.	92
7	<b>Конференция. Требования к оформлению и материалам презентации для защиты научно-исследовательской работы.</b> Рекомендации по подготовке к защите научно-исследовательской творческой работе.	Заполнение дневника практики. Подготовка к защите презентации.	12
8	<b>Оформление теоретического и эмпирического материала.</b> Оформление презентации с привлечением современных информационных технологий.	Заполнение дневника практики. Оформление презентации с привлечением современных информационных технологий. Подготовка к защите презентации.	20
9	<b>Подготовка к защите презентации результатов НИР.</b> Подготовка доклада к защите.	Заполнение дневника практики. Подготовка устного доклада. Подготовка к защите презентации.	20
10	<b>Защита НИР.</b>	Заполнение дневника практики. Защита НИР.	6

## **6 ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

1. Материалы для самостоятельной работы «НИР» <https://yadi.sk/d/2gcQbLIHgbW0aw>

## **7 ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по практике представлен в виде оценочных материалов и приведен в Приложении А «Оценочные материалы по НИР».

## **8 ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **8.1 Основная учебная литература**

2. Солин А.И. Задумать и нарисовать мультфильм [Электронный ресурс] / А.И. Солин, И.А. Пшеничная. — Электрон. текстовые данные. — М. : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014. — 300 с. — 978-5-87149-165-2. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/30629.html>

3. Воган, Т. Самое полное руководство по созданию мультимедийных проектов / пер. с англ. - М. : НТ Пресс, 2006. - 520с.

4. Чепмен, Н. Цифровые технологии мультимедиа: пер. с англ. - 2-е изд. - М. : Вильямс, 2006. - 624с.

5. Монетов, В.М. Язык художественной выразительности теледизайна // Техника кино и телевидения. - 2003. - №6.- С.61-67.

## **8.2 Дополнительная учебная литература:**

6. Ложкин Л.Д. Цвет в телевидении [Электронный ресурс] : учебное пособие / Л.Д. Ложкин. — Электрон. текстовые данные. — Самара: Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2016. — 421 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/71900.html>

7. Никитина Н.П. Цветоведение. Колористика в композиции [Электронный ресурс] : учебное пособие / Н.П. Никитина. — Электрон. текстовые данные. — Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ, 2015. — 134 с. — 978-5-7996-1475-1. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/68517.html>

8. Трофимов В.А. Основы композиции [Электронный ресурс] : учебное пособие / В.А. Трофимов, Л.П. Шарок. — Электрон. текстовые данные. — СПб. : Университет ИТМО, 2009. — 41 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/67478.html>

## **9 ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО–ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ ИНТЕРНЕТ, НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

9. Сайт об анимации в России и не только <http://www animator.ru/>

10. Российский ресурс по компьютерной графике и анимации <https://render.ru/>

11. Большой фестиваль мультфильмов <https://www.multifest.ru/>

12. Аналитические статьи о диснеевской анимации и ее последователях [www.prodisney.ru/](http://www.prodisney.ru/)

13. Анимационные студии <https://parovoz.tv/> <http://www.skapetersburg.ru/> <http://melnitsa.com/> <http://blueskystudios.com/> <http://www.rbw.it/en/> <http://www.dreamworksanimation.com/> <http://www.studioghibli.net/> <https://www.pixar.com/#pixar-home> <https://www.disneyanimation.com/> <https://souzmult.ru/> <http://www.illuminationmacguff.com/>

14. Мультфильмы онлайн. <http://smult.ru/>

## **10 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ПРАКТИКИ**

Успешное усвоение курса предполагает активное, творческое участие студента на всех этапах ее освоения путем планомерной, повседневной работы. Студентам необходимо ознакомиться:

- с содержанием рабочей программы практики;
- с целями и задачами практики «*Научно-исследовательская работа*», ее связями с другими дисциплинами образовательной программы;
- методическими разработками, имеющимися на сайтах библиотеки РГРТУ;
- с графиком конференций и консультаций преподавателя кафедры.

К прохождению практики «*Научно-исследовательская работа*» предъявляются следующие организационные требования:

- обязательное посещение студентом конференций;
- качественная активная, ритмичная самостоятельная научно-исследовательская работа;
- ежедневное заполнение дневника практики;
- предоставление преподавателю документов: эссе, презентации.

В процессе научно-исследовательской работы студенту, кроме основной и дополнительной литературы, необходимо опираться на электронные источники и интернет-ресурсы, список которых определяется преподавателем и входит в перечень литературы, рекомендуемой рабочей программой по практике «*Научно-исследовательская работа*».

Студентам следует:

- задать преподавателю вопросы по материалу, вызвавшему затруднения в его понимании и освоении в процессе научного творческого исследования.

Консультации проводятся по завершении каждого этапа прохождения практики, описанного в программе.

К прохождению практики предъявляются следующие требования: задания должны выполняться самостоятельно и представляться в установленный срок, а также соответствовать установленным требованиям по оформлению. Самостоятельная работа студента начинается с просмотра списка фильмографии, обязательной к просмотру, ежедневного заполнения дневника (название фильма просмотра, краткая аннотация фильма), изучения соответствующей литературы как в библиотеке, так и дома для дальнейшей научно-исследовательской работе по анализу выбранного материала из списка фильмографии.

Во время практики в дневнике практики студент обязан систематически фиксировать виды выполняемых работ. В случае необходимости руководитель практики от ВУЗа заносит в дневник свои замечания и указания по ходу практики.

В конце практики студент составляет отчет, который должен содержать 15-20 листов формата А4 в машинописной форме.

В отчете должны быть кратко описаны:

- цели, задачи НИР, определена тема исследования;
- определены и кратко изложены теоретические аспекты, которые в дальнейшем будут проанализированы в процессе исследования «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации»;
- к отчету прилагаются презентация по теме исследования (сдаются в электронном виде), эссе.

Отчет по практике и дневник практики являются основными документами, подтверждающими выполнение программы практики.

По завершению прохождения практик сдается зачет. Основное в подготовке к сдаче зачета – это подготовка дневника практики, отчета, эссе в письменном виде; создание презентации в электронном виде по итогам исследования «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации».

Подготовка студента к промежуточной аттестации включает в себя три этапа: систематическая самостоятельная работа; консультирование преподавателя в процессе прохождения практики на установочных и промежуточных конференциях; подготовка в дни, предшествующие защите; защите презентации выполненной научно-исследовательской работе (творческой).

## **11 ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

К числу информационных технологий, программ и программного обеспечения, наличие которых необходимо для успешного изучения студентами учебной дисциплины «Научно-исследовательская работа», следует отнести:

– Microsoft PowerPoint — программа подготовки презентаций и просмотра презентаций, являющаяся частью Microsoft Office и доступная в редакциях для операционных систем Microsoft Windows и macOS.

– материалы конференций, в формате PDF.

## **12 ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Для освоения дисциплины необходимы:

– для проведения конференций — лекционная аудитория, оборудованная средствами отображения презентаций и других лекционных материалов на экран, а также средствами качественного звуковоспроизведения;

– аудитория для самостоятельной работы с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду РГРТУ.

**ПРИЛОЖЕНИЕ А**

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«РЯЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМЕНИ В.Ф. УТКИНА»**

Кафедра «Информационные технологии в графике и дизайне»

**ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПРАКТИКИ  
Б2.Б.02.03 «Научно-исследовательская работа»**

Специальность  
54.05.03 Графика

Специализация  
«Художник анимации и компьютерной графики»

Уровень подготовки  
специалитет

Квалификация выпускника – художник анимации и компьютерной графики

Формы обучения – очно-заочная

Рязань 2019 г

## 1 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

*Оценочные средства* (ОС) – это совокупность учебно-методических материалов (контрольных заданий, описаний форм и процедур проверки), предназначенных для оценки качества освоения обучающимися данной дисциплины как части ОПОП. Оценочные средства предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной дисциплины.

*Цель фонда оценочных средств* (ФОС) – предоставить объективный механизм оценивания соответствия знаний, умений и владений, приобретенных обучающимся в процессе изучения дисциплины, целям и требованиям ОПОП в ходе проведения текущего контроля и промежуточной аттестации.

*Основная задача ФОС* – обеспечить оценку уровня сформированности общекультурных, общепрофессиональных, профессиональных и профессионально-специализированных компетенций.

## 2 ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В таблице (5) представлен перечень компетенций, формируемых дисциплиной.

**Таблица 5 — Компетенции дисциплины**

<b>Коды компетенции</b>	<b>Содержание компетенций</b>
<b>ОК</b>	<b>Общекультурные компетенции</b>
ОК-3	Способность анализировать основные этапы и закономерности исторического развития социально-значимых и культурных процессов общества для формирования гражданской позиции
<b>ОПК</b>	<b>Общепрофессиональные компетенции</b>
ОПК-4	Способность к работе с научной литературой, способностью собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий
ОПК-5	Способность на научной основе организовать свой труд, самостоятельно анализировать результаты своей профессиональной деятельности, способностью к проведению самостоятельной творческой, методической и научно-исследовательской работы
<b>ПК</b>	<b>Профессиональные компетенции</b>
ПК-2	Способность демонстрировать знание исторических и современных технологических процессов при создании авторских произведений искусства и проведении экспертных и реставрационных работ в соответствующих видах деятельности
ПК-4	Способность использовать в своей творческой практике знания основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, знания истории костюма, мировой материальной культуры и быта
ПК-8	Владение основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, навыками работы с компьютером как средством накопления и управления информацией.
ПК-10	Способность к работе с научной и искусствоведческой литературой, способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии
ПК-11	Способность к профессиональному анализу произведений изобразительного искусства, музыки, архитектуры, литературы, театра и кино
ПК-13	Способность на научной основе организовать свой труд, самостоятельно оценить результаты своей деятельности, способностью к проведению самостоятельной научно-исследовательской и творческой работы

ПК-14	Способность учитывать в анализе явлений искусства политические, социальные, собственно культурные и экономические факторы
<b>ПСК</b>	<b>Профессионально-специализированные компетенции</b>
ПСК-11	Способность использовать в своей творческой практике знания основных произведений анимационного киноискусства, истории кино, основных произведений мирового и национального киноискусства и особенностей стилевых течений в киноискусстве
ПСК-13	Способность анализировать кино- и телесценарии, их драматургическое построение, литературно-художественные особенности и выразительные средства

В таблице (Таблица 6) представлены этапы формирования компетенций в процессе освоения основной профессиональной образовательной программы.

**Таблица 6 — Этапы формирования компетенций в процессе освоения ОПОП**

Дисциплина		Семестр											
Код	Наименование	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ОК-3													
Б1.1.Б.02	История	+											
Б1.2.Б.01	История зарубежного искусства и культуры	+	+	+	+								
Б1.2.Б.02	История отечественного искусства и культуры			+	+								
Б2.Б.05	Научно-исследовательская работа										+	+	
Б3.Б.01	Подготовка к процедуре защиты и процедура защиты выпускной квалификационной работы												+
ОПК-4													
Б1.1.Б.01	Иностранный язык	+	+	+	+								
Б1.1.Б.07	Русский язык и культура речи		+										
Б1.3.БС.03	Информатика	+											
Б1.3.БС.06	Трехмерное моделирование						+	+					
Б2.Б.05	Научно-исследовательская работа										+	+	
Б2.Б.07	Преддипломная практика												+
Б3.Б.01	Подготовка к процедуре защиты и процедура защиты выпускной квалификационной работы												+
ОПК-5													
Б1.3.Б.07	Основы психологии творческого процесса											+	
Б1.3.БС.06	Трехмерное моделирование						+	+					
Б2.Б.02	Творческая практика				+								
Б2.Б.05	Научно-исследовательская работа										+	+	
Б2.Б.06	Педагогическая практика											+	
Б2.Б.07	Преддипломная практика												+
Б3.Б.01	Подготовка к процедуре защиты и процедура защиты выпускной квалификационной работы												+
ПК-2													

Дисциплина		Семестр											
Код	Наименование	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Б1.1.В.02	История специальности	+											
Б1.3.В.01а	Введение в технологию анимации			+									
Б2.Б.04	Научно-производственная практика												
Б2.Б.05	Научно-исследовательская работа										+	+	
Б2.Б.07	Преддипломная практика												+
Б3.Б.01	Подготовка к процедуре защиты и процедура защиты выпускной квалификационной работы												+
ПК-4													
Б1.2.Б.03	История литературы					+	+						
Б1.2.В.03	Сценарное мастерство										+		
Б1.2.В.01	История материальной культуры и костюма							+					
Б2.Б.03	Музейная практика						+						
Б2.Б.05	Научно-исследовательская работа										+	+	
Б2.Б.07	Преддипломная практика												+
Б3.Б.01	Подготовка к процедуре защиты и процедура защиты выпускной квалификационной работы												+
ПК-8													
Б1.3.БС.03	Информатика	+											
Б1.3.В.01	Цифровая обработка изображений									+			
Б2.Б.05	Научно-исследовательская работа										+	+	
Б3.Б.01	Подготовка к процедуре защиты и процедура защиты выпускной квалификационной работы												+
ПК-10													
Б1.2.Б.01	История зарубежного искусства и культуры	+	+	+	+								
Б1.2.Б.02	История отечественного искусства и культуры			+	+								
Б1.2.В.01	История материальной культуры и костюма							+					
Б2.Б.03	Музейная практика						+						
Б2.Б.05	Научно-исследовательская работа										+	+	
Б2.Б.07	Преддипломная практика												+
ПК-11													
Б1.2.Б.01	История зарубежного искусства и культуры	+	+	+	+								
Б1.2.Б.02	История отечественного искусства и культуры			+	+								
Б1.2.Б.03	История литературы					+	+						
Б1.2.В.03	Сценарное мастерство										+		
Б1.2.В.04	Основы режиссуры				+								
Б1.3.БС.04	История кино									+			

Дисциплина		Семестр											
Код	Наименование	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Б2.Б.03	Музейная практика						+						
Б2.Б.05	Научно-исследовательская работа										+	+	
ПК-13													
Б1.2.В.04	Основы режиссуры				+								
Б1.3.БС.05	Двумерная анимация					+	+						
Б1.3.БС.06	Трехмерное моделирование						+	+					
Б2.Б.01	Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности		+										
Б2.Б.02	Творческая практика				+								
Б2.Б.05	Научно-исследовательская работа										+	+	
Б2.Б.07	Преддипломная практика												+
Б3.Б.01	Подготовка к процедуре защиты и процедура защиты выпускной квалификационной работы												+
ПК-14													
Б1.1.В.01а	Основы маркетинга								+				
Б1.1.В.01б	Предпринимательство								+				
Б2.Б.05	Научно-исследовательская работа										+	+	
Б3.Б.01	Подготовка к процедуре защиты и процедура защиты выпускной квалификационной работы												+
ПСК-11													
Б1.1.В.02	История специальности	+											
Б1.2.В.04	Основы режиссуры				+								
Б1.3.БС.04	История кино									+			
Б2.Б.05	Научно-исследовательская работа										+	+	
Б2.Б.07	Преддипломная практика												+
Б3.Б.01	Подготовка к процедуре защиты и процедура защиты выпускной квалификационной работы												+
ПСК-13													
Б1.2.В.03	Сценарное мастерство										+		
Б1.2.В.04	Основы режиссуры				+								
Б2.Б.05	Научно-исследовательская работа										+	+	
Б3.Б.01	Подготовка к процедуре защиты и процедура защиты выпускной квалификационной работы												+

В таблице (7) приведен перечень этапов обучения дисциплины. В таблице (8) представлены этапы формирования компетенций и их частей в процессе освоения дисциплины.

**Таблица 7 — Этапы обучения дисциплины**

№ п/п	Этап обучения (разделы дисциплины)
1	Установочная конференция. Цели, задачи, логики и этапы научного познания.
2	Просмотр фильмографии.
3	Эссе.
4	Конференция. Определение аспектов исследовательской работы.
5	Формирование структуры исследования.
6	Научно-исследовательская работа «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации».
7	Конференция. Требования к оформлению и материалам презентации для защиты научно-исследовательской работы.
8	Оформление теоретического и эмпирического материала.
9	Подготовка к защите презентации результатов НИР.
10	Защита НИР.

**Таблица 8 — Этапы формирования компетенций в процессе освоения дисциплины**

№	Код компетенции	Этапы формирования компетенций	Этапы обучения									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	ОК-3	Способность анализировать основные этапы и закономерности исторического развития социально-значимых и культурных процессов общества для формирования гражданской позиции			+	+	+	+		+	+	+
2	ОПК-4	Способность к работе с научной литературой, способностью собирать, обрабатывать, анализировать и интерпретировать информацию из различных источников с использованием современных средств и технологий	+		+	+	+	+	+	+	+	+
3	ОПК-5	Способность на научной основе организовать свой труд, самостоятельно анализировать результаты своей профессиональной деятельности, способностью к проведению самостоятельной творческой, методической и научно-исследовательской работы	+		+	+	+	+	+	+	+	+
4	ПК-2	Способность демонстрировать знание исторических и современных технологических процессов при создании авторских произведений искусства и проведении экспертных и реставрационных работ в соответствующих видах деятельности		+	+	+	+	+		+	+	+
5	ПК-4	Способность использовать в своей творческой практике знания основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, знания истории костюма, мировой материальной культуры и быта		+	+	+		+		+	+	+
6	ПК-8	Владение основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, навыками работы с компьютером как средством накопления и управления информацией.	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
7	ПК-10	Способность к работе с научной и искусствоведческой литературой, способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии	+		+	+	+	+	+	+	+	+
8	ПК-11	Способность к профессиональному анализу произведений изобразительного искусства, музыки, архитектуры, литературы, театра и кино		+	+	+	+	+		+	+	+

№	Код компетенции	Этапы формирования компетенций	Этапы обучения											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
9	ПК-13	Способность на научной основе организовать свой труд, самостоятельно оценить результаты своей деятельности, способностью к проведению самостоятельной научно-исследовательской и творческой работы	+		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
10	ПК-14	Способность учитывать в анализе явлений искусства политические, социальные, собственно культурные и экономические факторы		+	+	+		+		+	+	+	+	
11	ПСК-11	Способность использовать в своей творческой практике знания основных произведений анимационного киноискусства, истории кино, основных произведений мирового и национального киноискусства и особенностей стилевых течений в киноискусстве		+	+	+		+		+	+	+	+	
12	ПСК-13	Способность анализировать кино- и телесценарии, их драматургическое построение, литературно-художественные особенности и выразительные средства		+	+	+		+		+	+	+	+	

### 3 ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО НИР

#### 3.1 Фонд оценочных средств текущего контроля

Перечень видов контроля по научно-исследовательской работе:

1. Отчет по практике — письменно.
2. Дневник практики — письменно.
3. Эссе — письменно.
4. Устный доклад и компьютерная презентация научно-исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации».

### 4 ЭТАПЫ, СОДЕРЖАНИЕ И ФОРМЫ ОТЧЕТНОСТИ ПО НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЕ

В таблице (9) приведено содержание НИР, структурированное по разделам с указанием форм отчетности и способа контроля и формируемые компетенции.

**Таблица 9 — Этапы, содержание и формы отчетности НИР (творческая)**

№ этапа	Содержание задания	Форма текущего контроля	Способ контроля	Формируемые компетенции
1	<b>Установочная конференция. Цели, задачи, логики и этапы научного познания.</b> Инструктаж по работе с фильмографией анимационных фильмов и кинофильмов, научной литературой, библиотечным фондом и интернет-ресурсами. Осознание цели, задач, логики и этапов научного познания, современных методов, средств и этапов планирования и организации научно-исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации».	Дневник практики Отчет	Письменно	ОПК-4 ОПК-5 ПК-8 ПК-10 ПК-13
2	<b>Просмотр фильмографии.</b>	Дневник практики Отчет	Письменно	ПК-2 ПК-4 ПК-8 ПК-11 ПК-14 ПСК-11 ПСК-13

№ этап а	Содержание задания	Форма текущего контроля	Способ контроля	Формируемые компетенции
	Номинанты и лауреаты премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино.			
3	<b>Эссе.</b> Выбор анимационного фильма для научно-исследовательской творческой работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации». Описание индивидуальных переживаний автора, отражение собственного мнения, впечатления и взгляда на фильмографию и выбор произведения для НИР.	Дневник практики Отчет Эссе	Письменно	ОК-3 ОПК-4 ОПК-5 ПК-2 ПК-4 ПК-8 ПК-10 ПК-11 ПК-13 ПК-14 ПСК-11 ПСК-13
4	<b>Конференция. Определение аспектов исследовательской работы.</b> Определение аспектов научно-исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации» с привлечением современных информационных технологий в области анимации и компьютерной графики.	Дневник практики Отчет	Письменно	ОК-3 ОПК-4 ОПК-5 ПК-2 ПК-4 ПК-8 ПК-10 ПК-11 ПК-13 ПК-14 ПСК-11 ПСК-13
5	<b>Формирование структуры исследования. Обработка материалов исследования.</b> Обобщение и обработка полученной информации с применением современных технологий.	Дневник практики Отчет	Письменно	ОК-3 ОПК-4 ОПК-5 ПК-2 ПК-4 ПК-8 ПК-10 ПК-11 ПК-13
6	<b>Научно-исследовательская работа «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации».</b> Теоретическое и практическое использование различных аспектов в процессе исследования «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации».	Отчет Дневник практики	Письменно	ОК-3 ОПК-4 ОПК-5 ПК-2 ПК-4 ПК-8 ПК-10 ПК-11 ПК-13 ПК-14 ПСК-11 ПСК-13
7	<b>Конференция. Требования к оформлению и материалам презентации для защиты научно-исследовательской работы.</b> Рекомендации по подготовке к защите научно-исследовательской творческой работе.	Дневник практики Отчет	Письменно	ОПК-4 ОПК-5 ПК-2 ПК-4 ПК-8 ПК-10 ПК-13
8	<b>Оформление теоретического и эмпирического материала.</b> Оформление презентации с привлечением современных информационных технологий.	Дневник практики Отчет	Письменно	ОК-3 ОПК-4 ОПК-5 ПК-2 ПК-4 ПК-8 ПК-10 ПК-11 ПК-13 ПК-14 ПСК-11 ПСК-13
9	<b>Подготовка к защите презентации результатов НИР.</b> Подготовка доклада к защите.	Дневник практики Отчет Презентация	Письменно	ОК-3 ОПК-4 ОПК-5 ПК-2 ПК-4 ПК-8 ПК-10 ПК-11 ПК-13 ПК-14 ПСК-11 ПСК-13
10	<b>Защита НИР.</b>	Отчет Дневник практики Эссе	Письменно Устно	ОК-3 ОПК-4 ОПК-5 ПК-2 ПК-4 ПК-8 ПК-10 ПК-

№ этап а	Содержание задания	Форма текущего контроля	Способ контроля	Формируемые компетенции
		Презентация		11 ПК-13 ПК-14 ПСК-11 ПСК-13

## 5 ТИПОВЫЕ ВОПРОСЫ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЯ

1. Назовите цели и задачи научного исследования.
2. Назовите объект и предмет научного исследования.
3. Что такое проблема?
4. Что такое теория?
5. Чем определяется актуальность темы?
6. Что такое доказательство?
7. Что такое аспект?
8. Назовите этапы проведения научно-исследовательских работ.
9. Что такое «теоретические основы»?
10. Перечислите стадии теоретического исследования.
11. Какие учебно-исследовательские работы выполняются в вузе?
12. Какие умения и навыки необходимы для их выполнения?
13. Как проходит анализ источников информации.
14. Как происходит поиск научной информации?
15. Как происходит обработка научной информации, ее фиксация и хранение?
16. Что такое аннотация?
17. Как происходит оформление источников литературы?
18. Стадии творческого процесса.
19. Что такое эссе? Главные признаки эссе. Структура эссе. Каковы основные ошибки написания эссе?
20. Целевая аудитория анимационного фильма. Особенности восприятия для различных категорий воздействия.
21. Технологии анимации.
22. Принципы анимации.
23. Что такое художественно-изобразительное решение фильма?
24. Что такое этическая модель поведения героя?
25. Что такое типаж?
26. Образ анимационного героя.
27. Анатомия персонажа анимационного фильма.
28. Конструкция персонажей, виды конструкций рисованных персонажей.
29. Линия действия и силуэт.
30. Внешние характеристики персонажа: внешний облик и окружение.
31. Внутренние характеристики персонажа: характер и эмоции.
32. Что такое логлайн фильма.
33. Визуальные эффекты и их роль в кино- и анимационной индустрии.

## 6 СПИСОК ФИЛЬМОГРАФИИ

В таблице (10) приведен список номинантов и лауреатов премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино.

**Таблица 10 — Фильмография номинантов и лауреатов премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино**

№	Название	год	Режиссер	Анимация/CG эффекты	Время, мин.
1.	Кубо. Легенда о самурае	2016	Трэвис Найт	кукольная, CG	102

2.	Моана	2016	Рон Клементс и др.	3D	107
3.	Жизнь кабачка	2016	Клод Баррас	кукольная	66
4.	Зверополис	2016	Рич Мур и др.	3D	108
5.	Красная черепаха	2016	Михаэль Дюдок де Вит	2D	80
6.	Головоломка	2015	Пит Доктер	3D	94
7.	Аномализа	2015	Дьюк Джонсон	кукольная	90
8.	Барашек Шон	2015	Марк Бертон	3D	85
9.	Воспоминания о Марни	2014	Хиромаса Ёнэбаяси	2D	103
10.	Как приручить дракона 2	2014	Дин Деблуа	3D	105
11.	Семейка монстров	2014	Грэм Эннэбл	кукольная	96
12.	Город героев	2014	Дон Холл и др.	3D	105
13.	Сказание о принцессе Кагуя	2014	Исао Такахата	рисованная	137
14.	Песнь моря	2014	Томм Мур	2D	94
15.	Медвежья история	2014	Габриель Осорио Варгас	3D	11
16.	Мир будущего	2015	Дон Херцфельд	рисованная	17
17.	Мы не можем жить без космоса	2014	Константин Бронзит	2D	15
18.	Пролог	2015	Ричард Уильямс	2D	6
19.	Супер команда Санджая	2015	Санджей Патель	2D 3D	7
20.	Семейка Крудс	2013	Крис Сандерс и др.	3D	98
21.	Гадкий я 2	2013	Пьер Коффин и др.	3D	98
22.	Эрнест и Селестина	2012	Стефан Обье и др.	рисованная	80
23.	Холодное сердце	2013	Крис Бак и др.	3D	102
24.	Ветер крепчает	2013	Хаяо Миядзюки	рисованная	126
25.	Франкенвини	2012	Тим Бёртон	3D	87
26.	Храбрая сердцем	2012	Бренда Чапман и др.	3D	93
27.	Пираты! Банда неудачников	2012	Питер Лорд	кукольная	88
28.	Паранорман, или Как приручить зомби	2012	Крис Батлер	3D + кукольная	92
29.	Ральф	2012	Рич Мур	3D	102
30.	Тайна Коко	2017	Ли Анкрич	3D	105
31.	Ван Гог. С любовью, Винсент	2017	Хью Уэлшман и др.	2D рисованная масляными красками	94
32.	Фердинант	2017	Карлус Салданья	3D	106
33.	Босс-молокосос	2017	Том Макграт	3D	97
34.	Добытчица	2017	Нора Твоми	2D	94
35.	История игрушек-3	2010	Ли Анкрич	3D	103
36.	Вверх	2010	Пит Доктер и др.	3D	96
37.	Принцесса и лягушка	2009	Рон Клементс	2D	97
38.	Валл-и	2008	Эндрю Стэнтон	3D	98
39.	Рататуй	2007	Бред Бёрд	3D	111
40.	Делай ноги	2006	Джордж Миллер	3D <i>motion capture</i>	106
41.	Уоллес и Громит: Проклятие кролика-оборотня	2005	Ник Парк	пластилиновая	85
42.	Ходячий замок	2004	Хаяо Миядзюки	2D	120
43.	Труп невесты	2005	Тим Бёртон	кукольная	75
44.	Суперсемейка	2004	Бред Бёрд	3D	116
45.	В поисках Немо	2003	Эндрю Стэнтон	3D	104
46.	Братец медвежонок	2003	Аарон Блейз Роберт Уокер	рисованная	81
47.	Трио из Бельвилля	2003	Сильвен Шоме	2D	80
48.	Унесенные призраками	2001	Хаяо Миядзюки	2D	124
49.	Планета сокровищ	2002	Рон Клементс	2D	95
50.	Спирит: Душа прерий	2002	Келли Эсбёри Лорна Кук	2D	83
51.	Ледниковый период	2002	Крис Уэдж	3D	81
52.	Шрек	2001	Эндрю Адамсон и др.	3D	92
53.	Корпорация монстров	2001	Пит Доктер	3D	92
54.	Джимми Нейтрон: мальчик-гений	2001	Джон Э. Дэвис	3D	82

55.	Тарзан	1999	Крис Бак Кевин Лима	2D	88
56.	История игрушек-2	1999	Джон Лассетер и др.	3D	95
57.	Принц Египта	1998	Бренда Чапман и др.	рисованная	100
58.	Покахонтас	1995	Марк Габриел Эрик Голдберг	рисованная	94
59.	Алиса в стране чудес	2010	Тим Бертон	CG	109
60.	Мстители: Эра Альтрона (худ.фильм)	2015	Джосс Уидон	CG	141
61.	Звездные войны: Пробуждение Силы (худ.фильм)	2015	Дж.Дж. Абрамс	CG	136
62.	Человек-муравей (худ.фильм)	2015	Пейтон Рид	CG	117
63.	Земля Будущего (худ.фильм)	2015	Брэд Бёрд	CG	130
64.	Безумный Макс: Дорога ярости (худ.фильм)	2015	Джордж Миллер и др.	CG	120
65.	Мир юрского периода (худ.фильм)	2015	Колин Треворроу	CG	125
66.	Из машины (худ.фильм)	2015	Алекс Гарленд	CG	108
67.	Доктор Стрэндж (худ.фильм)	2016	Скотт Дерриксон	CG	115
68.	Матрица (худ.фильм)	1999	Эндрю и Лоуренс Вачовски	CG	136
69.	Бегущий по лезвию 2049 (худ.фильм)	2017	Дени Вильнев	CG	163
70.	Прометей (худ.фильм)	2012	Ридли Скотт	CG	124
	<b>Итого минут (час):</b>				<b>6712 (112)</b>

## 7 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ

Целью самостоятельной научно-исследовательской работы студента является укрепление теоретических знаний, профессиональных умений и овладение навыками научного анализа, опытом творческой деятельности, анализа, развитие самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровней.

Задачи самостоятельной научно-исследовательской работы студентом:

- систематизация и закрепление полученных ранее теоретических знаний и практических умений студентов;
- развитие ассоциативного мышления;
- углубление и расширение теоретической и практической подготовки;
- развитие познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;
- формирование самостоятельности мышления;
- использование материала, собранного и полученного в ходе самостоятельных изысканий;
- подготовки к зачету.

Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия.

Основными формами самостоятельной работы студентов без участия преподавателей являются:

- усвоение содержания материалов конференций на базе рекомендованной лектором основной, дополнительной литературы, включая информационные образовательные ресурсы, а также информационно-телекоммуникационной сети Интернет;
- выполнение самостоятельной работы.

### 7.1 Методические рекомендации по выполнению научно-исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации»

Анализ — метод исследования, характеризующийся выделением и изучением отдельных частей объекта исследования.

Для получения желаемых результатов в процессе анализа, студент выполняет эскизы: пропорции, конструкция, линия действия и силуэта персонажа. С помощью тонового эскиза студент должен показать деление отдельных сцен на планы.

Результаты исследовательской работы выполняются на компьютере и оформляются в виде презентации. Теоретическое содержание разделов научно-исследовательской работы выполняется в виде отчета по практике со ссылками на слайды презентации.

Объем: 40-50 слайдов, в формате .ppt. Все примеры должны сопровождаться иллюстрациями – кадрами из фильмов, иллюстрациями, пояснениями и графическими зарисовками студента.

Содержание слайдов:

*титульный*, на котором прописывается тема работы, ФИО руководителя и студента, название учебного заведения;

*оглавление* с нумерованным перечислением глав (пунктов) работы;

*введение*, где студент должен раскрыть суть темы, назначение работы, указать цели и задачи своей работы;

*эссе*;

*анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации, в которой студент исследует различные аспекты, связанные с производством данного произведения:*

### **1 Аннотация к фильму и общие характеристики**

**Цель:** научиться формулировать логлайн фильма, определять цели и задачи фильма, целевую аудиторию.

• режиссер, год создания, длительность фильма; формат (пропорции кадра).

• логлайн<sup>1</sup>;

• целевая аудитория;

• технология анимации мультипликационного фильма;

• ценности и антиценности фильма.

### **2 Главный герой. Линейка развития персонажей**

**Цель:** определить типаж героя; конструктивные и анатомические особенности героя, связь с технологией создания мультипликационного фильма; изобразительные решения, принятые художником, в раскрытии образа персонажа.

*2.1 Типаж персонажа:*

• архетип<sup>2</sup> героя;

• внутренний психологические характеристики персонажа: характер и эмоции;

• язык тела персонажа: анализ поз, определяющий характер персонажа;

• анализ конструкции персонажей (*зарисовки на фрагментах фильмов*) и актуальность выбора технологии анимации с точки зрения модели персонажа;

• антропоморфизм<sup>3</sup>;

• анализ пропорций, силуэта и линии действия героев (*зарисовки на фрагментах фильмов*);

---

<sup>1</sup> **Логлайн** — краткая аннотация к фильму, передающая суть истории, ее основную драматическую коллизию

<sup>2</sup> **Архетип** — это основная модель поведения и характера в психологии. В кинематографе и мультипликации, архетип включает в себя элементы внешности или/и одежды.

<sup>3</sup> **Антропоморфизм** (греч. *ανθρωπος человек, μορφή вид*) — наделение животных, предметов и явлений человеческими чертами, например способностью говорить. В зависимости от контекста, «антропоморф» может означать только существо с человеческой анатомией — двуногое, прямоходящее. В таком случае антропоморфность противопоставляется зооморфности: зооморфом называют существо с анатомией животного, даже если у него есть другие человеческие черты, такие как мимика и речь. Антропоморфизм как приём служит многим целям. Он позволяет сразу охарактеризовать персонажа по представлению о его биологическом виде. Тогда животное выступает как аллегория человеческих качеств, делающая их более очевидными, возможно, забавными вместо угрожающих.

2.2 *Изобразительное решение персонажа, принятые художником для раскрытия образа:*

- внешние визуальные характеристики персонажа: внешний облик и взаимодействие персонажа с фоном (средой, окружением);
- костюм и детали в раскрытии образа героя;

2.3 *Линейка развития персонажей:*

- линейка персонажей, взаимосвязь или различие конструктивных особенностей (например, какие основные геометрические формы (круг, овал, треугольник, прямоугольник) главного и других персонажей использует художник, происходят ли они из одной “среды или мира”);

- взаимодействие героев в раскрытии идеи фильма;

### **3 Художественно-изобразительное решение фильма. Пространство анимационного фильма**

**Цель:** определить принадлежность к художественной эпохе; жанровые и стилистические особенности анимационного фильма; общую тональность истории и визуальный стиль.

3.1 *Анализ стилистического решения фильма*

- стиль анимационного фильма;
- изобразительные техники в CG-анимации;
- исторические интерпретации материальной культуры и быта;

3.2 *Художественный анализ изобразительных приемов*

- свет, как формообразующий компонент изображения. Использование света с целью изменения окружающей действительности, акцентирования внимания, передачи эмоций;

- цветовой сценарий в художественно-изобразительном решении фильма;

3.3 *Анализ композиции отдельных сцен, управление вниманием зрителя*

- пространство кадра. Линейная, тональная, динамическая перспектива
- композиционный центр и фокальные точки, линии управления вниманием зрителя;
- формы, линии и контрастирующие формы создания кадра;
- план и ракурс, как инструмент эмоционального воздействия на зрителя;
- взаимосвязь визуальной среды с эмоциями, чувствами и характером персонажа;
- движение камеры в раскрытии идеи фильма;

### **4 Анализ звукового решения фильма**

**Цель:** как фоновая музыка помогает решить проблемы и задачи, которые стоят перед героями фильма.

### **5 CG-технологии, спецэффекты фильма и их влияние на идею отдельных сцен и фильма в целом.**

*заключение:* выводы, подведение итога проделанной работы;

*перечень литературы* в строгой последовательности (по алфавиту).

### **7.2 Методические рекомендации по написанию эссе**

Эссе — это прозаическое сочинение небольшого объема и свободной композиции, выражение индивидуального впечатления и соображения по конкретному поводу или вопросу (просмотр фильмографии и выбор произведения для анализа) и заведомо не претендующее на определяющую или исчерпывающую трактовку предмета.

Цель эссе — развитие таких навыков, как самостоятельное творческое мышление и письменное изложение собственных мыслей.

Тема эссе всегда конкретна. Оно не может содержать много тем или идей (мыслей), и отражает только один вариант, одну мысль. И развивает ее. Это ответ на один вопрос.

Структура (количество тезисов и аргументов зависит от темы, избранного плана, логики развития мысли):

- вступление;
- тезис, аргументы;
- тезис, аргументы;
- тезис, аргументы;
- заключение.

Вступление и заключение должны фокусировать внимание на проблеме.

Вступление — постановка проблемы. Заключение — резюме (мнение автора).

Стиль изложения: эмоциональность, экспрессивность, художественность. Это можно добиться с помощью коротких, простых, разнообразных по интонации предложений. Стиль отражает особенности личности.

Работа выполняется письменно.

Объем: 1-2 листа формата А4, в формате .doc.

### 7.3 Методические рекомендации по заполнению дневника практики

Дневник практики заполняется по разделам. Кратко излагается содержание раздела, календарный срок и количество часов.

## 8 КРИТЕРИИ ОЦЕНОК ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ С ПРИМЕНЕНИЕМ БАЛЛЬНОЙ СИСТЕМЫ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ

### 8.1 Критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования по видам оценочных средств

Сформированность каждой компетенции в рамках освоения данной дисциплины оценивается по трехуровневой шкале:

- пороговый уровень является обязательным для всех обучающихся по завершении освоения дисциплины;
- продвинутый уровень характеризуется превышением минимальных характеристик сформированности компетенций по завершении освоения дисциплины;
- эталонный уровень характеризуется максимально возможной выраженностью компетенций и является важным качественным ориентиром для самосовершенствования.

Критерии и шкалы для интегрированной оценки уровня сформированности компетенций приведены в таблице (11).

**Таблица 11 — Критерии оценивания компетенций**

Индикаторы компетенции	Уровень сформированности компетенции		
	пороговый	продвинутый	эталонный
Полнота знаний	Минимально допустимый уровень знаний. Допущено много негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Допущено несколько негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки, без ошибок
Наличие умений	Продемонстрированы основные умения. Решены типовые задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объеме	Продемонстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, в полном объеме, но некоторые с недочетами.	Продемонстрированы все основные умения, решены все основные задачи с отдельными незначительными недочетами, выполнены все задания в полном объеме.
Наличие навыков (владение опытом)	Имеется минимальный набор навыков для решения стандартных задач с некоторыми недочетами	Продемонстрированы базовые навыки при решении стандартных задач с некоторыми недочетами	Продемонстрированы навыки при решении стандартных задач без ошибок и недочетов.

Индикаторы компетенции	Уровень сформированности компетенции		
	пороговый	продвинутый	эталонный
Мотивация (личностное отношение)	Учебная активность и мотивация низкие, слабо выражены, стремление решать задачи качественно	Учебная активность и мотивация проявляются на среднем уровне, демонстрируется готовность выполнять поставленные задачи на среднем уровне качества	Учебная активность и мотивация проявляются на высоком уровне, демонстрируется готовность выполнять все поставленные задачи на высоком уровне качества
Характеристика сформированности компетенции	Сформированность компетенции соответствует минимальным требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков в целом достаточно для решения практических (профессиональных) задач, но требуется дополнительная практика по большинству практических задач	Сформированность компетенции в целом соответствует требованиям, но есть недочеты. Имеющихся знаний, умений, навыков и мотивации в целом достаточно для решения практических (профессиональных) задач, но требуется дополнительная практика по некоторым профессиональным задачам.	Сформированность компетенции полностью соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков и мотивации в полной мере достаточно для решения сложных практических (профессиональных) задач.

Критерии оценивания прохождения практики и уровень освоения компетенций оценивается в форме балльной системы приведены в таблицах 12, 13.

**Таблица 12 Критерии оценивания прохождения практики и уровень освоения компетенций оценивается в форме балльной системы**

Виды оцениваемой деятельности: текущий и промежуточный контроль	Кол-во баллов (за одно действие)	Максимальное кол-во баллов по форме текущего контроля
<b>Текущий контроль</b>		
Активное участие в конференциях (всего 2 конференции)	5	10
Эссе	10	10
«Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации».	55	40
Заполнение дневника практики.	10	10
<b>Промежуточная аттестация</b>		
Устный доклад и защита презентации	20	20
<b>Штрафные баллы</b>		
Пропуск заполнения дневника практики. Небрежное заполнение дневника практики	10	10
Пропуск конференции	5	10
<b>ВСЕГО:</b>		
Текущий контроль:		<b>80</b>
Промежуточная аттестация:		<b>20</b>
<b>ИТОГО:</b>		<b>100</b>

**Таблица 13 Система и критерии выставления оценок на основе балльной системы и уровень сформированности компетенций по практике**

Сумма баллов	Оценка за зачет с оценкой	Уровень сформированности компетенций	Критерии оценивания
85-100	«отлично»	эталонный	<p>Студент выполнил весь объем исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации», проявил теоретическую подготовку согласно методическим рекомендациям.</p> <p>Выполнил презентацию по всем пунктам исследования: «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации». В докладе студент обобщил изложение результатов проведенных исследований. С теоретической точки зрения грамотно аргументировал примеры, приведенные в презентации.</p> <p>В эссе студент изложил собственные мысли и проявил самостоятельное творческое мышление.</p> <p>Документы по практике оформлены в соответствии со всеми предъявленными требованиями.</p> <p>Студент принимал активное участие в конференциях.</p> <p>Студент проявил самостоятельность и интерес в творческой деятельности.</p>
70-84	«хорошо»	продвинутый	<p>Студент выполнил весь объем исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации», проявил теоретическую подготовку согласно методическим рекомендациям.</p> <p>Выполнил презентацию по всем пунктам исследования: «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации». В докладе студент не смог обобщить изложение результатов проведенных исследований. С теоретической точки зрения грамотно аргументировал примеры, приведенные в презентации.</p> <p>В эссе студент изложил собственные мысли и проявил самостоятельное творческое мышление.</p> <p>Студент не принимал активного участия в конференциях.</p> <p>Студент проявил самостоятельность и интерес в творческой деятельности.</p> <p>При оформлении документов по практике допустил недочеты.</p>
56-69	«удовлетворительно»	пороговый	<p>Студент не полностью выполнил объем исследовательской работы «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации» согласно методическим рекомендациям.</p> <p>Оформил презентацию.</p> <p>В докладе студент обобщил изложение результатов проведенных исследований. С теоретической точки зрения не смог грамотно аргументировать примеры, приведенные в презентации.</p> <p>В эссе студент изложил собственные мысли и проявил самостоятельное творческое мышление.</p> <p>При оформлении документов по практике студент допустил недочеты.</p> <p>Студент не принимал активного участия в конференциях.</p>
0-55	«неудовлетворительно»	не сформирован	<p>Студент не выполнил программу практики или представил отчет о практике, выполненный на крайне низком уровне или не предоставил отчет о практике.</p>