

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. Холопов
«14» 05 20 20 г

Заведующий кафедрой ИТГД

Р.М. Ганеев
«13» 05 20 20 г



«УТВЕРЖДАЮ»

Проректор РОПиМД

А.В. Корячко
«15» 05 20 20 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.02 «История специальности»

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

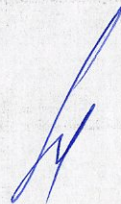
Рязань 2020 г

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЙ

Рабочая программа по дисциплине «История специальности» 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

к.и., профессор кафедры ИТГД



Н.Н. Царев

Рассмотрена и утверждена на заседании кафедры «13» 05 2017 г., протокол № 9

Заведующий кафедрой ИТГД,

д.т.н., профессор



Р.М. Ганеев

1 ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины является:

– формирование у будущих специалистов твердых теоретических знаний в области истории появления и становления анимационного искусства, и дальнейшего его развития с применением компьютерной графики;

– формирование способности использовать знания в области мировой и отечественной истории искусства и материальной культуры в создании произведений анимационного искусства, а также умение разбираться в художественных особенностях, стилях и направлениях анимации и ее выдающихся представителей.

– Предметом изучения дисциплины являются анализ произведений, созданных наиболее яркими представителями этого вида искусства с точки зрения их художественных особенностей и технологических принципов.

Основные задачи освоения учебной дисциплины:

1) получение знаний о различных течениях в анимационном искусстве прошлого и настоящего;

2) получение знаний о способах достижения художественных результатов в этом виде творчества;

3) использование полученных знаний в профессиональной деятельности художника компьютерной графики и анимации.

2 МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «История специальности» является обязательной, относится к вариативной части блока № 1 основной профессиональной образовательной программы (ОПОП) по направлению подготовки 54.05.03 «Графика» ФГБОУ ВО «РГРТУ».

Дисциплина изучается на очной и очно-заочной формах обучения на первом курсе в первом семестре.

Постреквизиты дисциплины. Компетенции, полученные в результате освоения дисциплины, необходимы при изучении следующих дисциплин: «Введение в технологию анимации», «Сценарное мастерство», «Основы режиссуры», «Теория и практика создания фильма» и при подготовке выпускной квалификационной работы.

3 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В таблице (Таблица 1) приведены коды компетенций, содержание компетенций и перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

Таблица 1 — Компетенции дисциплины

Коды компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-2	способность демонстрировать знание исторических и современных технологических процессов при создании авторских произведений искусства и проведении экспертных и реставрационных	Знать: – причины возникновения потребности человека в появлении движущихся изображений (31); – об историческом месте анимации в художественно-историческом процессе (32);

Коды компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
	работ в соответствующих видах деятельности	– основные этапы становления искусства анимации (33); – различать принципиальные подходы в воплощении действительности средствами анимационного искусства (34);
ПСК-111	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	Уметь: – анализировать особенности тех или иных произведений анимации различных направлений и стран с целью использования в дальнейшем в собственной практике (У1);

4 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Объем дисциплины по семестрам (курсам) и видам занятий в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3,00 зачетных единиц (ЗЕ):

Таблица 2 — Трудоемкость дисциплины

Вид учебной работы	Часов	Семестры
		1
Аудиторные занятия, всего	16,25	16,25
в том числе:		
Лекции (Лек)	8	8
Лабораторные работы (Лаб)		
Практические занятия (Пр)	8	8
Консультации (Конс)		
Иная контактная работа (ИКР)	0,25	0,25
Контактная внеаудиторная работа (КВР)		
Самостоятельная работа, всего	83	83
в том числе:		
Контрольные работы (КоР)		
Реферат (Р)		
Иные виды самостоятельной работы (СР)		
Курсовое проектирование/курсовая работа (КРП)		
Контроль	8,75	8,75
Вид промежуточной аттестации (зачет, дифференцированный зачет, экзамен)	зачет	зачет
Общая трудоемкость	108	108
Зачетные единицы трудоемкости	3	3
Контактная работа (по учебным занятиям)	16,25	16,25

4.2 Содержание дисциплины, структурированное по темам

В структурном отношении программа дисциплины представлена следующими разделами:

Раздел I. Введение в историю специальности

Тема 1. Понятия "анимация" и "мультипликация", их тождество и различие

Анимационный фильм как разновидность экранного творчества. Мультипликация как технологический прием создания иллюзии движения из смены неподвижных изображений. Анимация как способ одушевления изображений.

Тема 2. Анимация как способ воплощения жизни в замкнутом пространстве, для наблюдения и изучения ее, как вид синтетического искусства

Анимация: мобильная живопись, графика, скульптура. Анимация: искусство видеть обыкновенное в необыкновенном и наоборот. Анимация и комикс.

Искусство анимация близко к поэзии: краткость метафоричность к пародии.

Анимация как искусство превращения.

Раздел II. Предыстория анимации

Тема 3. Первые попытки человечества запечатлеть в рисунке движение, наблюдаемое в природе и жизни.

Наскальные рисунки первобытных людей в разных частях света. Передача движения в искусстве древнего Египта, Греции. Типы зрелища X-XI вв. визуально близкие будущему анимационному фильму. Китайский театр теней.

Тема 4. Опыты и эксперименты бельгийского профессора Жозефа Плато.

Открытия Жозефа Плато для понимания эффекта иллюзии движения. Понятия о персе-стенции и стробоскопическом эффекте. Значение изобретения фенакистископа для понимания мультипликации.

Тема 5. Первые исторические сведения о различных устройствах и их создателях для получения эффекта видимого движения при смене неподвижных изображений.

Стробоскоп Симона фон Штампефера. Зоотроп сконструированный английским математиком Уильямом Джорджем Хорнером. Кинематоскоп американца Колмана Селлера.

Тема 6. Эксперименты Эдварда Мьюбриджа по съемке последовательных фаз движения

Тема 7. Зарождение анимации как вида искусства

Светящиеся пантомимы "Оптического театра" Эмиля Рейно. Рисунки на целлулоидной ленте (35 мм). Принципиальные решения метода одушевления рисунков найденного Эмилем Рейно для искусства анимации

Раздел III. "Пионерский" этап в развитии анимации

Тема 8. Истоки и значение изобретение братьев Люмьер для искусства анимации.

Стюарт Блектон и его студия "Вайтограф". Покадровая мультипликационная съемка. Метод комбинированной съёмки. Жорж Мельес.

Тема 9. Зарождение Объемной (кукольной) анимации в России

Анимационные опыты Александра Ширяева. Творчество Владислава Старевича. Особенности творчества Владислава Старевича в эмиграции.

Тема 10. Эмиль Коль — зачинатель графической киноанимации.

Трансформация линий рисунков. Рисованные анимационные фильмы.

Тема 11. Механизация аниматорского труда

Первые анимационные студии. Дж.Р.Брей. Р.Барр, Отто Мессмер и Пат Салливан их роль и значение в становлении искусства анимации.

Тема 12. Поиски выразительности анимационного языка

Творчество Уинзора Мак-Кея. Приемы «экстравагантной» киноклоунады. Опыты документальной киноанимации.

Тема 13. Поиски анимационного правдоподобия

Братья Флейшер и их изобретение ротоскопии. Роль братьев Флейшер в создании просветительских и научно-популярных анимационных фильмов.

Тема 14. Творчества У. Диснея

Первый мультфильм с синхронным звуком. Мультфильм в цвете. Первый полнометражный анимационный фильм. Разделение труда в создании анимационных фильмов. Школа У. Диснея и методы обучения в ней. Значение и роль У Диснея в искусстве анимации, кино и телевидения 20 -го века. Уроки Диснея.

Тема 15. Советская анимация 20-30-х годов

Анимация и социальный запрос: функции пропаганды и просвещения. Творчество Дзиги Вертова. Художники и режиссеры первой волны советской анимации.

Характер основных жанров советской анимации.

Создание студии «Союзмультфильм»: внедрение в российскую анимацию американских эстетических и технологических стандартов. Первые детские мультфильмы.

Раздел IV. Хроника развития анимационных технологий

Тема 16. Зарождение абстракционизма в анимационном кино

Течения в абстрактном искусстве оказавшие влияния на анимацию. Эксперименты французских и немецких художников и режиссеров в области авангардной анимации.

Тема 17. Творчество Александра Алексеева

Технология "игольчатого экрана" А. Алексеева — предвестник 3D-технологий современной анимации. Другие изыскания А. Алексеева области создания анимации — техника «тотализации»: изобретенная и применяемая А. Алексеевым в анимационных рекламных роликах.

Тема 18. Творчество Нормана Мак-Ларена

Эксперименты Н. Мак-Ларена в области анимационных техник и киноизображения.

Заимствование и развитие Н. Мак-Лареном «Рисованного звука», изобретенного советскими художниками и инженерами Н. Воиновым и А. Абрамовым.

Тема 19. Послевоенная советская анимация

Натуралистические тенденции в анимации 50-х годов. Использование традиций народного прикладного и изобразительного искусства.

Творчество Л. Атаманова, И. Иванова-Вано. А. Птушко.

Преодоление американских эстетических стандартов и устремления к поискам новых выразительных средств и техник в 60-70-х годах.

Творчество Ф. Хитрука, А.Хржановского, Ю. Норштейна, Э. Назарова, Г. Бардина.

Тема 20. Анимация ведущих мастеров стран Западной Европы конца XX века

Творчество Д. Халаса. (Англия), Братьев Лауэнштейн (Германия), Ковандоли (Италия), Поль Гримо (Франция).

Тема 21. Развитие новых школ анимации в странах Восточной Европы

Формирование новых принципов и эстетики в анимации.

Чехословацкая школа кукольной анимации. Творчество Иржи Трнки и Карела Земана.

Загребская школа рисованного фильма. Основные эстетические принципы школы. Направление в развитии «редуцированной» (ограниченной) анимации. Автоматизированная анимация — упрощение художественной формы. Творчество Душана Вукотича и др.

Польская школа анимации. Творчество Збигнева Рыбчинского — авангардные поиски в области овладения компьютерных технологий.

Раздел V. Зарождение компьютерных технологий в анимации

Тема 22. Эксперименты с компьютерно-генерированным изображением

Первые электронные спецэффекты в анимации.

Тема 23. Компьютерная графика как выход на компьютерные анимационные технологии

Тема 24. Обзор существующих компьютерных систем и программ анимации

Тема 25. Первые фильмы на темы виртуальной реальности. Зарождение видеоигр

Тема 26. Традиционные жанры в системах компьютерной анимации. Новые возможности анимации в компьютерных технологиях

4.3 Тематический план дисциплины

Тематический план дисциплины включает следующие формы учебного процесса:

- лекции (ЛК);
- практические занятия (ПЗ);
- самостоятельную работу (СР).
- экзамен.

Таблица 3 — Тематический план

№ п/п	Тема	Всего, часов	Контактная работа, часов				СР, час.	КТР, час.
			Всего	ЛК	ПЗ	ЛАБ		
1	Понятия «анимация» и «мультипликация». Их тождество и различие.	2	0	0	0	0	2	
2	Анимация как способ воплощения жизни в замкнутом пространстве, для наблюдения и изучения ее; как вид синтетического искусства	3	1	1	0	0	2	
3	Первые попытки человечества запечатлеть в рисунке движение, наблюдаемое в природе и жизни.	2	0	0	0	0	2	

№ п/п	Тема	Всего, часов	Контактная работа, часов				СР, час.	КТР, час.
			Всего	ЛК	ПЗ	ЛАБ		
4	Опыты и эксперименты бельгийского профессора Жозефа Плато.	5	1	0	1	0	4	
5	Первые исторические сведения о различных устройствах и их создателях для получения эффекта видимого движения при смене неподвижных изображений.	3	1	1	0	0	2	
6	Эксперименты Эдварда Мьюбриджа по съемке последовательных фаз движения.	3	1	0	1	0	2	
7	Зарождение анимации как вида искусства.	2	0	0	0	0	2	
8	Истоки и значение изобретение братьев Люмьер для искусства анимации.	2	0	0	0	0	2	
9	Зарождение объемной (кукольной) анимации в России	3	1	1	0	0	2	
10	Эмиль Коль - зачинатель графической киноанимации.	4	0	0	0	0	4	
11	Механизация аниматорского труда.	5	1	0	1	0	4	
12	Поиски выразительности анимационного языка.	10	2	1	1	0	6	
13	Поиски анимационного правдоподобия.	2	0	0	0	0	2	
14	Творчество У. Диснея.	10	2	1	1	0	6	
15	Советская анимация 20-30-х годов	5	1	1	0	0	4	
16	Зарождение абстракционизма в анимационном кино.	3	1	0	1	0	2	
17	Творчество Александра Алексеева	5	1	1	0	0	4	
18	Творчество Нормана Мак-Ларена.	5	1	0	1	0	4	
19	Послевоенная советская анимация	5	1	0	1	0	4	
20	Анимация ведущих мастеров стран Западной Европы конца XX века .	4	0	0	0	0	4	
21	Развитие новых школ анимации в странах Восточной Европы.	8	0	0	0	0	7	
22	Эксперименты с компьютерно-генерированным изображением.	4	0	0	0	0	4	
23	Компьютерная графика как выход на компьютерные анимационные технологии	5	1	1	0	0	4	

№ п/п	Тема	Всего, часов	Контактная работа, часов				СР, час.	КТР, час.
			Всего	ЛК	ПЗ	ЛАБ		
24	Обзор существующих компьютерных систем и программ анимации.	2	0	0	0	0	2	
25	Первые фильмы на темы виртуальной реальности. Зарождение видеоигр.	2	0	0	0	0	2	
26	Традиционные жанры в системах компьютерной анимации.	4	0	0	0	0	2	
	Подготовка к промежуточной аттестации и промежуточная аттестация							9
	Всего:	108	16	8	8	0	83	9

В таблице (Таблица 4) приведены виды практических работ по дисциплине. В таблице (Таблица 5) приведены виды самостоятельных работ по дисциплине.

Таблица 4 — Виды и содержание практических работ

№ п/п	Тема	Вид работы	Наименование и содержание работы
1	Опыты и эксперименты бельгийского профессора Жозефа Плато	Семинар	Открытия Жозефа Плато для понимания эффекта иллюзии движения. Понятия о персе-стенции и стробоскопическом эффекте. Значение изобретения фенакистископа для понимания мультипликации.
2	Эксперименты Эдварда Мьюбриджа по съемке последовательных фаз движения	Семинар	Стробоскоп Симона фон Штампефера. Зоотроп Уильямома Джорджем Хорнера. Кинематоскоп Колмана Селлерса. Различные и виды и модификации этих устройств
3	Механизация аниматорского труда	Просмотр фильмов и их обсужде-ние	Первые анимационные студии. Дж.Р.Брейя. Р.Барра
4	Поиски выразительности анимационного языка	Семинар	Творчество Отто Мессмера, Пата Салли-вана, Уинзора Мак-Кея и их роль и значение в становлении искусства анимации.
5	Творчество У. Диснея	Просмотр фильмов и их обсужде-ние	Первый мультфильм с синхронным звуком. Мультфильм в цвете. Первый полнометраж-ный анимационный фильм. Значение и роль У Диснея в искусстве анимации, кино и теле-видения 20 -го века
6	Зарождение абстракци-низма в анимационном кино	Просмотр фильмов и их обсужде-ние	Течения в абстрактном искусстве оказавшие влияния на анимацию. Эксперименты фран-цузских и немецких художников и режиссе-ров в области авангардной анимации
7	Творчество Нормана Мак-Ларена	Просмотр фильмов и	Эксперименты Н. Мак-Ларена в области анимационных техник и киноизображения

№ п/п	Тема	Вид работы	Наименование и содержание работы
		их обсуждение	
8	Послевоенная советская анимация	Просмотр фильмов и их обсуждение	Натуралистические тенденции в анимации 50-х годов. Использование традиций народного прикладного и изобразительного искусства.

Таблица 5 — Виды и содержание самостоятельных работ

№ п/п	Тема	Вид работы	Наименование и содержание работы
1	Понятия «анимация» и «мультипликация». Их тождество и различие.		Анимационный фильм как разновидность экранного творчества. Мультипликация как технологический прием создания иллюзии движения из смены неподвижных изображений. Анимация как способ одушевления изображений
2	Анимация как способ воплощения жизни в замкнутом пространстве, для наблюдения и изучения ее; как вид синтетического искусства		Анимация: мобильная живопись, графика, скульптура. Анимация: искусство видеть обыкновенное в необыкновенном и наоборот. Анимация и комикс
3	Первые попытки человечества запечатлеть в рисунке движение, наблюдаемое в природе и жизни.	Доработка конспекта лекций	Наскальные рисунки первобытных людей в разных частях света. Типы зрелища X-XI вв визуально близкие будущему анимационному фильму
4	Опыты и эксперименты бельгийского профессора Жозефа Плато.	Доработка конспекта лекций	Понятия о персестенции и стробоскопическом эффекте
5	Первые исторические сведения о различных устройствах и их создателях для получения эффекта видимого движения при смене неподвижных изображений.	Презентация	Различные и виды и модификации устройств для получения мультипликационного эффекта
6	Эксперименты Эдварда Мьюбриджа по съемке последовательных фаз движения.	Доработка конспекта лекций	Способы съемки последовательных фаз движения Эдварда Мьюбриджа
7	Зарождение анимации как вида искусства.	Презентация	Принципиальные решения метода одушевления рисунков найденного Эмилем Рейно для искусства анимации
8	Истоки и значение изобретение братьев Люмьер для искусства анимации.	Доработка	Значение изобретение братьев Люмьер для искусства анимации

№ п/п	Тема	Вид ра- боты	Наименование и содержание работы
		кон- спекта лекций	
9	Зарождение объемной (ку- кольной) анимации в России	Презен- тация	Анимационные опыты Александра Ширя- ева. Творчество Владислава Старевича.
10	Эмиль Коль - зачинатель гра- фической киноанимации.	Презен- тация	Значение эффекта трансформация рисунка в графической киноанимации.
11	Механизация аниматорского труда.	Дора- ботка кон- спекта лекций	Первые анимационные студии.
12	Поиски выразительности ани- мационного языка.	Дора- ботка кон- спекта лекций	Приемы «экстравагантной» киноклоунады Уинзора Мак-Кея
13	Поиски анимационного прав- доподобия.	Дора- ботка кон- спекта лекций	Братья Флейшер и значение изобретения ими ротоскопии.
14	Творчество У. Диснея.	Презен- тация	Этапы творчества У. Диснея от первых проб в анимации до новаторских работ в кино и телевидение 20 -го века. Школа У Диснея
15	Советская анимация 20-30-х годов	Дора- ботка кон- спекта лекций	Творчество Дзиги Вертова. Художники и режиссеры первой волны советской анима- ции.
16	Зарождение абстракционизма в анимационном кино.	Дора- ботка кон- спекта лекций	Течения в абстрактном искусстве оказав- шие влияния на анимацию
17	Творчество Александра Алек- сеева	Презен- тация	Технология "игольчатого экрана" А. Алек- сеева — предвестник 3D-технологий со- временной анимации.
18	Творчество Нормана Мак-Ла- рена.	Презен- тация	Заимствование и развитие Н. Мак-Лареном «Рисованного звука»,
19	Послевоенная советская ани- мация	Дора- ботка кон- спекта лекций	Натуралистические тенденции в анимации 50-х годов.
20	Анимация ведущих мастеров стран Западной Европы конца XX века .	Дора- ботка кон- спекта лекций	Творчество Д. Халаса.(Англия), Братьев Лауэнштейн (Германия), Ковандоли (Ита- лия), Поль Гримо (Франция).

№ п/п	Тема	Вид работы	Наименование и содержание работы
21	Развитие новых школ анимации в странах Восточной Европы.	Доработка конспекта лекций	Направление в развитии «редуцированной» (ограниченной) анимации. Автоматизированная анимация — упрощение художественной формы.
22	Эксперименты с компьютерно-генерированным изображением.	Доработка конспекта лекций	Первые электронные спецэффекты в анимации
23	Компьютерная графика как выход на компьютерные анимационные технологии	Доработка конспекта лекций	Компьютерная графика как основа компьютерных анимационных технологий.
24	Обзор существующих компьютерных систем и программ анимации.	Презентация	Обзор существующих компьютерных систем и программ анимации
25	Первые фильмы на темы виртуальной реальности. Зарождение видеоигр.	Доработка конспекта лекций	Первые фильмы на темы виртуальной реальности. Зарождение видеоигр
26	Традиционные жанры в системах компьютерной анимации.	Доработка конспекта лекций	Традиционные жанры в системах компьютерной анимации.

5 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Оценочные материалы приведены в Приложении к работе программы. (см. документ «Оценочные материалы по дисциплине»).

6 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Основная учебная литература

1. Кривуля Н.Г. История анимации [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / Н.Г. Кривуля. — Электрон. текстовые данные. — М. : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011. — 34 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/30616.html>.
2. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение [Электронный ресурс] : учебное пособие / А.А. Петров. — Электрон. текстовые данные. — М. : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010. — 197 с. — 978-5-87149-121-8. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/30621.html>

6.2 Дополнительная учебная литература

3. Саймон, М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей : пер. с англ. - М. : НТ Пресс, 2006. - 336с.; CD-ROM. - ISBN 5-477-00121-6 : 248-50.
4. Куркова Н.С. Анимационное кино и видео. Азбука анимации [Электронный ресурс] : учебное пособие по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией кино-, фото-, видеотворчества» / Н.С. Куркова. — Электрон. текстовые данные. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 235 с. — 978-5-8154-0356-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/66341.html>
5. Эйзенштейн С. Дисней [Электронный ресурс] / С. Эйзенштейн. — Электрон. текстовые данные. — М. : Ад Маргинем Пресс, 2014. — 124 с. — 978-5-91103-211-1. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/51370.html>
6. Фрейлих С.И. Теория кино. От Эйзенштейна до Тарковского [Электронный ресурс] : учебник для вузов / С.И. Фрейлих. — Электрон. текстовые данные. — М. : Академический Проект, 2015. — 511 с. — 978-5-8291-1721-4. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60096.html>
7. Кириллова Н.Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества [Электронный ресурс] / Н.Б. Кириллова. — Электрон. текстовые данные. — М. : Академический проект, 2016 — 157 с. — 978-5-8291-1973-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60126.html>

7 МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Самостоятельное изучение тем учебной дисциплины способствует закреплению знаний, умений и навыков, полученных в ходе аудиторных занятий; углублению и расширению знаний по отдельным вопросам и темам дисциплины; освоению умений прикладного и практического использования полученных знаний.

Основными видами самостоятельной работы по дисциплине являются:

- доработка конспекта лекции с применением основной, методической и дополнительной литературы;
- изучение и конспектирование первоисточников;
- подбор и просмотр анимационных фильмов в качестве подготовки к занятиям;
- самостоятельное изучение отдельных вопросов и тем курса;
- подготовка к зачету.

Для самостоятельной работы студентов по дисциплине сформированы следующие виды учебно-методических материалов:

- основная и дополнительная литература;
- перечень вопросов семинарских занятий;
- перечень анимационных фильмов для самостоятельного изучения.

Список фильмов:

- «Фантазмагория» Эмиль Коль,
- «Динозавр Герти», «Гибель Луизитании» Уинзор Мак-Кей, США,
- «Кот Феликс» Пат Селиван. Дж. Месмер, США
- «Коко из чернильницы», «Бетти Буп», «Моряк Попай» М. и Д. Флейшеры, США
- «Фантазия», «Белоснежка и семь гномов», Уолт Дисней, США
- "Игра света. Опус 1"Вальтер Рутман. Германия

- "Возвращение к разуму", Ман Рэй. Франция
- «Движущаяся живопись» («Движение кадра № 1»), Оскар Фишингер, Германия
- "Приключения принца Ахмеда", Лотта Райнигер, Франция,
- «Соседи», «Мерцающая пустота», Норман Мак-Ларен, Канада.
- «Ночь на Лысой горе», «Нос», Александр Алексеев, Франция
- «Идея», Бертольд Бартош, Франция,
- «Маленький солдат», Поль Гримо, Франция
- «Замок Дожожи», Кихатио Кавамото, Япония
- «Зфероферма», Джон Халас, Великобритания
- «Эрзац», «Пиколла», Душан Вукотич, Югославия
- «Рука», Иржи Трнка, Чехословакия.
- «Желтая подводная лодка», Джордж Даннинг, Великобритания
- «Танго», «Суп», Збигнев Рыбчинский, Польша.
- «Голод», «Метадата», Петер Фёльдеш, Канада
- «Конек-Горбунок» Иван Иванов-Вано,
- «Почта» - М. Цехановский.
- «Сказка о рыбаке и рыбке», А. Птушко.
- «Большие неприятности» - В. и З. Брумберг.
- «Золотая Антилопа» - Л. Атаманов
- «Варежка» Роман Качанов
- «Жил-был пес» Эдуард Назаров
- «Каникулы Бонифация», «Топтыжка», «Остров», Федор Хитрук
- «Конфликт», «Одажио», «Выкрутасы», Гарри Бардин»
- «Сказка сказок», «Ежик в тумане, «Журавль и Цапля», Юрий Норштейн.

8 ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО– ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ ИНТЕРНЕТ, НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

- Электронно-библиотечная система IPRBookShop (<http://www.iprbookshop.ru>).
- Электронно-библиотечная система "Лань" (<https://e.lanbook.com>).
- Электронная библиотечная система РГРТУ (<http://elib.rsreu.ru/ebs>).
- Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» [Электронный ресурс]. – URL: <http://window.edu.ru>.
- Информационно-правовой портал ГАРАНТ.РУ [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.garant.ru>.
- Справочная правовая система КонсультантПлюс [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.consultant.ru/online/>.
- <http://www animator.ru>
- <http://www.pilot-film.com>
- <http://www.pixar.com>
- <http://www.animaccord.ru>
- [http://www.3d-master.org/volshebniki/ll.htm](http://www.3d-master.org/volshebники/ll.htm)

- <http://www.mults.info/>
- <http://www.animalife.ru/library/iskusstvo-animacii/>.

9 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

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

- с содержанием рабочей программы дисциплины;
- с целями и задачами дисциплины, ее связями с другими дисциплинами образовательной программы;
- методическими разработками по данной дисциплине, имеющимися на сайтах библиотеки РГРТУ;
- с графиком консультаций преподавателей кафедры.

К изучению дисциплины предъявляются следующие организационные требования:

- обязательное посещение студентом всех видов контактных занятий;
- качественная самостоятельная подготовка к практическим занятиям, активная работа на них;
- активная, ритмичная самостоятельная аудиторная и внеаудиторная работа студента в соответствии с планом-графиком;
- своевременная сдача преподавателю отчетных документов по контактным видам работ;
- в случае наличия пропущенных студентом занятий, необходимо получить консультацию по подготовке и оформлению отдельных видов заданий.

При подготовке к практическим занятиям студентам следует:

- приносить с собой рекомендованную преподавателем материалы (конспекты лекций, литературу) к конкретному занятию;
- до очередного практического занятия по конспектам лекций и рекомендованным литературным источникам проработать теоретический материал, соответствующей темы занятия;
- задать преподавателю вопросы по материалу, вызвавшему затруднения в его понимании и освоении при решении задач, заданных для самостоятельного решения;
- на занятии доводить каждую задачу до окончательного решения, демонстрировать понимание проведенных расчетов (анализов, ситуаций), в случае затруднений обращаться к преподавателю.

Студентам, пропустившим занятия (независимо от причин), рекомендуется обратиться к преподавателю в день консультаций и получить индивидуальное задание.

К выполнению заданий для самостоятельной работы предъявляются следующие требования: задания должны выполняться самостоятельно и представляться в установленный срок, а также соответствовать установленным требованиям по оформлению. Любая форма самостоятельной работы студента (подготовка к семинарскому занятию, написание эссе, курсовой работы, доклада и т.п.) начинается с изучения соответствующей литературы как в библиотеке, так и дома.

Для выполнения практической работы обучающийся должен предварительно изучить необходимые темы теоретического курса и получить конкретные рекомендации от преподавателя о порядке и составе выполняемой работы.

По завершению изучения дисциплины сдается зачет.

При подготовке к зачету необходимо ориентироваться на конспекты лекций, рабочую программу дисциплины, учебную и рекомендуемую литературу. Основное в подготовке к сдаче зачета – это проработка контрольных вопросов и систематизация теоретических знаний, подтверждение практическими примерами и выкладками.

Подготовка студента к промежуточной аттестации по дисциплине включает в себя три этапа: систематическая работа в течение семестра; непосредственная подготовка в дни, предшествующие зачету по темам курса.

Возможные формы проведения зачета: устный (в виде собеседования),

Зачет проводится по вопросам, для успешной сдачи которого студенты должны понимать сущность вопроса, его смысл и уметь аргументировать структурные составляющие и подтверждать практическими примерами, что должно соответствовать компетенциям освоения дисциплины, указанным в рабочей программе.

Во время испытаний промежуточной аттестации студенты могут пользоваться рабочими программами учебных дисциплин, а также справочниками и прочими источниками информации, разрешенными преподавателем.

На зачете нельзя пользоваться электронными средствами связи и материалами, неразрешенными преподавателем. Также не разрешается общение с другими студентами и несанкционированные перемещения по аудитории. Указанные нарушения являются основанием для удаления студента из аудитории с последующим проставлением в ведомости оценки «не удовлетворительно».

10 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 «История специальности», следует отнести:

- операционную систему Windows XP (Microsoft Imagine, номер подписки 700102019, (бессрочно)
- антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security (Коммерческая лицензия на 1000 компьютеров № 2304-180222-115814-600-1595)
- Apache OpenOffice 4.1.5 (лицензия: Apache License 2.0)
- GIMP 2.10.4 (лицензия: Creative Commons Attribution-ShareAlike 4 International License)
- Krita 4.1.0 (лицензия: GNU GPL 2)

**Таблица 6 — Перечень информационных технологий
(лицензионное программное обеспечение, информационно-справочные системы).**

Название ПО	№ лицензии	Количество мест
Операционная система Windows XP	Microsoft Imagine, номер подписки 700102019, бессрочно	не ограничено
Kaspersky Endpoint Security	№ 2304-180222-115814-600-1595	1000
Apache OpenOffice 4.1.5	Apache License 2.0	не ограничено
GIMP 2.10.4	Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License	не ограничено

Название ПО	№ лицензии	Количество мест
Krita 4.1.0	GNU GPL 2	не ограничено

11 ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Для освоения дисциплины необходимы:

– учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, в том числе выполнения учебных, курсовых и дипломных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации. Оснащение: специализированная мебель, место для преподавателя, оснащенное компьютером и мультимедийным проектором, экран, комплект звукового оборудования;

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

Таблица 7 — Материально-техническое оснащение учебного процесса

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, в том числе выполнения учебных, курсовых и дипломных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, № 203а главного учебного корпуса	Компьютерная техника с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду
Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, в том числе выполнения учебных, курсовых и дипломных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, № 116 первого учебного корпуса	Специализированная мебель, место для преподавателя, оснащенное компьютером, ИБП IPPON BACK, телевизор Toshiba, мультимедийный проектор BenQ MP 721, экран, комплект звукового оборудования

**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 ПО ДИСЦИПЛИНЕ
Б1.В.02 «История специальности»**

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 2020 г

12 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.

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

В таблице (Таблица 8) представлен перечень компетенций, формируемых дисциплиной.

Таблица 8 — Компетенции дисциплины

Коды компетенции	Содержание компетенций
ПК	Профессиональные компетенции
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
ПСК	Профессионально-специализированные компетенции
ПСК-111	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

В таблице (Таблица 9) представлены этапы формирования компетенций в процессе освоения основной профессиональной образовательной программы.

Таблица 9 — Этапы формирования компетенций в процессе освоения ОПОП

Дисциплина		Семестр												
Код	Наименование	1	2	3	4	5	6	7	8	9	А	В	С	Д
ПК-2 способностью демонстрировать знание исторических и современных технологических процессов при создании авторских произведений искусства и проведении экспертных и реставрационных работ в соответствующих видах деятельности														
Б1.Б.29	Введение в технологию анимации			+										
Б1.В.02	История специальности	+												
Б2.Б.04(П)	Научно-производственная практика											+		

Дисциплина		Семестр													
Код	Наименование	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	
Б2.Б.05(П)	Научно-исследователь- ская работа												+		
Б2.Б.07(П)	Преддипломная прак- тика												+	+	
Б3.Б.01	Подготовка к проце- дуре защиты и проце- дура защиты выпуск- ной квалификационной работы													+	
ПСК-111 способностью использовать в своей творческой практике знания основных произведений анимационного киноискусства, истории кино, основных произведений ми- рового и национального киноискусства и особенностей стилевых течений в киноискусстве															
Б1.В.02	История специальности	+													
Б1.В.03	Основы режиссуры					+									
Б1.В.06	История и технология кино									+					
Б2.Б.05(П)	Научно-исследователь- ская работа											+			
Б2.Б.07(П)	Преддипломная прак- тика												+	+	
Б3.Б.01	Подготовка к проце- дуре защиты и проце- дура защиты выпуск- ной квалификационной работы													+	

В таблице (Таблица 10) приведен перечень этапов обучения дисциплины.

В таблице (Таблица 11) представлены этапы формирования компетенций и их частей в процессе освоения дисциплины.

Таблица 10 — Этапы обучения дисциплины

№ п/п	Этап обучения (разделы дисциплины)
1	Введение в историю специальности
2	Предыстория анимации
3	"Пионерский" этап в развитии анимации
4	Хроника развития анимационных технологий
5	Зарождение компьютерных технологий в анимации

Таблица 11 — Этапы формирования компетенций в процессе освоения дисциплины

№	Код компетенции	Планируемые результаты обучения, характеризующие этапы формирования компетенций		Этапы обучения				
		Код	Результат обучения	1	2	3	4	5
1	ПК-2	31	знать причины возникновения потребности человека в появлении движущихся изображений	+	+			
2	ПК-2	32	понимать историческое место анимации в художественно-историческом процессе	+	+	+	+	+
3	ПК-2	33	разбираться в основных этапах становления искусства анимации	+	+	+	+	+
4	ПК-2	34	различать принципиальные подходы в воплощении действительности средствами анимационного искусства				+	+
5	ПСК-111	У1	анализировать особенности тех или иных произведений анимации различных направлений и стран с целью использования в дальнейшем в собственной практике			+	+	+

Перечень видов оценочных средств, используемых в ФОС дисциплины, представлен в таблице (Таблица 12).

Таблица 12 — Перечень видов оценочных средств, используемых в процессе освоения дисциплины

№	Наименование вида оценочного средства	Характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Устный опрос	Средство контроля, организованное как специальная беседа преподавателя с обучающимся на темы, связанные с изучаемой дисциплиной, и рассчитанное на выяснение объема знаний обучающегося по определенному разделу, теме, проблеме и т.п	Контрольные вопросы по темам/разделам дисциплины
2	Практическое задание	Средство оценки умения применять полученные теоретические знания в практической ситуации. Задача должна быть направлена на оценивание тех компетенций, которые подлежат освоению в данной дисциплине, должна содержать четкую инструкцию по выполнению или алгоритм действий	Комплект задач и заданий

В паспорте фонда оценочных материалов (Таблица 13) приведено соответствие между контролируемыми компетенциями и оценочными средствами контроля компетенции.

Таблица 13 — Паспорт фонда оценочных средств дисциплины

№	Код компетенции	Планируемые результаты обучения, характеризующие этапы формирования компетенций		Наименование оценочного средства
		Код	Результат обучения	
1	ПК-2	31	понимать причины возникновения потребности человека в появлении движущихся изображений	Устный опрос
2	ПК-2	32	иметь представление об историческом месте анимации в художественно-историческом процессе	Устный опрос
3	ПК-2	33	анализировать основные этапы становления искусства анимации	Устный опрос
4	ПК-2	34	различать принципиальные подходы в воплощении действительности средствами анимационного искусства	Устный опрос
5	ПСК-111	У1	анализировать особенности тех или иных произведений анимации различных направлений и стран с целью использования в дальнейшем в собственной практике	Практическое задание

14 ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Для оценки знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения ОПОП, применяются:

- типовые задания к практическим работам (см. подраздел 14.1);
- теоретические вопросы и практические задания для промежуточной аттестации (см. подраздел 0);
- типовые задания для самостоятельной работы (см. подраздел 14.3).

14.1 Перечень заданий к практическим работам

Практические занятия (упражнения) по дисциплине «История анимации» предполагают просмотр анимационных фильмов по тематическому плану в аудитории под руководством и с комментариями преподавателя.

Контролируемые компетенции (или их части): ПК-2, ПСК-111.

Темы семинарских занятий и докладов по истории анимации:

1. Анимация как вид экранного искусства.
2. Предыстория анимации.
3. «Пионерский» период анимации.
4. Значение творчества У. Диснея в становлении и развитии анимационного искусства.
5. Хроника развития анимационных технологий в постдиснеевский период.
6. Зарождение кукольной (объемной) анимации в России.
7. Анимация ведущих мастеров стран Западной Европы конца XX века

8. Компьютерная графика как выход на компьютерные анимационные технологии.
9. Традиционные жанры в системах компьютерной анимации. Новые возможности анимации в компьютерных технологиях.
10. Первые фильмы на темы виртуальной реальности. Зарождение видеоигр.

Критерием выполнения работ является активное участие студентов в обсуждении:

- тематических и идейных особенностей конкретного фильма;
- характерных, отличительных признаков данного направления;
- особенностей авторского подхода к изобразительному решению характеров и среды.

Шкала для оценивания результатов выполнения практических задач приведены в таблице (Таблица 19).

14.2 Перечень вопросов текущей и промежуточной аттестации

Перечень вопросов включает теоретические вопросы текущей аттестации (Таблица 14) и промежуточной аттестации (Таблица 15).

Таблица 14 — Перечень теоретических вопросов текущей аттестации

№	Вопрос	Код компетенции или ее части
1	В чем заключается принципиальное различие между понятием мультипликация и анимация	ПК-2
2	Перечислить несколько мест в мире, связанных с попытками человечества запечатлеть движение	ПК-2
3	Назвать типы зрелища X-XI в. визуально близкие будущему анимационному фильму	ПК-2
4	Охарактеризовать основные моменты экспериментов бельгийского профессора Жозефа Плато и значение изобретения фенакистископа для понимания мультипликации	ПК-2
5	Дать название основным устройствам для получения эффекта видимого движения. Перечислить имена изобретателей, внесший вклад в получение такого эффекта	ПК-2
6	В чем заключается роль и заслуга Эмиля Рейно в появлении нового искусства	ПК-2
7	Перечислить важнейшие принципы его приспособлений, ставших основными в технологии анимации	ПК-2
8	Каким образом изобретение братьев Люмьер дало импульс развитию анимации	ПК-2
9	Назвать имя зачинателя графической киноанимации. Его роль в становлении искусства анимации и принципиальные эстетические устремления	ПК-2
10	Характеризовать деятельность Блектона и Уинзора Мак-Кея. Их роль в развитие анимации	ПК-2
11	В чем заключается значение и роль России в становлении искусства анимации. Какой вид анимации и кого можно назвать первыми российскими аниматорами	ПК-2
12	В чем причина появления анимационных студий и функционального разделения труда в производстве мультфильмов	ПК-2
13	В чем заключается роль братьев Флейшер в технологическом и эстетическом аспекте искусства анимации	ПК-2
14	Назвать основные черты деятельности У. Диснея. Что привнес У. Дисней нового в анимацию	ПК-2

№	Вопрос	Код компетенции или ее части
15	Охарактеризовать принципы работы студии У. Диснея и его школы	ПК-2
16	Назвать основные черты советской анимации 20-х годов	ПК-2
17	Причины зарождение абстракционизма в анимационном кино	ПК-2
18	В чем заключено новаторство А. Алексеева и его изобретения	ПК-2
19	Перечислить основные эксперименты Н. Мак-Ларена в области анимационных техник и киноизображения	ПК-2
20	Назвать основные тенденции в советской анимации 50-х годов. Охарактеризовать выразительных средств и техник в 60-70-х годах в советской анимации 50-х годов	ПК-2
21	Перечислить ведущих мастеров стран Западной Европы конца XX века	ПК-2
22	В чем заключены новые принципы и эстетика в анимации стран восточной Европы 60-х годов, в частности, Загребской школы	ПК-2
23	Кто и где осуществил первые опыты по компьютерной графике и анимации	ПК-2
24	Перечислить основные компьютерные системы и программы для компьютерной анимации	ПК-2
25	Перечислить первые фильмы на темы виртуальной реальности	ПК-2
26	Назвать традиционные жанры в системах компьютерной анимации	ПК-2

Таблица 15 — Перечень вопросов промежуточной аттестации

№	Вопрос	Код компетенции или ее части
1	Первые исторические сведения о мультипликации (прообраз мультипликации). Изобретения и приспособления.	ПК-2
2	Оптический театр Эмиля Рейно. Изобретение братьев Люмьер и его влияние на мультипликацию.	ПК-2
3	Эмиль Кош – зачинатель графической анимации.	ПК-2
4	Стюарт Блэктон и Уинзор Мак-Кей. Их роль в становлении мультипликации.	ПК-2
5	Абстрактная анимация и ее представители в мультипликационном искусстве.	ПК-2
6	Первые анимационные студии. Функциональное разделение труда в производстве мультфильмов.	ПК-2
7	Приход звука в анимацию. Эксперименты в области рисованного звука.	ПК-2
8	Основные черты первого этапа деятельности У. Диснея.	ПК-2
9	У. Дисней и полнометражный анимационный фильм. Принцип работы У. Диснея. Школа У. Диснея.	ПК-2
10	Н. Мак-Ларен. Технологические особенности его метода.	ПК-2
11	Творчество Александра Алексеева. «Игольчатый экран» - оригинальный метод работы над анимационным фильмом.	ПК-2
12	Ладислав Старевич – пионер отечественной анимации.	ПК-2
13	Мультипликационное искусство 20-х годов в России.	ПК-2
14	Революционный переворот в подходе к искусству анимации в Советском Союзе. Анимация рубежа 50-60 годов	ПК-2

№	Вопрос	Код компетенции или ее части
15	Отечественная мультипликация 70-90-х годов. Основные черты и жанры. Наиболее яркие представители анимационного искусства этого времени.	ПК-2
16	Автоматизированная анимация, ее представители и их фильмы. Первые фильмы на тему виртуальной реальности. Зарождение видеоигр.	ПК-2
17	Просветительские и инструкторские фильмы в мультипликационном искусстве.	ПК-2
18	Основные компьютерные системы и программы для компьютерной анимации.	ПК-2
19	Значение «Загребской школы» анимации. Направления в развитии «редуцированной» (ограниченной) анимации.	ПК-2
20	Анимация ведущих мастеров стран Западной Европы конца XX века.	ПК-2

При оценке студента на зачете используется шкала оценивания устных ответов, приведенная в таблице (Таблица 17).

14.3 Типовые задачи для самостоятельной работы

14.3.1 Задачи для оценки компетенции ПК-2, ПСК-111

1. Провести анализ изображений первобытных художников в пещерах Испании, Алтая и т.д.
2. Разобраться в принципах работы фенакистископа Жозефа Плато и в его опытах и экспериментах.
3. Проанализировать эксперименты Эдварда Мьюбриджа по съемке последовательных фаз движения.
4. Изучить сведения о различных устройствах и их создателях для получения эффекта видимого движения при смене неподвижных изображений.
5. Исследовать значение изобретение братьев Люмьер для искусства анимации
6. Ознакомится с деятельностью А. Ширяева и Владислава Старевича по созданию объемной (кукольной) анимации в России.
7. Изучить вопрос, на чем основывалась механизация аниматорского труда в начале 20 века.
8. Обобщить опыт работы У. Диснея и его эстетических взглядов на анимационное искусство.
9. Проанализировать состояние и принципиальные устремления отечественной анимации 20-х годов.
10. Значение экспериментов Н. Мак-Ларена в области анимационных техник.
11. Основные тенденции в отечественной анимации 50-х годов.
12. Значение творчество Ф. Хитрука, А.Хржановского, Ю. Норштейна, Э. Назарова, Г. Бардина для отечественной и мировой анимации.
13. Роль новых школ анимации в странах восточной и западной Европы для анимационного процесса.
14. Роль компьютерной графики в появлении компьютерной анимации.
15. Оценить качество первых фильмов на темы виртуальной реальности с точки зрения их тематического и жанрового направления.

При оценке студента на зачете используется шкала оценивания устных ответов, приведенная в таблице (Таблица 17).

15 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИЕ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

Контроль сформированности компетенций по дисциплине проводится:

- в форме текущего контроля успеваемости (практические работы, самостоятельная работа);
- в форме промежуточной аттестации (зачет).

Текущий контроль успеваемости проводится с целью:

- определения степени усвоения учебного материала;
- своевременного выявления и устранения недостатков в подготовке обучающихся и принятия необходимых мер по совершенствованию методики преподавания учебной дисциплины;
- организации работы обучающихся в ходе учебных занятий и самостоятельной работы;
- оказания обучающимся индивидуальной помощи (консультаций).

К контролю текущей успеваемости относится проверка обучающихся:

- по результатам выполнения заданий на практических занятиях;
- по результатам выполнения заданий для самостоятельной работы.

Текущая успеваемость студента оценивается **положительно**, если студент полностью выполнил все практические работы согласно графику текущего контроля, в противном случае текущая успеваемость студента оценивается **отрицательно**.

Результаты текущего контроля успеваемости учитываются преподавателем при проведении промежуточной аттестации. Отставание студента от графика текущего контроля успеваемости по изучаемой дисциплине приводит к образованию **текущей задолженности**.

Промежуточная аттестация проводится в форме **зачета**.

Форма проведения зачета – устный ответ по утвержденным экзаменационным билетам, сформулированным с учетом содержания учебной дисциплины. В экзаменационный билет включается два теоретических вопроса. В процессе подготовки к устному ответу обучаемый может составить в письменном виде план ответа, включающий в себя определения, формулы, рисунки и т.п.

16 ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ И КРИТЕРИЕВ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

Основными этапами формирования компетенций при изучении студентами дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает овладение студентами необходимыми компетенциями.

16.1 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;
- продвинутой 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 (Таблица 16).

Таблица 16 — Критерии оценивания компетенций

Индикаторы компетенции	Уровень сформированности компетенции		
	пороговый	продвинутой	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	Продemonстрированы основные умения. Решены типовые задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объеме	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, в полном объеме, но некоторые с недочетами.	Продemonстрированы все основные умения, решены все основные задачи с отдельными несущественными недочетами, выполнены все задания в полном объеме.
Наличие навыков (владение опытом)	Имеется минимальный набор навыков для решения стандартных задач с некоторыми недочетами	Продemonстрированы базовые навыки при решении стандартных задач с некоторыми недочетами	Продemonстрированы навыки при решении нестандартных задач без ошибок и недочетов.
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.	Сформированность компетенции в целом соответствует требованиям, но есть недочеты.	Сформированность компетенции полностью соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков и мотивации в полной

Индикаторы компетенции	Уровень сформированности компетенции		
	пороговый	продвинутый	эталонный
	Имеющихся знаний, умений, навыков в целом достаточно для решения практических (профессиональных) задач, но требуется дополнительная практика по большинству практических задач	Имеющихся знаний, умений, навыков и мотивации в целом достаточно для решения практических (профессиональных) задач, но требуется дополнительная практика по некоторым профессиональным задачам.	мере достаточно для решения сложных практических (профессиональных) задач.

Критерии и шкалы для оценивания ответов на устные вопросы приведены в таблице (Таблица 17).

Таблица 17 — Критерии и шкала оценивания устных ответов

№ п/п	Критерии оценивания	Оценка/Зачет
1	1) полно и аргументированно отвечает по содержанию задания; 2) обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры не только по учебнику, но и самостоятельно составленные; 3) излагает материал последовательно и правильно.	Отлично
2	студент дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для оценки «5», но допускает 1-2 ошибки, которые сам же исправляет	Хорошо
3	ставится, если студент обнаруживает знание и понимание основных положений данного задания, но: 1) излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировке правил; 2) не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения и привести свои примеры; 3) излагает материал непоследовательно и допускает ошибки	Удовлетворительно
4	студент обнаруживает незнание ответа на соответствующее задание, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал; отмечаются такие недостатки в подготовке студента, которые являются серьезным препятствием к успешному овладению последующим материалом	Не удовлетворительно

Критерии и шкалы для оценивания результатов тестирования приведены в таблице (Таблица 18).

Таблица 18 — Критерии и шкала оценивания результатов тестирования

№ п/п	Критерии оценивания	Оценка/Зачет
1	Процент правильных ответов более 80%	Отлично
2	Процент правильных ответов от 70% до 79%	Хорошо

№ п/п	Критерии оценивания	Оценка/Зачет
3	Процент правильных ответов от 60% до 69%	Удовлетворительно
4	Процент правильных ответов менее 60%	Не удовлетворительно

Критерии и шкалы для оценивания результатов выполнения практических задач приведены в таблице (Таблица 19).

Таблица 19 — Критерии и шкала оценивания результатов выполнения практических задач

№ п/п	Критерии оценивания	Оценка/Зачет
1	Студентом выполнены все этапы практического задания, обосновано применены требуемые методы, техники, технологии, инструменты. Результат выполнения задания корректен. Результаты полно и грамотно оформлены в виде отчета.	Отлично
2	Студентом выполнены все этапы практического задания с несущественными ошибками, обосновано применены требуемые методы, техники, технологии, инструменты. Результат выполнения задания корректен. Результаты полно и грамотно оформлены в виде отчета.	Хорошо
3	Студентом выполнены все этапы практического задания с несущественными ошибками, часть методов, техник, технологий, инструментов применена необоснованно или некорректно. Результат выполнения задания в целом корректен. Результаты оформлены в виде отчета с несущественными ошибками.	Удовлетворительно
4	Студентом не выполнена часть этапов практического задания, либо выполнена с существенными ошибками, либо требуемые методы, техники, технологии, инструменты не применены, либо результат выполнения задания не корректен, либо результаты не оформлены в виде отчета или оформлены с существенными ошибками.	Не удовлетворительно

Критерии и шкалы для оценивания результатов выполнения творческих задач приведены в таблице (Таблица 20).

Таблица 20 — Критерии и шкала оценивания результатов выполнения творческих задач

№ п/п	Критерии оценивания	Оценка/Зачет
1	В творческой работе представлена собственная точка зрения (позиция, отношение, своя идея); проблема раскрыта интересным, необычным способом, при этом студент может теоретически обосновать связи, явления, аргументировать своё мнение с опорой на факты или личный социальный опыт.	Отлично
2	Оценка «хорошо» выставляется студенту, если в творческой работе представлена собственная точка зрения (позиция, отношение, своя идея); проблема достаточно интересным, необычным способом, но при этом студент не в полной мере может теоретически обосновать связи, явления, аргументировать своё мнение с опорой на факты или личный социальный опыт.	Хорошо

№ п/п	Критерии оценивания	Оценка/Зачет
3	Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если в творческой форме представлена точка зрения (позиция, отношение, идея) какого-либо ученого, практика; студент делает попытку теоретически обосновать связи, явления, аргументировать своё мнение с опорой на факты или личный социальный опыт	Удовлетворительно
4	Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если работа выполнена формально, большая часть выполнена не по теме, не представлена собственная точка зрения (позиция, отношение) при раскрытии проблемы; аргументация своего мнения слабо связана с раскрытием проблемы или работа не сдана.	Не удовлетворительно