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

# 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.

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

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

Таблица 5 — Компетенции дисциплины

|  |  |
| --- | --- |
| Коды**компетенции** | **Содержание компетенций** |
| **ОПК** | **Общепрофессиональные компетенции** |
| 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 | Способен свободно ориентироваться в культурно-исторических контекстах развития стилей и направлений в изобразительных и иных искусствах |
|  |
| **ПК** | **Профессиональные компетенции** |
| ПК-4 | Способен создавать раскадровку посредством передачи образов анимационных персонажей при помощи конструирования их движения и поведения |
| ПК-5 | Способен воплощать художественный замысел посредством визуализаци движения анимационного персонажа с помощью покадрового изменения положения частей компьютерной модели |

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) |
| --- | --- |
|
|  | Установочная конференция. Цели, задачи, логики и этапы научного познания. |
|  | Просмотр фильмографии. |
|  | Эссе. |
|  | Конференция. Определение аспектов исследовательской работы. |
|  | Формирование структуры исследования.  |
|  | Научно-исследовательская работа «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации». |
|  | Конференция. Требования к оформлению и материалам презентации для защиты научно-исследовательской работы. |
|  | Оформление теоретического и эмпирического материала. |
|  | Подготовка к защите презентации результатов НИР. |
|  | 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 |
|  | ОПК-4 | Способность анализировать основные этапы и закономерности исторического развития социально-значимых и культурных процессов общества для формирования гражданской позиции |  |  | + | + | + | + |  | + | + | + |
|  | 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 | + |  | + | + | + | + | + | + | + | + |
|  | ОПК-5 | Способность демонстрировать знание исторических и современных технологических процессов при создании авторских произведений искусства и проведении экспертных и реставрационных работ в соответствующих видах деятельности |  | + | + | + | + | + |  | + | + | + |
|  | ОПК-5 | Способность использовать в своей творческой практике знания основных произведений мировой и отечественной литературы и драматургии, знания истории костюма, мировой материальной культуры и быта |  | + | + | + |  | + |  | + | + | + |
|  | ПК-4, ПК-5 | Владение основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, навыками работы с компьютером как средством накопления и управления информацией. | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
|  | ОПК-4 | Способность к работе с научной и искусствоведческой литературой, способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии | + |  | + | + | + | + | + | + | + | + |
|  | ПК-4, ПК-5 | Способность к профессиональному анализу произведений изобразительного искусства, музыки, архитектуры, литературы, театра и кино |  | + | + | + | + | + |  | + | + | + |
|  | ОПК-5 | Способность на научной основе организовать свой труд, самостоятельно оценить результаты своей деятельности, способностью к проведению самостоятельной научно-исследовательской и творческой работы | + |  | + | + | + | + | + | + | + | + |
|  | ОПК-5 | Способность учитывать в анализе явлений искусства политические, социальные, собственно культурные и экономические факторы |  | + | + | + |  | + |  | + | + | + |
|  | ПК-4, ПК-5 | 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 |  | + | + | + |  | + |  | + | + | + |
|  | ПК-4, ПК-5 | Способность анализировать кино- и телесценарии, их драматургическое построение, литературно-художественные особенности и выразительные средства |  | + | + | + |  | + |  | + | + | + |

# Оценочные средства для текущего контроля и проведения промежуточной аттестации по НИР

## 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».

# 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** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Установочная конференция. Цели, задачи, логики и этапы научного познания**.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 практикиОтчет | Письменно | ОПК-4, ОПК-5 |
|  | **Просмотр фильмографии.**Номинанты и лауреаты премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино. | Дневник практикиОтчет | Письменно | ОПК-4, ОПК-5 |
|  | **Эссе.**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 практикиОтчет Эссе | Письменно | ПК-4, ПК-5 |
|  | **Конференция. Определение аспектов исследовательской работы.**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 практикиОтчет | Письменно | ОПК-4, ОПК-5 |
|  | **Формирование структуры исследования. Обработка материалов исследования.**Обобщение и обработка полученной информации с применением современных технологий. | Дневник практикиОтчет | Письменно | ОПК-4, ОПК-5 |
|  | **Научно-исследовательская работа «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации».**Теоретическое и практическое использование различных аспектов в процессе исследования «Анализ анимационного фильма и CG-эффектов в кино и мультипликации». | Отчет Дневник практики | Письменно | ПК-4, ПК-5 |
|  | Конференция. Требования к оформлению и материалам презентации для защиты научно-исследовательской работы.Рекомендации по подготовке к защите научно-исследовательской творческой работе. | Дневник практикиОтчет | Письменно | ОПК-4, ОПК-5 |
|  | Оформление теоретического и эмпирического материала.Оформление презентации с привлечением современных информационных технологий. | Дневник практикиОтчет | Письменно | ОПК-4, ОПК-5 |
|  | Подготовка к защите презентации результатов НИР.Подготовка доклада к защите.  | Дневник практикиОтчетПрезентация | Письменно | ОПК-4, ОПК-5ПК-4, ПК-5 |
|  | Защита НИР. | ОтчетДневник практикиЭссеПрезентация | ПисьменноУстно |  |

# 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.

# 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 |
|  | Моана | 2016 | Рон Клементс и др. | 3D | 107 |
|  | Жизнь кабачка | 2016 | Клод Баррас | кукольная | 66 |
|  | Зверополис | 2016 | Рич Мур и др. | 3D | 108 |
|  | Красная черепаха | 2016 | Михаэль Дюдок де Вит | 2D | 80 |
|  | Головоломка | 2015 | Пит Доктер | 3D | 94 |
|  | Аномализа | 2015 | Дьюк Джонсон | кукольная | 90 |
|  | Барашек Шон | 2015 | Марк Бертон | 3D | 85 |
|  | Воспоминания о Марни | 2014 | Хиромаса Ёнэбаяси | 2D | 103 |
|  | Как приручить дракона 2 | 2014 | Дин Деблуа | 3D | 105 |
|  | Семейка монстров | 2014 | Грэм Эннэбл | кукольная | 96 |
|  | Город героев | 2014 | Дон Холл и др. | 3D | 105 |
|  | Сказание о принцессе Кагуя | 2014 | Исао Такахата | рисованная | 137 |
|  | Песнь моря | 2014 | Томм Мур | 2D | 94 |
|  | Медвежья история | 2014 | Габриель Осорио Варгас | 3D | 11 |
|  | Мир будущего | 2015 | Дон Херцфельд | рисованная | 17 |
|  | Мы не можем жить без космоса  | 2014 | Константин Бронзит | 2D | 15 |
|  | Пролог | 2015 | Ричард Уильямс | 2D | 6 |
|  | Супер команда Санджая | 2015 | Санджей Патель | 2D 3D | 7 |
|  | Семейка Крудс | 2013 | Крис Сандерс и др. | 3D | 98 |
|  | Гадкий я 2 | 2013 | Пьер Коффин и др. | 3D | 98 |
|  | Эрнест и Селестина | 2012 | Стефан Обье и др. | рисованная | 80 |
|  | Холодное сердце | 2013 | Крис Бак и др. | 3D | 102 |
|  | Ветер крепчает | 2013 | Хаяо Мияддзаки | рисованная | 126 |
|  | Франкенвини | 2012 | Тим Бёртон | 3D | 87 |
|  | **Храбрая сердцем** | 2012 | Бренда Чапман и др. | 3D | 93 |
|  | Пираты! Банда неудачников | 2012 | Питер Лорд | кукольная | 88 |
|  | Паранорман, или Как приручить зомби | 2012 | Крис Батлер | 3D + кукольная | 92 |
|  | Ральф | 2012 | Рич Мур | 3D | 102 |
|  | Тайна Коко | 2017 | Ли Анкрич | 3D | 105 |
|  | Ван Гог. С любовью, Винсент | 2017 | Хью Уэлшман и др. | 2D рисованная масляными красками | 94 |
|  | Фердинант | 2017 | Карлус Салданья | 3D | 106 |
|  | Босс-молокосос | 2017 | Том Макграт | 3D | 97 |
|  | Добытчица | 2017 | Нора Твоми | 2D | 94 |
|  | История игрушек-3 | 2010 | Ли Анкрич | 3D | 103 |
|  | Вверх | 2010 | Пит Доктер и др. | 3D | 96 |
|  | Принцесса и лягушка | 2009 | Рон Клементс | 2D | 97 |
|  | Валл-и | 2008 | Эндрю Стэнтон | 3D | 98 |
|  | Рататуй | 2007 | Бред Бёрд | 3D | 111 |
|  | Делай ноги | 2006 | Джордж Миллер | 3D *motion capture* | 106 |
|  | Уоллес и Громит: Проклятие кролика-оборотня | 2005 | Ник Парк | пластилиновая | 85 |
|  | Ходячий замок  | 2004 | Хаяо Миядзяки | 2D | 120 |
|  | Труп невесты | 2005 | Тим Бёртон | кукольная | 75 |
|  | Суперсемейка | 2004 | Бред Бёрд | 3D | 116 |
|  | В поисках Немо | 2003 | Эндрю Стэнтон | 3D | 104 |
|  | Братец медвежонок | 2003 | Аарон БлейзРоберт Уокер | рисованная | 81 |
|  | Трио из Бельвилля | 2003 | Сильвен Шоме | 2D | 80 |
|  | Унесенные призраками | 2001 | Хаяо Миядзаки | 2D | 124 |
|  | Планета сокровищ | 2002 | Рон Клементс | 2D | 95 |
|  | Спирит: Душа прерий | 2002 | Келли Эсбёри Лорна Кук | 2D | 83 |
|  | Ледниковый период | 2002 | Крис Уэдж | 3D | 81 |
|  | Шрек | 2001 | Эндрю Адамсон и др. | 3D | 92 |
|  | Корпорация монстров | 2001 | Пит Доктер | 3D | 92 |
|  | Джимми Нейтрон: мальчик-гений | 2001 | Джон Э. Дэвис | 3D | 82 |
|  | Тарзан | 1999 | Крис БакКевин Лима | 2D | 88 |
|  | История игрушек-2 | 1999 | Джон Лассетер и др. | 3D | 95 |
|  | Принц Египта | 1998 | Бренда Чапман и др. | рисованная | 100 |
|  | Покахонтас | 1995 | Марк ГабриелЭрик Голдберг | рисованная | 94 |
|  | Алиса в стране чудес | 2010 | Тим Бертон | CG | 109 |
|  | Мстители: Эра Альтрона (худ.фильм) | 2015 | Джосс Уидон | CG | 141 |
|  | Звездные войны: Пробуждение Силы (худ.фильм) | 2015 | Дж.Дж. Абрамс | CG | 136 |
|  | Человек-муравей (худ.фильм) | 2015 | Пейтон Рид | CG | 117 |
|  | Земля Будущего (худ.фильм) | 2015 | Брэд Бёрд | CG | 130 |
|  | Безумный Макс: Дорога ярости (худ.фильм) | 2015 | Джордж Миллер и др. | CG | 120 |
|  | Мир юрского периода (худ.фильм) | 2015 | Колин Треворроу | CG | 125 |
|  | Из машины (худ.фильм) | 2015 | Алекс Гарленд | CG | 108 |
|  | Доктор Стрэндж(худ.фильм) | 2016 | Скотт Дерриксон | CG | 115 |
|  | Матрица (худ.фильм) | 1999 | Эндрю и Лоуренс Вачовски | CG | 136 |
|  | Бегущий по лезвию 2049 (худ.фильм) | 2017 | Дени Вильнев | CG | 163 |
|  | Прометей (худ.фильм) | 2012 | Ридли Скотт | CG | 124 |
|  | **Итого минут (час):** |  |  |  | **6712****(112)** |

# 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.

## 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 выполняется на компьютере и оформляется 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***[[1]](#footnote-1);***
* 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[[2]](#footnote-2) 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[[3]](#footnote-3);
* анализ пропорций, силуэта и линии действия героев *(зарисовки на фрагментах фильмов)*;

*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 особенной (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).

## 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.

## Методические рекомендации по заполнению дневника практики

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

# Критерии оценок текущего контроля и промежуточной аттестации с применением балльной системы по выполнению научно-исследовательской работы

## 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 | Продемонстри рованы основные умения. Решены типовые задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объеме | Продемонстриро ваны все основные умения. Решены все основные задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, в полном объеме, но некоторые с недочетами. | Продемонстриро ваны все основные умения, решены все основные задачи с отдельными несущественным недочетами, выполнены все задания в полном объеме. |
| Наличие навыков (владение опытом) | Имеется минимальный набор навыков для решения стандартных задач с некоторыми недочетами | Продемонстриро ваны базовые навыки при решении стандартных задач с некоторыми недочетами | Продемонстриро ваны 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.Имеющихся знаний, умений, навыков в целом достаточно для решения практических (профессиональных) задач, но требуется дополнительна я практика по большинству практических задач | Сформированнос ть 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** |
| **Текущий контроль** |
| 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 |
| **Промежуточная аттестация** |
| Устный доклад и защита презентации  | 20 | 20 |
| **Штрафные баллы** |
| Пропуск заполнения дневника практики. Небрежное заполнение дневника практики | 10 | 10 |
| Пропуск конференции | 5 | 10 |
| **ВСЕГО:** **Текущий контроль: 80** **Промежуточная аттестация: 20** |
| **ИТОГО: 100** |

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

1. **Логлайн —** краткая аннотация к фильму, передающая суть истории, ее основную драматическую коллизию  [↑](#footnote-ref-1)
2. **Архетип** — это основная модель поведения и характера в психологии. В кинематографе и мультипликации, архетип включает в себя элементы внешности или/и одежды.  [↑](#footnote-ref-2)
3. **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 антропомофность 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.  [↑](#footnote-ref-3)