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
«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

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

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)
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.

№ п/п	Этап обучения (разделы дисциплины)
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	ОПК-4	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	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		+	+	+	+	+		+	+	+
5	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		+	+	+		+		+	+	+
6	ПК-4, ПК-5	Владение основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, навыками работы с компьютером как средством накопления и управления информацией.	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
7	ОПК-4	Способность к работе с научной и искусствоведческой литературой, способностью к использованию профессиональных понятий и терминологии	+		+	+	+	+	+	+	+	+
8	ПК-4, ПК-5	Способность к профессиональному анализу произведений изобразительного искусства, музыки, архитектуры, литературы, театра и кино		+	+	+	+	+		+	+	+
9	ОПК-5	Способность на научной основе организовать свой труд, самостоятельно оценить результаты своей деятельности, способностью к проведению самостоятельной научно-исследовательской и творческой работы	+		+	+	+	+	+	+	+	+
10	ОПК-5	Способность учитывать в анализе явлений искусства политические, социальные, собственно культурные и экономические факторы		+	+	+		+		+	+	+
11	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		+	+	+		+		+	+	+

№	Код компетенции	Этапы формирования компетенций	Этапы обучения									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
12	ПК-4, ПК-5	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	**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 практики Отчет	Письменно	ОПК-4, ОПК-5
2	**Просмотр фильмографии.** Номинанты и лауреаты премии «Оскар»: лучшие полнометражные, короткометражные анимационные фильмы; лучшие визуальные эффекты в мультипликации и кино.	Дневник практики Отчет	Письменно	ОПК-4, ОПК-5
3	**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	Дневник практики Отчет Эссе	Письменно	ПК-4, ПК-5

№ этапа	Содержание задания	Форма текущего контроля	Способ контроля	Формируемые компетенции
	фильмографию и выбор произведения для НИР.			
4	**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 практики Отчет	Письменно	ОПК-4, ОПК-5
5	**Формирование структуры исследования. Обработка материалов исследования.** Обобщение и обработка полученной информации с применением современных технологий.	Дневник практики Отчет	Письменно	ОПК-4, ОПК-5
6	**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
7	**Конференция. Требования к оформлению и материалам презентации для защиты научно-исследовательской работы.** Рекомендации по подготовке к защите научно-исследовательской творческой работе.	Дневник практики Отчет	Письменно	ОПК-4, ОПК-5
8	**Оформление теоретического и эмпирического материала.** Оформление презентации с привлечением современных информационных технологий.	Дневник практики Отчет	Письменно	ОПК-4, ОПК-5
9	**Подготовка к защите презентации результатов НИР.** Подготовка доклада к защите.	Дневник практики Отчет Презентация	Письменно	ОПК-4, ОПК-5 ПК-4, ПК-5
10	**Защита НИР.**	Отчет Дневник практики Эссе Презентация	Письменно Устно	

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 Миядзаки	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 *motion capture*	106
41.	Уоллес и Громит: Проклятие кролика-оборотня	2005	Ник Парк	пластилиновая	85
42.	Ходячий замок	2004	Хаяо Миядзяки	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 Миядзаки	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
	Итого минут (час):				**6712 (112)**

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 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]**;**
- 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] 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];
- 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

---

[1] **Логлайн —** краткая аннотация к фильму, передающая суть истории, ее основную драматическую коллизию

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

[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.

- 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	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 дополнитель-	Сформированность компетенции полностью соответствует требованиям. Имеющихся знаний, умений, навыков и мотивации в полной мере достаточно для решения сложных практических (профессиональных) задач.

Индикаторы компетенции	Уровень сформированности компетенции		
	пороговый	продвинутый	эталонный
		ная практика по некоторым профессиональным задачам.	

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.