

**Приложение 2 к РПД Дизайн и проектирование анимации**  
**54.03.01 Дизайн**  
**Направленность (профиль) Дизайн**  
**Форма обучения – заочная**  
**Год набора - 2019**

**ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ  
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

**1. Общие сведения**

1.	Кафедра	Искусств и дизайна
2.	Направление подготовки	54.03.01 Дизайн
3.	Направленность (профиль)	Дизайн
4.	Дисциплина (модуль)	Дизайн и проектирование анимации
5.	Форма обучения	заочная
6.	Год набора	2019

**2. Перечень компетенций**

- |   |  |
|---|--|
| - способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4); | - способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам (ПК-10). |
|---|--|

### 3. Критерии и показатели оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этап формирования компетенции (разделы, темы дисциплины)	Формируемая компетенция	Критерии и показатели оценивания компетенций			Формы контроля сформированности компетенций <sup>1</sup>
		Знать:	Уметь:	Владеть:	
1 Раздел. Понятие аудиовизуальной технологии.	ПК-4	понятие рекламы, задачи и виды рекламы; · основные современные средства редактирования видео и звука;	анализировать по аудио-, видео-, кинорекламу.	навыками создания аудиовизуальных рекламных продуктов.	Защита реферата
2 Раздел. Этапы и технология создания аудиовизуальной рекламы. Создание анимационного произведения.	ПК-10	современные стратегии и тенденции использования аудио и видео в рекламе; · возможности современных аудио и видео средств, их роль и место в деятельности работника рекламной области; · этические и юридические аспекты использования аудио и видеопродуктов; · психолого-педагогические основы создания аудиовизуальных продуктов.	использовать аудио-, видеофайлы для создания аудиовизуального рекламного продукта; · использовать основные программные средства для создания и редактирования аудио- и видео материалов.	навыками практического использования инструментальных интегрированных программных сред разработчика аудиовизуальных рекламных продуктов; · навыками применения аудиовизуальных технологий в медиаиндустрии.	Практические работы.

#### Шкала оценивания в рамках балльно-рейтинговой системы

«хорошо» – 81-90 баллов; «отлично» – 91-100 баллов; «неудовлетворительно» – 60 баллов и менее; «удовлетворительно» – 61-80 баллов.

<sup>1</sup> В формах контроля сформированности компетенций заносятся формы, согласно технологической карте

#### **4. Критерии и шкалы оценивания**

Шкала оценивания в рамках балльно-рейтинговой системы МАГУ: «2» - 60 баллов и менее, «3» - 61-80 баллов, «4» - 81-90 баллов, «5» - 91-100 баллов.

#### **1. Защита рефератов.**

**Критерии оценки выступление студентов с докладом, рефератом, на семинарах**

<b>Баллы</b>	<b>Характеристики ответа студента</b>
15	<ul style="list-style-type: none"> <li>- студент глубоко и всесторонне усвоил проблему;</li> <li>- уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает;</li> <li>- опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно привязывает усвоенные научные положения с практической деятельностью;</li> <li>- умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи;</li> <li>- делает выводы и обобщения;</li> <li>- свободно владеет понятиями</li> </ul>
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- студент твердо усвоил тему, грамотно и по существу излагает ее, опираясь на знания основной литературы;</li> <li>- не допускает существенных неточностей;</li> <li>- увязывает усвоенные знания с практической деятельностью;</li> <li>- аргументирует научные положения;</li> <li>- делает выводы и обобщения;</li> <li>- владеет системой основных понятий</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- тема раскрыта недостаточно четко и полно, то есть студент освоил проблему, по существу излагает ее, опираясь на знания только основной литературы;</li> <li>- допускает несущественные ошибки и неточности;</li> <li>- испытывает затруднения в практическом применении знаний;</li> <li>- слабо аргументирует научные положения;</li> <li>- затрудняется в формулировании выводов и обобщений;</li> <li>- частично владеет системой понятий</li> </ul>
0	<ul style="list-style-type: none"> <li>- студент не усвоил значительной части проблемы;</li> <li>- допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении ее;</li> <li>- испытывает трудности в практическом применении знаний;</li> <li>- не может аргументировать научные положения;</li> <li>- не формулирует выводов и обобщений;</li> <li>- не владеет понятийным аппаратом</li> </ul>

#### **2. Работа на практических занятиях.**

40 баллов выставляется, если студент выполнил две практические работы, правильно произвел построение, аргументировав их, с обязательной ссылкой на соответствующие правила построения (если по содержанию это необходимо).

20 баллов выставляется, если студент выполнил одну практическую работу, правильно произвел построение, аргументировав их, с обязательной ссылкой на соответствующие правила построения (если по содержанию это необходимо).

0 баллов - если студент не выполнил практические работы, и/или неверно указал варианты решения.

**Типовые контрольные задания и методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы**

### **5.1. Примерные темы рефератов.**

1. Проблемы рекламного творчества, креатив в рекламе.
2. Взаимосвязь между процессом создания рекламы и творческой идеей.
3. Технология Macromedia Flash.
4. Анимационные программы: задачи, цели, перспективы.
5. Мультимедиа и ее компоненты.
6. Эволюция развития мультимедиа.
7. АдAPTERЫ для видео: технологии CRT, LCD, RGB.
8. Составляющие изображения, технология ускорения графики, технология графической памяти, цветовая глубина и разрешающая способность.
9. Типы изображений: растровое изображение, векторное и мета-изображения, типы данных изображений, алгоритмы сжатия изображений, типы файлов изображений, размеры, захват и преобразование изображений.
10. Звук: использование звука, стандарты звуковых карт, синтезированные карты с частотной модуляцией, карты волновых таблиц, файлы и устройства MIDI, методы съема и воспроизведения звука, редактирование звука, размер звуковых файлов.
11. Видео: Основные понятия видео, стандарты видео-изображений, типы сжатия видеоданных, создание видео-файлов.
12. Стандарты телевизионного аналогового и цифрового вещания.
13. Стандарты видеоизображений.
14. Современные типы сжатия видеоданных с потерей данных и без потери.
15. Авторское право и экспертиза качества электронных учебных изданий.

### **5.2. Пример практической работы.**

#### **Создание мультифильма на тему.**

1. Продумать сюжет
2. Выбрать материалы (бумага, краски, ножницы, пластилин т.д)
3. Отснять сюжет.
4. Смонтировать видео.
5. Наложить звук на звуковую дорожку.
6. Сохранить в видео-формате по требованию.

### **5.3. Вопросы к зачету.**

1. История возникновения кино и телевидения, этапы становления кинематографа и телевидения как системы экранного искусства.
2. История и анализ российской ТВ рекламы.
3. Жанровые особенности телевизионной рекламы.
4. Психоакустические модели стандартов MPEG
5. Кодеры стандарта MPEG-1 ISO/IEC 11172-3
6. Принципы кодирования изображений в MPEG-2
7. Цели и возможности стандарта MPEG-4
8. Детальное техническое описание стандарта MPEG-4
9. Кодирование видеоданных в MPEG-4

10. Кодирование аудиоданных в MPEG-4 ISO/IEC 14496-3
11. Цели и возможности стандарта MPEG-7
12. Детальное техническое описание стандарта MPEG-7
13. Статистические характеристики видеопоследовательностей.
14. Сжатие изображений: JPEG, JPEG-LS,JBIG,JBIG2,векторное квантование,
15. Сжатие изображений: MLP, FELICS,DPCM
16. Аудио компрессия: компандирование, ADPCM,MLP, FLAC,MPEG.
17. Типы телерекламы. Техника производства телерекламы.

#### **5.4. Типовые темы курсовых работ**

нет в учебном плане.