

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

Б2.О.02(У)  
(индекс практики)

**ПРОГРАММА ПРАКТИКИ**

Производственная практика (технологическая (проектно-технологическая)  
практика) 1

(наименование практики)

по направлению подготовки  
09.03.03 Прикладная информатика

направленность (профиль)  
Медиа-арт и анимация

Форма обучения: очная

Год набора: 2026

Общая трудоемкость: 6 ЗЕ

**Распределение часов практики по семестрам**

Семестр	6	Итого
Форма контроля	Зачет с оценкой	
Вид занятий		
Самостоятельная работа под руководством преподавателя	1,8	1,8
Промежуточная аттестация	0,2	0,2
Контактная работа	2	2
Иные формы	214	214
<b>Итого</b>	<b>216</b>	<b>216</b>

Программу практики составил(и):

доцент, Зуев А.В.

---

*(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)*

Рецензирование программы практики:



Отсутствует



Рецензент

---

*(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)*

Рабочая программа дисциплины составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана направления подготовки 09.03.03 Прикладная информатика

---

**Срок действия рабочей программы дисциплины до «31» августа 2030 г.**

УТВЕРЖДЕНО

Центр современного искусства

---

(протокол заседания № 1 от «10» сентября 2025 г.).

## **1. Цель практики**

Цель – освоение проектной технологии и получение опыта проектно-технологической деятельности в области анимации и медиа технологий. Развитие у обучающихся уровня информационной культуры, соответствующего требованиям информационного общества, ознакомление с принципами работы в многорожечных видео редакторах и цифровых системах видео. Закрепление навыков владения современными информационными технологиями и практическими навыками использования современных программных средств мультимедиа для обработки и записи видеоизображений на различные носители, создания анимационных программ, отбора и анализа материала, на базе которого разрабатывается мероприятие, разработка литературного сценария и составление сценографического плана анимационной программы.

## **2. Место практики в структуре ОПОП ВО**

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная практика: «Цветоведение и колористика», «Основы изобразительного искусства», «Техники и технологии векторной графики», «Техники и технологии растровой графики», «Цифровой рисунок».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной практики необходимо как предшествующее: «Анимация 2Д», «Анимация 3Д», «Видеомонтаж и анимация», «Цифровая эстетика», «Антология анимации», «Компьютерная обработка художественной фотографии», «Технологии цифровой иллюстрации».

## **3. Вид практики, способ и форма (формы) ее проведения**

Вид практики: производственная практика

Способ (*при наличии*): -

Форма (формы) проведения практики: рассредоточенная.

## **4. Тип практики**

Технологическая (проектно-технологическая) практика.

## **5. Место проведения практики**

1. Организации г. Тольятти работающее в сфере медиаиндустрии и дизайна.
2. Центр креативных индустрий института изобразительного и декоративно-прикладного искусства ТГУ.

## 6. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.1. Определяет свою роль в команде для достижения поставленной цели	Знать: - формы социального общения и продуктивного сотрудничества; - продуктивные организационные, образовательные методы и технологии взаимодействия, способствующие эффективному развитию личности на основе творческого взаимодействия; - основы организации социального взаимодействия, в т.ч. с учетом возрастных, гендерных особенностей; - современные технологии взаимодействия, с учетом основных закономерностей возрастного и индивидуального развития, социальных, этно-конфессиональных и культурных различий, особенностей социализации личности.
		Уметь: - определять свою роль в команде для достижения поставленной цели; - выбирать, применять эффективные средства в различных ситуациях социального взаимодействия; - организовывать, управлять ситуациями общения, сотрудничества, развивая активность, самостоятельность, инициативность, творческие способности участников социального взаимодействия; - создавать безопасную и психологически комфортную среду, защищая достоинство и интересы участников социального взаимодействия.
		Владеть: - навыками осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде
ОПК-1. Способен применять естественнонаучные и общетехнические знания, методы математического	ОПК-1.1. Способен применять методы математического анализа и моделирования в профессиональной	Знать: - основы математики, вычислительной техники и программирования

анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования профессиональной деятельности	деятельности	Уметь: - применять знания основ математики, вычислительной техники и программирования
		Владеть: - навыками применения знаний основ математики, вычислительной техники и программирования
	ОПК-1.2. Способен решать профессиональные задачи с применением естественнонаучных и общетехнических знаний, методов математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования	Знать: - принципы исследования объектов профессиональной деятельности
		Уметь - оценивать теоретические и экспериментальные исследования объектов профессиональной деятельности  Владеть: - навыками теоретического и экспериментального исследования объектов профессиональной деятельности
ОПК-2. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении задач профессиональной деятельности	ОПК-2.1. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств	Знать: - современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства
		Уметь: - определять и оценивать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства при решении задач профессиональной деятельности  Владеть: - навыками определения и оценивания современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства при решении задач профессиональной деятельности
	ОПК-2.2. Способен к применению современных информационных технологий и программных средств при решении задач профессиональной деятельности	Знать: - роль современных информационных технологий и программных средств при решении задач профессиональной деятельности
		Уметь: - применять современные информационные технологии при решении задач профессиональной деятельности

		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками применения современных информационных технологий при решении задач профессиональной деятельности</li> </ul>
<p>ОПК-3. Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>	<p>ОПК- 3.1. Способен применять принципы, методы и средства решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методы и средства решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</li> </ul>
		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- применять методы и средства решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</li> </ul>
		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками применения методов и средств решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</li> </ul>
	<p>ОПК-3.2. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- применять стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</li> </ul>

		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками применения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</li> </ul>
ОПК-4. Способен участвовать в разработке стандартов, норм и правил, а также технической документации, связанной с профессиональной деятельностью	ОПК-4.1. Способен разрабатывать стандарты, составлять техническую документацию, связанную с профессиональной деятельностью, на различных этапах жизненного цикла информационной системы	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные стандарты оформления технической документации на различных стадиях жизненного цикла информационной системы; требования к оформлению программной документации</li> </ul>
		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- применять стандарты оформления технической документации на различных стадиях жизненного цикла информационной системы, оформлять программную документацию в соответствии со стандартами</li> </ul>
	ОПК-4.2. Способен к практической разработке стандартов, правил, программного обеспечения с применением инструментальных средств правовой, информационной и коммуникативной культурой	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками составления технической документации на различных этапах жизненного цикла информационной системы; навыками оформления программной документации в соответствии со стандартами</li> </ul>
		<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные стандарты оформления технической документации на различных стадиях жизненного цикла информационной системы; требования к оформлению программной документации</li> </ul>
		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- применять стандарты оформления технической документации на различных стадиях жизненного цикла информационной системы, оформлять программную документацию в соответствии со стандартами</li> </ul>
		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками составления технической документации на различных этапах жизненного цикла информационной системы; навыками оформления программной документации в соответствии со стандартами</li> </ul>

<p>ПК-6. Способен к проектированию и моделированию, созданию видеоряда, с применением компьютерной графики в соответствии с 2Д и 3Д-технологиями, поддерживая высококачественное редактирование видео с разрешением до 4К, воплощать художественный замысел посредством визуализации движения анимационного персонажа</p>	<p>ПК-6.1 Способен к созданию видеоряда, с применением компьютерной графики в соответствии с 2Д- и 3Д-технологиями</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- совокупность инструментов и приемов, с помощью которых можно создавать объемные объекты.</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- обрабатывать и использовать информацию с помощью программного обеспечения.</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками использования 2D и 3D визуализации;</li> <li>- процессом создания трехмерной модели объекта</li> </ul>
	<p>ПК-6.2 Способен проектировать и моделировать визуальный образ желаемого объекта, поддерживать высококачественное редактирование видео с разрешением до 4К</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные элементы трехмерного проектирования: форма и объем, плоскости и разрезы;</li> <li>- художественные и структурные особенности трехмерных моделей.</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использует свойства изображения в правильном и ясном представлении об объекте моделирования.</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками использования современного программного графического обеспечения</li> </ul>
<p>ПК-8. Способен к проектированию информационных ресурсов в области веб-технологий и мультимедиа, создавать характер и движение персонажа, визуализировать его в соответствии с заданным образом, используя технологии компьютерной графики</p>	<p>ПК-8.1 Способен собирать, анализировать, синтезировать и интерпретировать явления и образы окружающей действительности, профессионально применяя художественные материалы, современные техники и технологии в том числе цифровые</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- принципы работы графического планшета, правилами пользования, техникой безопасности;</li> <li>- понятия «компьютерный дизайн», «цифровая иллюстрация», «цифровой рисунок», «компьютерная графика», «визуальный контент»</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- искать нужные источники информации и данные, воспринимать, анализировать, запоминать и передавать информацию с использованием цифровых средств;</li> <li>- создавать несложные, базовые графические объекты с помощью основных инструментов программы</li> </ul>



		<p>Adobe Illustrator;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- анализировать визуальный объект, раскладывать его на простые геометрические формы.</li> </ul>
		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками проводить оценку информации, ее достоверность, строить логические умозаключения на основании поступающих информации и данных;</li> <li>- навыками работы с текстом при создании цифровой иллюстрации.</li> </ul>
	<p>ПК-8.2 Способен художественными и другими цифровыми средствами, материалами фиксировать свои наблюдения, создавая авторские произведения изобразительного, цифрового искусства</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные закономерности построения объемной формы используя традиционные и инновационные подходы, живописные, графические, цифровые технологии.</li> </ul>
		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать традиционные и инновационные методы, живописные, графические, цифровые технологии в процессе создания визуального образа</li> </ul>
		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выразительными средствами изобразительного современного искусства (рисунок, живопись, компьютерной графика)</li> </ul>
	<p>ПК-8.3 Способен создавать характер и движение персонажа, визуализировать его в соответствии с заданным образом, используя технологии компьютерной графики и анимации</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способы и инструменты, приёмы создания различного характера и движения персонажа;</li> <li>- принципы композиции, средства выразительности и приемы, используемых в традиционной графике и живописи.</li> </ul>
		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать цифровые инструменты для его визуализации в соответствии с заданным образом, характером, настроением;</li> <li>- создавать электронные изображения, осуществляемое с помощью использования компьютерных инструментов;</li> <li>- используют разные графические редакторы,</li> <li>- создавать иллюстрацию по отсканированному рисунку или создавать свои произведения сразу на компьютере или планшете.</li> </ul>

		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками проявления высокого профессионального мастерства во всех видах художественной деятельности, проявляя креативность творческого мышления.</li> </ul>
ПК- 12. Способен к использованию элементов компьютерной графики для создания 3Д моделей и создания гармоничных композиций в 3Д пространствах	ПК-12.1 Способен к овладению базовыми приемами проектирования цифрового продукта, работе с различными компьютерными программами, выполняя эскизы, создавая трехмерные модели и анимационные сюжеты	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- о базовом программном инструментарии графических и 3D программ</li> </ul>
		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- применять знания работы с различными компьютерными программами для воплощения художественного замысла</li> </ul>
	ПК-12.2 Способен к познанию и применению основополагающих композиционных законов и приемов для создания гармоничных композиций в 3Д пространствах	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками создания трехмерных моделей объектов, анимационных сюжетов с использованием графических и 3D программ</li> </ul>
		<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- о принципах и закономерностях построения гармоничной композиции</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создавать гармоничные композиции при воплощении художественного замысла в 3Д пространствах</li> </ul> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- приемами создания трехмерных композиций в цифровом пространстве</li> </ul>
ПК- 13. Способен к познанию основных композиционных законов, приемов гармонизации и функционирования кадра, применяемых в ретушировании и художественной фотографии	ПК-13.1 Способен к познанию и применению основополагающих композиционных принципов и законов при создании комплексных функциональных и композиционных решений, в соответствии с техническим и творческим заданием	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>о принципах и закономерностях построения гармоничной композиции кадра</li> </ul>
		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создавать гармоничные композиции кадра при воплощении замысла в художественной фотографии</li> </ul>
	ПК-13.2 Способен владеть практическими навыками в художественной фотографии и ретушировании	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- композиционными приемами создания художественной фотографии</li> </ul>
		<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>о принципах и законах создания фотографии и ретуширования</li> </ul> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выстраивать гармоничный кадр по принципам композиционного построения</li> </ul>

		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- приемами создания и обработки художественной фотографии</li> </ul>
--	--	---

## 7. Структура и содержание практики

Вид учебной работы	Этапы практики	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
СРП	<b>Подготовительный этап:</b> - договор на практику, инструктаж по технике безопасности; - правила поведения во время прохождения практики, оборудование., материалы и т.д. - задания на практику, планирования учебных задач	5	1,8	10	Предпроектное обследование предметной области.
ИФ	<b>Теоретический этап</b> Тема 1. Разработка содержательной части проекта: идея, концепция, сюжет, персонажи.	5	80	-	Портфолио, отчет по практике
ИФ	<b>Практический этап</b> Тема 2. Создание сценария. Создание истории, основные ключевые моменты. Экспозиция, завязка, кульминация, развязка, эпилог. Тема 3. Продумать персонажей, характеры, образы, их взаимодействие.	5	114	-	
ИФ	<b>Заключительный этап</b> Отчет. Работа над портфолио	5	20	90	
ПА	Промежуточная аттестация	5	0,2	-	Зачет с оценкой
<b>Форма (формы) отчетности по практике</b>					Отчет по практике
<b>Итого:</b>			<b>216</b>	<b>100</b>	

## 8. Образовательные технологии

В процессе прохождения практики используются

**Технологии проектного обучения** (гибкая модель организации учебного процесса в профессиональной школе). Формы обучения - Проблемный семинар. Семинар с использованием метода анализа конкретных ситуаций. Методы обучения - Решение ситуационных (производственных) задач. Презентационный метод. Демонстрационный метод. Метод защиты проекта. Метод портфолио.

**Технология контекстного обучения** – обучение в контексте профессии (реализуется в учебных заданиях, учитывающих специфику направления и профиля подготовки). Формы обучения – лекция-ситуация, лекция с запланированными контекстом профессиональных ошибок. Методы обучения – деловая игра, Кейс метод, разыгрывание ролей, дискуссия.

**Технологии портфолио** – поиск, накопление и систематизация о результатах учебно-познавательной деятельности. Формы обучения – лекция-с применением Кейс-метода.

Методы обучения – метод защиты портфолио, Кейс-метод.

## 9. Методические указания

Производственная практика студентов проводится с целью: - систематизации и закрепления полученных теоретических знаний и практических умений студентов; - углубления и расширения теоретических знаний; формирования умений использовать нормативную, справочную документацию и специальную литературу; развития познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности; формирования самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации; развития исследовательских умений.

Проведение теоретических и практических работ направлено на формирование профессиональных навыков и умений в области решения задач прикладного характера. Разработка индивидуальной или групповой идеи способствует усилению мотивации к приобретению профессионально значимых навыков за счёт погружения в квазипрофессиональную проектную деятельность, позволяет сконцентрировать внимание обучающегося на совокупности полученных ранее теоретических знаний по рисунку и живописи, композиции, истории кинематографа и анимации. Отследить их практико-ориентированный характер. В процессе выполнения лабораторных или практических работ обучающиеся получают первичное знакомство с элементами будущей профессиональной деятельности, формируют представление о принципах практической реализации полученных теоретических сведений.

## 10. Оценочные средства

### 10.1. Паспорт оценочных средств

Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
УК-3, ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ПК-6, ПК-8, ПК-12, ПК-13	Портфолио. Вопросы к зачету с оценкой №1-60

### 10.2. Типовые задания или иные материалы, необходимые для текущего контроля успеваемости

#### 10.2.1. Предпроектное обследование предметной области.

*(наименование оценочного средства)*

##### Типовой(ые) пример(ы) задания(ий)

- название проекта;
- общая характеристика проекта;
- цели и задачи проекта;
- участники проекта;
- этапы выполнения проекта;
- авторы проекта.

##### Краткое описание и регламент выполнения

Знать основные принципы создания анимации, иметь представление об анимационных технологиях и практические навыки их применения. Демонстрирует знание законов зрительского восприятия, умеет применять их при создании анимационного видеоряда.

Индивидуальное творческое задание представляет собой проект, включающий в себя пояснительную записку с описанием теоретических положений, на которые опирался студент при его выполнении, и творческую часть – серию набросков для раскадровки (размер 10×50 см., до 10 шт.), демонстрирующих практическое воплощение теоретических знаний. Одно и то же задание может быть выполнено несколькими студентами

##### Критерии оценки:

1. Знание теоретических основ изучаемого направления
2. Умение концептуально аргументировать выбор идеи.
3. Владение навыками ориентирования в стилях и направлениях анимации. Выбор художественной стилистики соответствующей замыслу, идеи.

**Оценка «отлично»** выставляется студенту, если в сравнительной таблице отражены:

- Цели и задачи проекта четко сформулированы
- Содержание портфолио полностью отражает характер выполненной работы
- Представлены визуальные схемы и поисковые эскизы

**Оценка «хорошо»** выставляется студенту, если в сравнительной таблице отражены:

- Цели и задачи проекта сформулированы
- Содержание портфолио не в полной мере полностью отражает характер выполненной работы
- Представлены визуальные схемы и поисковые эскизы

**Оценка «удовлетворительно»** выставляется студенту, если в сравнительной таблице отражены:

- Цели и задачи проекта сформулированы невятно
- Содержание портфолио не полностью отражает характер выполненной работы
- Скучно представлены визуальные схемы и поисковые эскизы

**Оценка «не удовлетворительно»** выставляется студенту, если в сравнительной таблице отражены:

- Цели и задачи проекта не сформулированы
- Содержание портфолио не отражает характер выполненной работы
- Не представлены визуальные схемы и поисковые эскизы

---

### **10.2.2. Отчет о практике в виде портфолио**

*(наименование оценочного средства)*

#### **Типовой(ые) пример(ы) задания(ий)**

- Концепция анимации, ее роль в рекламе
- Творческий замысел анимационного фильма
- Творческая интерпретация литературного произведения в анимации
- Идея рекламного презентационного ролика, Цели и задачи
- Сюжет короткометражного анимационного фильма
- Задачи информационного анимированного ролика
- Сценарий рекламного презентационного ролика
- Сценарий короткометражного анимационного фильма
- Сценарий информационного анимированного ролика

#### **Краткое описание и регламент выполнения**

Портфолио студент готовит самостоятельно. Содержание портфолио должно раскрывать выполнение теоретических и практических заданий, выполненных в течении практики.

Знать основные принципы создания анимации, иметь представление об анимационных технологиях и практические навыки их применения. Демонстрирует знание законов зрительского восприятия, умеет применять их при создании анимационного видеоряда.

Индивидуальное творческое задание представляет собой проект, включающий в себя пояснительную записку с описанием теоретических положений, на которые опирался студент при его выполнении, и творческую часть – серию набросков для раскадровки (размер 10×50 см., до 10 шт.), демонстрирующих практическое воплощение теоретических знаний. Одно и то же задание может быть выполнено несколькими студентами

#### **Критерии оценки:**

**Оценка «отлично»** выставляется студенту, если:

- 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.
- дается полная характеристика художественного явления или творчества мастера, рассматриваются всесторонние взаимосвязи искусства художника в контексте современного ему исторического и культурного процесса и во взаимодействии с традициями прошлого и современными достижениями в искусстве, выявляется

новаторские открытия художника, анализ произведений идет в определенной логической последовательности, учитывается взаимосвязь формы и содержания произведения; на базе этой информации делаются обобщающие выводы, и дается заключение о значении творчества мастера на определенном этапе развития изобразительного искусства.

**Оценка «хорошо» выставляется студенту, если**

- предложенный вариант реагирования направлен на достижение положительного воспитательного и (или) обучающего эффекта. В предлагаемом решении демонстрируется понимающее отношение к обучающимся, учитываются условия проблемной ситуации. Однако предложенное описание не содержит достаточного обоснования, направленность педагога на положительный эффект не подкреплена знаниями об особенностях возраста обучающихся, ведущих потребностях и мотивах, возможных причинах проблемного поведения, последствиях выбранного способа воздействия.

**Оценка «удовлетворительно» 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.

**Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если**

- ситуация не содержит информации для анализа, носит относительный характер; анализ отсутствует; цели и метод, отличительные признаки явления определены неверно.



### 10.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

#### 10.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

№ п/п	Вопросы к зачету с оценкой
1.	Что такое идея фильма?
2.	Что такое сюжет?
3.	Что такое раскадровка фильма?
4.	Перечислите основные этапы развития сюжета.
5.	Какое визуальное сопровождение используется при раскадровке?
6.	Какие нюансы нужно учитывать при создании сюжетной линии?
7.	Какие искусствоведческие и психолого-педагогические основы создания анимационного фильма?
8.	Перечислите факторы, определяющие своеобразие рекламного ролика
9.	Проблемы информационных фильмов. Охарактеризуйте
10.	Какие способности необходимо активизировать для создания анимационного проекта?
11.	Критерии оценки и условия развития подготовительного этапа анимационного фильма
12.	Перечислите отечественных художников новаторов в анимации и их заслуги
13.	В чем отличие информационного ролика от рекламного?
14.	Перечислите основные задачи рекламного анимационного ролика
15.	Перечислите основные задачи информационного анимационного фильма
16.	В чем особенность переноса литературного произведения в анимацию?
17.	В чем различия психологического восприятия анимации в разных возрастных группах?
18.	Анализ развития отечественной и зарубежной анимации. Дайте сравнительную характеристику
19.	Детский рисунок как основа для создания анимации. Дайте характеристику
20.	Какие стили существуют в анимации?
21.	Раскройте сущность необходимости изобразительных навыков для создания сценария анимационного фильма
22.	Какие изобразительные навыки особенно необходимы при создании сценария?
23.	Какие изобразительные навыки особенно необходимы при создании сюжетной сцены?
24.	Раскройте понятия и принципы гармонии восприятия цвета. Типы колорита и их место в культуре и искусстве;
25.	Какие факторы восприятия цвета вы знаете?
26.	Требования к отбору стилистических художественных направлений для воплощения идеи
27.	Раскройте понятие хроматических цветов.
28.	Раскройте понятие ахроматических цветов.
29.	Приведите примеры несобственных качеств цвета. Легкие - тяжелые.
30.	Приведите примеры несобственных качеств цвета. Глухие - звонкие.
31.	Место компьютерной графики в виртуальном искусстве. Дайте краткую характеристику
32.	Место компьютерной графики в современной художественной жизни. Дайте краткую характеристику
33.	Методика и последовательность ведения работы над цифровым наброском. Особенности выполнения набросков окружения.
34.	Распределение акцентов, выделение главного в цифровом рисунке. Особенности ведения линейно-конструктивного рисунка в цифровой.
35.	Этапы ведения рисунка в цифровой среде. Особенности ведения тонального рисунка в цифровой среде. Основные понятия.
36.	Место искусства в системе художественной культуры. Сделайте краткий анализ.
37.	Специфика экранного типа культуры: от медиа-искусства к компьютерному искусству и практикам архитектурного проектирования в Сети
38.	Отметьте особенности российской модернизации. Модели развития массмедиа как социального института.

39.	Медиакультура как катализатор диалога власти и общества. Сделайте краткий анализ.
40.	Перечислите этапы становления медиакультуры как знаковой системы: история вербально-изобразительных средств коммуникации. Сделайте краткий анализ.
41.	Перечислите этапы становления медиакультуры как знаковой системы: от аудиокультуры к мультимедиа.
42.	Изменение роли коммуникации в культуре информационном обществе. Сделайте краткий анализ.
43.	Что значит реальность и знание в современной медиакультуре?
44.	Истоки медиаискусства. Сделайте краткий анализ.
45.	Дайте классификацию медиаискусства.
46.	Видеоарт, саунд-арт, медиаинсталляция, медиаскульптура, медиаперформанс, медиаланшафт как жанры медиаискусства. Дайте определения
47.	Сетевое искусство, телекоммуникационное искусство, искусство новых медиа как жанры медиаискусства.
48.	Отметьте особенности российской модернизации. Модели развития массмедиа как социального института.
49.	Медиакультура как катализатор диалога власти и общества. Сделайте краткий анализ.
50.	Изменение роли коммуникации в культуре информационном обществе. Сделайте краткий анализ.
51.	Что значит реальность и знание в современной медиакультуре?
52.	Истоки медиаискусства. Сделайте краткий анализ.
53.	Дайте классификацию медиаискусства.
54.	Видеоарт, саунд-арт, медиаинсталляция, медиаскульптура, медиаперформанс, медиаланшафт как жанры медиаискусства. Дайте определения
55.	Перечислите социальные функции медиакультуры.
56.	Техническая революция эпохи модерна. Медиаинновации. Дайте определение
57.	Дайте определение. Электронная культура. Триумф кинематографа. Возможности телевидения
58.	Трансформация медиасреды в эпоху глобализации. Вызовы глобализации. Сделайте краткий анализ.
59.	Метаморфозы экранной культуры. Интернет и волна цифровой революции. Сделайте краткий анализ.
60.	Стили и направления художественных произведений, созданных средствами компьютерной графики

### 10.3.2. Критерии оценки

Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
	«отлично»	0 – 54 баллов в соответствии с накопительным рейтингом
	«хорошо»	85 – 100 баллов в соответствии с накопительным рейтингом
	«удовлетворительно»	70 – 84 баллов в соответствии с накопительным рейтингом
	«неудовлетворительно»	55 – 69 баллов в соответствии с накопительным рейтингом

## 8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### 8.1. Обязательная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1.	Северова Т.С.	Инфографика	учебное пособие	2023	ЭБС «IPR SMART»
2.	Дружинин А.И., Вихман В.В., Трошина Г.В.	Компьютерная графика	учебное пособие	2022	ЭБС «IPR SMART»
3.	Горденко Д.В., Резеньков Д.Н., Сапронов С.В., Гербут Н.В.	Компьютерная графика	учебное пособие	2022	ЭБС «IPR SMART»
4.	Катунин Г.П.	Цифровая фотография. Борьба с шумом фотографий	учебное пособие для бакалавров	2022	ЭБС «IPR SMART»
5.	Катунин Г.П.	Цифровая фотография. Усиление резкости фотографий	учебное пособие для бакалавров	2022	ЭБС «IPR SMART»
6.	Катунин Г.П.	Цифровая фотография. Компьютерные технологии в портретной фотографии	учебное пособие для бакалавров	2022	ЭБС «IPR SMART»
7.	Валиулина С.В.	Компьютерная графика в дизайне костюма	учебно-методическое пособие	2021	ЭБС «IPR SMART»
8.	Жук Ю.А.	Информационные технологии: мультимедиа	учебное пособие	2021	ЭБС «Лань»
9.	Катунин Г.П.	Основы мультимедийных технологий	учебное пособие	2023	ЭБС «Лань»
10.	Немцова Т.И.	Компьютерная графика и web-дизайн	учебное пособие	2023	ЭБС «znanium.com»
11.	Рысаева С.Ф.	Компьютерная графика	учебное наглядное пособие	2021	ЭБС «IPR SMART»
12.	-	Компьютерная графика и анимация	учебное пособие	2020	ЭБС «Лань»
13.	Л.Б. Каршакова, А.Ю. Манцевич,	Графический дизайн. Создание книжной иллюстрации	учебное пособие	2021	ЭБС «Лань»

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
	Н.Б. Яковлева [и др.].				
14.	Кудрявцева Е.А.	Цифровая живопись. Композиция с текстом	учебно-методическое пособие	2020	ЭБС «Лань»
15.	Гнибеда А.Ю.	Основы теории и обработки растровой графики	учебник	2021	ЭБС «Лань»
16.	под редакцией А.В. Шункова, В.Д. Пономарева	Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве. Выпуск 4	сборник научных трудов	2020	ЭБС «Лань»
17.	Сырай О.Г.	Основы производственного мастерства	учебное пособие	2022	ЭБС «Лань»
18.	Аббасов И.Б.	Основы графического дизайна в Photoshop		2021	ЭБС «IPRbook»
19.	Черданцева А.А.	Основы производственного мастерства: технологическое мастерство дизайнера	учебное пособие	2021	ЭБС «Лань»
20.	Черемисин В.В.	Дизайн-проектирование: генерация идеи, эскизирование, макетирование и визуализация	учебное пособие	2020	ЭБС «Лань»

## 8.2. Дополнительная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1.	А.С. Андреев, А.Н. Васильев, А.А. Балканский [и др.].	Освещение в искусстве, фотографии и 3D-графике	учебно-методическое пособие	2019	ЭБС «Лань»
2.	Манцевич А.Ю.	Проектирование элементов	учебное пособие	2018	ЭБС «Лань»

		типографики в векторных графических редакторах			
3.	составитель Н.А. Саблина, под редакцией Н.Я. Безбородова, Н.В. Стюфляева	Анимация персонажа	учебное пособие	2018	ЭБС «Лань»
4.	Л.Г. Пожидаева	Анимация. Графика	альбом	2018	ЭБС «Лань»
5.	Б. Яшин, В. Монетов, Е. Елисеева, В. Петров	Художник кино Леонид Платов. Опыт работы над экспликацией к фильму Детство по трилогии Л.Н. Толстого Детство. Отрочество. Юность в комментариях и воспоминаниях коллег, друзей, учеников	сборник	2014	ЭБС «Лань»
6.	Безрукова Е.А.	Шрифтовая графика	учебное наглядное пособие	2017	ЭБС «znanium.com»
7.	Данилькевич А.В.	Фотографика. Часть 1	учебное пособие	2011	iprbook
8.	Данилькевич А.В.	Фотографика. Часть 2	учебное пособие	2011	iprbook
9.	Зинюк О.В.	Компьютерные технологии. Часть 1. Обработка растровых изображений	учебное пособие	2011	iprbook
10.	Макарова Т.В.	Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop	учебное пособие	2015	ЭБС «Лань»
11.	Ткаченко Г.И.	Компьютерная графика	учебное пособие	2016	ЭБС «znanium.com»
12.	Северова Т.С.	Инфографика	учебное пособие	2023	iprbook
13.	Хвостова И.П.	Компьютерная графика	учебное пособие	2014	iprbook
14.	Молочков В.П.	Основы цифровой фотографии	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
15.	Молочков В.П.	Основы работы в Adobe Photoshop CS5	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
16.	Надеждин Н.Я.	Введение в цифровую фотографию	учебное пособие	2016	ЭБС «Лань»
17.	Нильсен В.С.	Изобразительное построение фильма: Теория и практика операторского мастерства	-	2019	ЭБС «Лань»
18.	перевод с английского	Цифровая живопись в Photoshop для	-	2021	ЭБС «Лань»

	С.В. Черникова.	начинающих			
--	-----------------	------------	--	--	--

### 8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

- Elibrary[Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. – Москва : НЭБ, 2000– . – Режим доступа : elibrary.ru. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- SpringerLink[Электронный ресурс] : [база данных]. – Switzerland: SpringerNature, 1842– . – Режим доступа : link.springer.com. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- ScienceDirect[Электронный ресурс] : коллекция электронных книг издательства Elsevier. – Netherlands: Elsevier, 2018– . – Режим доступа : sciencedirect.com. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- Cambridgeuniversitypress[Электронный ресурс] : журналы издательства. – Cambridge: Cambridgeuniversitypress, 2018– . – Режим доступа : cambridge.org. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- NEICON[Электронный ресурс] : электронная информация : архив научных журналов. – Москва : НЭИКОН, 2002– . – Режим доступа : neicon.ru/resources/archive. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

### 8.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows: WinPro 10 RUS Upgrd OLP NL Acdmc	договор № 757 от 04.07.2018, срок действия – бессрочно; контракт № 1653 от 14.12.2018, срок действия – бессрочно
2	Office Standard: Office Standard 2013 Russian OLP NL AcademicEdition	договор № 690 от 19.05.2015, срок действия – бессрочно

### 8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
1	Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для проведения лабораторных работ. Учебная аудитория для практических занятий. Учебная аудитория для выполнения учебных, курсовых и дипломных работ. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых	Столы, стулья, ПК, раковины, телевизоры, шкафы, столы-тумба, консольные столы, парта, рециркулятор, кондиционеры.

№ п/п	<b>Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)</b>	<b>Перечень основного оборудования</b>
	<p>работ).</p> <p>Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций.</p> <p>Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации.</p> <p>Компьютерный класс. (У-303)</p>	
2	Помещение для самостоятельной работы обучающихся. (У-215)	Столы, стулья, компьютеры с выходом в сеть Интернет.