

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
«Сибирский государственный институт искусств имени
Дмитрия Хворостовского»

Приложение 1 к рабочей программе

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения промежуточной аттестации

по дисциплине

ИЛЛЮСТРАЦИЯ

Направление подготовки / специальность

54.03.01 ДИЗАЙН

профиль «Графический дизайн и иллюстрация»

Разработчик: профессор Куликов В.М.

1. Перечень компетенций и планируемых результатов изучения дисциплины. Критерии оценивания результатов обучения и оценочные средства

Компетенция	Индикаторы компетенций	Критерии оценивания результатов обучения					Оценочные средства
		1	2	3	4	5	
ПК-4. Способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	Знать: Уровень 1: современную шрифтовую культуру, как шрифт существует и взаимодействует с иллюстрацией; Уровень 2: основные принципы работы с векторными и растровыми изображениями; Уровень 3: профессиональные компьютерные программы для создания анимационных роликов	–	Отсутствие знаний	Фрагментарные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематические знания	текущий контроль – осуществляется в ходе практических занятий в форме демонстрации выполнения самостоятельных упражнений, анализа ключевых терминов. Преподаватель, ведущий практические занятия, в ходе текущего контроля оценивает уровень освоения дисциплины каждым обучающимся и выставляет определенное количество баллов. Сумма всех баллов, полученных студентом в течение изучения дисциплины, формирует позицию студента в рейтинге всех обучающихся по дисциплине; – промежуточный контроль состоит из промежуточных кафедральных просмотров по итогам изучения каждого раздела дисциплины; – итоговый контроль проходит как экзамен, в виде итогового кафедрального и ректорского просмотров
	Уметь: Уровень 1: работать со шрифтом в условном, плоскостном пространстве листа книги; Уровень 2: пользоваться инструментарием и возможностями графических пакетов при работе с векторными и растровыми изображениями; Уровень 3: работать с профессиональными компьютерными программами для создания анимационных роликов		Отсутствие умений	Частично освоенное умение	В целом успешное, но содержащее пробелы умение	Успешное и систематическое умение	
	Владеть: Уровень 1: современной шрифтовой культурой, компоновкой шрифта во взаимодействии с иллюстрацией; Уровень 2: инструментарием и возможностями графических пакетов при работе с векторными и		Отсутствие навыков	Фрагментарное применение навыков	В целом успешное, но сопровождающееся отдельными ошибками применение	Успешное и систематическое применение навыков	

	растровыми изображениями; Уровень 3: современными компьютерными графическими программами для создания анимационных роликов						
ПК-1. Способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Знать: Уровень 1: что такое стилизация и гротеск; Уровень 2: основы визуального решения – метафора, метонимия, метаморфоза, аллегория, ирония, гипербола и т.д.; Уровень 3: 12 принципов анимации по Диснею	–	Отсутствие знаний	Фрагментарные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематические знания	текущий контроль – осуществляется в ходе практических занятий в форме демонстрации выполнения самостоятельных упражнений, анализа ключевых терминов. Преподаватель, ведущий практические занятия, в ходе текущего
	Уметь: Уровень 1: придумать идею, написать сценарий, сделать раскадровку, разбить лист на панели, нарисовать комикс, используя правила и законы создания рисованных историй; Уровень 2: создать образ персонажа, учитывая личностные характеристики героя, сделать его выразительным и уникальным; Уровень 3: использовать 12 принципов анимации по Диснею при создании анимационного ролика		Отсутствие умений	Частично освоенное умение	В целом успешное, но содержащее пробелы умение	Успешное и систематическое умение	контроля оценивает уровень освоения дисциплины каждым обучающимся и выставляет определенное количество баллов. Сумма всех баллов, полученных студентом в течение изучения дисциплины, формирует позицию студента в рейтинге всех обучающихся по дисциплине; – промежуточный контроль состоит из промежуточных кафедральных просмотров по итогам изучения каждого раздела дисциплины;
	Владеть: Уровень 1: инструментарием для создания идеи, сценария, раскадровки, правилами и законами рисованных историй; Уровень 2: навыками создания персонажа, выраженные через личные качества героя, его гармоничное сочетание с окружающим миром; Уровень 3: 12 принципами ани-		Отсутствие навыков	Фрагментарное применение навыков	В целом успешное, но сопровождающееся отдельными ошибками применение	Успешное и систематическое применение навыков	– итоговый контроль проходит как экзамен, в виде итогового кафедрального и ректорского просмотров

	мации по Диснею при создании анимационного ролика						
--	--	--	--	--	--	--	--

2. Шкалы оценивания и критерии оценки

2.1 Критерии оценивания курсовой работы

Курсовая работа подготавливается студентом в режиме консультаций на практических занятиях, а также в рамках самостоятельной работы.

Цель работы – научить иллюстрировать и анимировать тексты и смыслы, развить творческие способности, освоить базовые принципы профессиональных техник и технологий иллюстрации и анимации.

Итоговая оценка суммируется исходя из результатов текущего, промежуточного и итогового контроля

Для оценивания по пятибалльной системе

критерии	оценка			
	2 (неудовлетворительно)	3 (удовлетворительно)	4 (хорошо)	5 (отлично)
<p>– Новизна, оригинальность работы, глубина идеи, образность, индивидуальность творческого мышления</p> <p>– Качество и сложность выбора использованных инструментов и выразительных средств.</p> <p>– Качество художественного исполнения, дизайн элементов оформления, гармоничное цветовое сочетание, композиционное решение.</p>	<p>Содержание курса не освоено, необходимые практические компетенции не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнены, либо содержит грубые ошибки, дополнительная самостоятельная работа над материалом не приведет к какому-либо значимому повышению качества выполнения учебных заданий.</p>	<p>Содержание курса освоено частично, некоторые практические компетенции не сформированы, предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены с большим количеством ошибок.</p>	<p>Содержание курса освоено полностью, необходимые практические компетенции в основном сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены с незначительными ошибками, ни одно из выполненных заданий не оценено минимальным количеством баллов.</p>	<p>Содержание курса освоено полностью, без пробелов, необходимые практические компетенции сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено количеством баллов, близким к максимальному.</p>

3. Типовые контрольные задания

3.1 Практические задания на самостоятельную работу

(текущий контроль)

Зада-ния	Курсовая работа	Максимальное кол-во баллов
	Модуль 1 (5, 6 семестры). Авторская рисованная анимация. Раздел 1.1. Основы анимации	100 (общее)
1	Сжатие и растяжение	10
2	Подготовка или упреждение – подготовка к движению	10
3	Сценичность	10
4	Сквозное движение и движение внахлест	10
5	Последовательное рисование от начала к концу движения и рисование движений от ключевой позы к другой ключевой позе	8
6	Замедление начала и окончания движения	8
7	Дуги	8
8	Преувеличение, утрирование	8
9	Расчет времени движения	8
10	Дополнительное действие или выразительная деталь	8
11	«Крепкий» профессиональный рисунок	6
12	Привлекательность	6
	Раздел 1.2. Рисованный фильм	100 (общее)
13	Работа с образом. Создание персонажей.	30
14	Основы мастерства. Рисунок и мастерство	20
15	Этапы работы над рисованным фильмом	50
	Модуль 2 (7 семестр). Авторская книга. Раздел 2.3. Книга как художественный феномен	100 (общее)
16	Сбор и изучение аналогов. Выбор темы.	10
17	Разработка идеи и концепции	10
18	Создание авторской книги	50
19	Сборка книги	30

Критерии оценивания выполнения практического задания

По окончании каждого модуля производится подсчет баллов и перевод их в традиционную систему оценок.

Соответствие оценок в 100-балльной шкале традиционным оценкам:

Оценка в 100-балльной шкале	Оценка в традиционной шкале
84–100	5 (отлично)
67–83	4 (хорошо)
50–66	3 (удовлетворительно)
0–49	2 (неудовлетворительно)

4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков

4.1. Формы контроля по дисциплине и характер их проведения

Структура изучения дисциплины «Иллюстрация» предусматривает следующие формы контроля:

– **текущий контроль** осуществляется в ходе практических занятий в форме демонстрации выполнения самостоятельных заданий. Преподаватель, ведущий практические занятия, в ходе текущего контроля оценивает уровень освоения дисциплины каждым обучающимся и выставляет определенное количество баллов. Сумма всех баллов, полученных студентом в течение изучения дисциплины, формирует позицию студента в рейтинге всех обучающихся по дисциплине;

– **промежуточный контроль** состоит из промежуточного кафедрального просмотра в середине семестра (дата проведения утверждается на Заседании совета художественного факультета). Результаты промежуточного контроля также суммируются с результатами текущего контроля при формировании позиции обучающегося в рейтинге по дисциплине;

– **итоговый контроль** проходит в виде экзамена в конце 6 семестра 3 курса обучения и в конце 7 семестра 4 года обучения перед дипломным проектированием.

4.2. Процедура аттестации

Процесс изучения дисциплины включает практические занятия и самостоятельную работу.

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты оценивания участия студентов в аудиторных занятиях, качества и своевременности выполнения курсовых заданий.

Результатом работы по данной дисциплине является представленный на защиту курсовой проект в конце каждого раздела, в состав которого входят обязательные материалы.

Оценочные листы:

Модуль 1 (5, 6 семестры). Авторская рисованная анимация

Раздел 1.1. Основы анимации

Практические задания, выполненные в анимационных программах.

Раздел 1.2. Рисованный фильм

Анимированный ролик (20-30 сек.)

Модуль 2 (7 семестр). Авторская книга

Раздел 2.3. Книга как художественный феномен

- Книга – твердая копия, обложка, 6-10 разворотов.

- Постраничный макет в формате indd (Adobe InDesign).
- Презентация в формате pdf (Adobe Acrobat).
- Файлы в формате jpg в методический фонд кафедры.

В расчет принимается мнение руководителя о профессиональных навыках студента, о его умении планомерно работать в определенный временной промежуток, генерировать и отстаивать свои концептуальные и графические идеи, уметь прислушиваться и учитывать замечания руководителя и преподавателей кафедры, высказанные во время промежуточных просмотров.