

**Приложение 2 к РПД**  
**Б1.В.ДВ.03.01 Видеомоушн в индустрии сервиса**  
**43.03.01 Сервис. Направленность (профиль):**  
**Сервис индустрии гостеприимства**  
**и общественного питания**  
**Форма обучения – очная**  
**Год набора – 2022**

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

**1. Общие сведения**

|    |                          |  |
|----|--------------------------|--|
| 1. | Кафедра                  | Искусств и дизайна   |
| 2. | Направление подготовки   | 43.03.01 Сервис  |
| 3. | Направленность (профиль) | Сервис индустрии гостеприимства<br>и общественного питания |
| 4. | Дисциплина (модуль)      | Видеомоушн в индустрии сервиса                             |
| 5. | Форма обучения           | очная  |
| 6. | Год набора               | 2022   |

**2. Перечень компетенций**

|  |
|--|
| <p><b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни;</p> <p><b>ПК-3</b> Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> |
|--|

### 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 |
|--|-------------------------|---|--|---|---|
|  |                         | Знать:  | Уметь:   | Владеть:  |   |
| 1 Раздел. Теория видеомонтажа.                           | УК-6<br>ПК-3            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные понятия и термины видеомонтажа;</li> <li>- механика склеек и составные части фильма;</li> <li>- виды и структура видеороликов;</li> <li>- приёмы и принципы монтажа.</li> <li>- технология монтажа;</li> <li>- характеристики видео, форматы файлов.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- собрать информацию, аудио и видеоматериалы для монтажа;</li> <li>- работать со сценарием;</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыком создания раскадровок;</li> </ul>   | Просмотр раскадровок и сюжета видеоролика   |
| 2 Раздел. Изучение программы Adobe Premiere Pro.         | УК-6<br>ПК-3            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- интерфейс программы Adobe Premiere Pro.</li> <li>- Работа со звуком. Работа с графикой. Работа с текстом. Работа с цветом. Видео и аудио-переходы. Видео и аудио-эффекты. Титры. Экспорт ролика.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать на практике знания о различных принципах и приемах видеомонтажа</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками монтажа в программе Premiere Pro</li> </ul>   | Практические работы                         |
| 3 Раздел. Введение в моушн-дизайн.                       | УК-6<br>ПК-3            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- инструменты и программы моушн-дизайна;</li> <li>- актуальные стили и направления моушн-дизайна;</li> <li>- основные понятия и термины моушн-дизайна.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- подбирать спецэффекты в зависимости от поставленной задачи</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками разработки моушн-дизайн проекта</li> </ul>  | Реферат                                     |
| 4 Раздел. Изучение программы Adobe After Effects.        | УК-6<br>ПК-3            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- интерфейс After Effects</li> <li>- принципы работы программы</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать на практике знания о моушн-дизайне и создании видеоэффектов</li> <li>- оформлять промо телевизионного продукта;</li> <li>- создавать моушн-графику для рекламного ролика;</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками работы в программе After Effects</li> <li>- навыками создания 2д-анимации</li> <li>- навыками композитинга</li> </ul> | Практические работы<br>Контрольная работа   |

|  |  |  |   |  |  |
|--|--|--|---|--|--|
|  |  |  | - создавать корпоративное видео и моушн-инфографику; создавать титры для кинофильма; -работать с брифом; управлять проектом, взаимодействовать с продюсером и арт-директором. |  |  |
|--|--|--|---|--|--|

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

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

## 4. Критерии и шкалы оценивания

### 4.1. Критерии оценивания практической работы

Положительная оценка выставляется за работу, выполненную в соответствии с заданием, в полном объеме, и, представленную к просмотру в срок, установленный преподавателем.

«Отлично». Работа полностью соответствует целям и задачам на проектирование, отвечает всему комплексу требований, предъявляемых к проекту. В экспозиционной части - высокая культура графической подачи, раскрытие темы.

«Хорошо». Академическая последовательность и системность действий в ходе выполнения задания. Соответствие проектного предложения целям и задачам на проектирование. Незначительные замечания по уровню профессионально исполнительского мастерства в графической части.

«Удовлетворительно». При условии методической последовательности выполнения задания на проектирование, недостаточное обоснование художественно-образного решения, неубедительное владение графическими средствами в раскрытии проектного замысла.

«Неудовлетворительно». Отсутствие академической последовательности ведения проектной разработки, работа выполнена не в соответствии с программой-заданием на проектирование.

### 4.2. Критерии оценивания контрольной работы:

| Критерии оценивания | Выполненная работа  | (недочеты)                      |
|---------------------|---|---------------------------------|
| <b>30 баллов</b>    | Видеоролик 30 – 60 сек.<br>+ сюжет, передача смыслов<br>+ грамотно используются приемы монтажа<br>+ стиль<br>+ продуманный дизайн: цвет, свет, композиционное решение, ритм<br>+ эффекты подчеркивают концепцию ролика<br>+ ролик успешно выполняет функцию (реклама, интро,..)<br>+ качественное изображение<br>+ качественный звук, подходящая аудиодорожка | нет или незначительные недочеты |
| <b>20 баллов</b>    | Видеоролик 15-30 сек.<br>+ сюжет, передача смыслов<br>+ грамотно используются приемы монтажа<br>+ присутствуют эффекты<br>+ качественное изображение<br>+ качественный звук, подходящая аудиодорожка  | незначительные недочеты         |
| <b>10 баллов</b>    | Видеоролик < 30 сек.<br>+ грамотно используются приемы монтажа<br>+ присутствуют эффекты  | значительные недочеты           |

| Критерии оценивания | Выполненная работа  | (недочеты) |
|---------------------|---------------------|------------|
| 0 баллов            | Работа не выполнена | -          |

Итоговая оценка работы студента складывается на основании выполнения комплекса требований предъявляемых к индивидуальному проекту:

1. Выполнение и сдача проекта в соответствии с графиком работы согласно заданию;
2. Представление проекта в полном объеме в соответствии с составом задания: подача, наличие всех составляющих проекта;
3. Композиционное решение – соотношение и размещение элементов в соответствии с правилами формальной, интерактивной композиции;
4. Дизайн - идея, концепция, новизна замысла;
5. Качество представления проекта – учет всех требований предъявляемых к подаче проекта.

#### 4.3. Критерии оценки реферата

| критерий   | баллы     |
|--|-----------|
| полнота обзора источников и научной литературы   | 2         |
| соответствие числа проанализированных источников установленным требованиям (не менее 10) | 2         |
| наличие Интернет-ресурсов  | 2         |
| соответствие требованиям ГОСТа при оформлении  | 4         |
| <b>Итого:</b>  | <b>10</b> |

#### 4.4. Критерии оценивания зачета

| Наименование критерия   | Минимальный балл / Максимальный балл |
|---|--------------------------------------|
| Ответ, который показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа.  | 36/40                                |
| Ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна - две неточности в ответе. | 21/35                                |
| Ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и  | 11/20                                |

|   |           |
|---|-----------|
| последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа.   |           |
| Ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа. | 0/10      |
| <b>Максимально баллов</b>   | <b>40</b> |

## 5. 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. Типовое практическое задание

#### Тема "Создание раскадровок видеоролика".

**Задание:** продумать сюжет видеоролика и нарисовать эскизы раскадровок.



*Пример раскадровок для видеоролика*

### 5.2. Типовая контрольная работа.

#### «Разработка мультимедийного проекта»

**Цель:** Освоение инструментальных средств мультимедиа, создания и связывания различных элементов в проекте мультимедиа.

**Ход работы:** Используя программный продукт создать яркий и динамичный видеоролик 30-60 сек. для рекламы продукта или услуг.

В ходе подготовки и выполнения данного задания необходимо:

#### ЧАСТЬ 1.

- разработать общий план проекта;

- отобразить текстовый материал, логично и аргументированно представить его в презентации;
- отсканировать иллюстрации и другие виды графической продукции, импортировать графические изображения из других программ;
- создать систему кнопок, связующих текст программы;

#### ЧАСТЬ 2.

- создать гипертекстовые ссылки на Интернет-ресурсы и документы, созданные в других программах (например, Word, Excel и др.);
- включить фрагменты видеофильмов в созданный проект;
- включить звуковые файлы, записанные с помощью микрофона, а также переписанные с других носителей информации;
- продумать и реализовать цветовое решение проекта, компьютерный дизайн, соответствующий содержанию наполнению работы.

В заключительной части работы обязательно наличие списка использованных источников, алгоритма поиска материала по теме проекта, а также обоснование технологических решений, принятых создателем проекта, и анализ достигнутых результатов.

По итогам подготовленных проектов предполагается проведение презентации студенческих работ и их обсуждение.

### 5.3. Темы рефератов.

1. Понятие «мультимедиа».
2. Разновидности мультимедиа.
3. Основные технические средства и решения в области построения мультимедийных систем.
4. Системы мультимедиа и связанные с ними термины.
5. Место мультимедиа в дизайне.
6. Природа анимационного фильма.
7. Принципы восприятия анимационного изображения.
8. История развития анимации.
9. «Пионеры» анимации.
10. Исторически сложившиеся виды, формы функционирования и технологии анимации.
11. Эксперименты в области анимации до появления кинематографа.
12. Компьютерная анимация.
13. Законы анимации (сжатие, растяжение, подгонка и отказное движение, сценичность, наложение действий, смягчение завершения действия, движение по дугам).
14. Правила тайминга.
15. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение.
16. Правила наложения звука в системе мультимедиа.
17. Синхронность звука, ноты и движения в кадре.
18. Логическое и смысловое деление мультимедиа.
19. Иерархическое соподчинение анимационных частей в мультимедиа проекте.
20. Композиционные решения оформления экрана мультимедиа

### 5.4. Вопросы к зачету

1. Программное обеспечение мультимедиа. Программы PowerPoint, ToonBoom, 3D Studio Max, Cinema 4D, Adobe Premier Pro, Adobe After Effects, Audacity, Windows Movie Maker, Any Video Converter и др.

2. After Effects как инструмент двухмерной анимации
3. Настройка After Effects на максимальную скорость. Исправление типичных ошибок импорта кино- видео материала.
4. Особенности импорта файлов Illustrator и Photoshop
5. Двухмерная анимация. Основные принципы и приемы анимации.
6. Настройка ритма и траектории движения. Типы ключевых кадров.
7. Цветокоррекция и создание трехмерных композиций
8. Базовая балансировка изображения
9. Гибкая коррекция с помощью корректировочных слоев. Режимы смешивания слоев
10. Работа с кадрами из кино, стилизация цвета.
11. Трехмерное пространство в АЕ
12. Анимация текстовых композиций и персонажей
13. Персонажная анимация средствами АЕ
14. Маски Matte
15. Композитинг, ретушь и составные эффекты
16. Трекинг. Трекинг средствами АЕ
17. Средства рисования и ретуши
18. Эффекты частиц
19. Составные эффекты
20. Рендеринг. Параметры рендера