

Приложение 2 к РПД
Видеомоушн в индустрии туризма и гостеприимства
43.03.02 Туризм
Направленность (профиль) Технология и организация туроператорской и
турагентской деятельности
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	43.03.02 Туризм
3.	Направленность (профиль)	Технология и организация туроператорской и турагентской деятельности
4.	Дисциплина (модуль)	Видеомоушн в индустрии туризма и гостеприимства
5.	Форма обучения	очная
6.	Год набора	2022

2. Перечень компетенций

ПК-4 Способен применять технологии креативных индустрий для реализации задач туристско-экскурсионной деятельности

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.	ПК-4	- основные понятия и термины видеомонтажа; - механика склеек и составные части фильма; - виды и структура видеороликов; - приёмы и принципы монтажа. - технология монтажа; - характеристики видео, форматы файлов.	- собрать информацию, аудио и видеоматериалы для монтажа; - работать со сценарием;	- навыком создания раскадровок;	Просмотр раскадровок и сюжета видеоролика
2 Раздел. Изучение программы Adobe Premiere Pro.	ПК-4	- интерфейс программы Adobe Premiere Pro. - Работа со звуком. Работа с графикой. Работа с текстом. Работа с цветом. Видео и аудио-переходы. Видео и аудио-эффекты. Титры. Экспорт ролика.	- использовать на практике знания о различных принципах и приемах видеомонтажа	- навыками монтажа в программе Premiere Pro	Практические работы
3 Раздел. Введение в моушн-дизайн.	ПК-4	- инструменты и программы моушн-дизайна; - актуальные стили и направления моушн-дизайна; - основные понятия и термины моушн-дизайна.	- подбирать спецэффекты в зависимости от поставленной задачи	- навыками разработки моушн-дизайн проекта	Реферат
4 Раздел. Изучение программы Adobe After Effects.	ПК-4	- интерфейс After Effects - принципы работы программы	- использовать на практике знания о моушн-дизайне и создании видеоэффектов - оформлять промо телевизионного продукта;	- навыками работы в программе After Effects - навыками создания 2д-анимации - навыками композитинга	Практические работы Контрольная работа

			<p>создавать моушн-графику для рекламного ролика;</p> <p>- создавать корпоративное видео и моушн-инфографику;</p> <p>создавать титры для кинофильма;</p> <p>-работать с брифом;</p> <p>управлять проектом, взаимодействовать с продюсером и арт-директором.</p>		
--	--	--	---	--	--

Шкала оценивания в рамках балльно-рейтинговой системы
«незачтено» – 60 баллов и менее; – 61-100 баллов – «зачтено»»

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

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
Максимально баллов	40

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