

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры**

**УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.**

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

СТОРИБОРД

Направление подготовки *54.04.01. ДИЗАЙН*

Профиль подготовки *ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН*

Квалификация выпускника *МАГИСТР*

Форма обучения *очная*

(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: Формирование профессиональных компетенций в области создания сторибордов, включая навыки визуализации идей, планирования проектов и управления их реализацией на всех этапах жизненного цикла, с учетом современных технологий и стандартов цифрового дизайна.

Задачи:

1. Освоение основ создания сторибордов
2. Управление проектом на всех этапах жизненного цикла
3. Разработка цифрового продукта на основе сториборда
4. Организация производственного процесса
5. Совершенствование навыков презентации и защиты проекта

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «Сториборд» относится к блоку Б1.В, часть, формируемая участниками образовательных отношений по учебному плану ОПОП ВО. Дисциплина изучается в 2-ом семестре. Освоение дисциплины «Сториборд» основано на базе ранее изученных дисциплин учебного плана. Курс «Сториборд» посвящен изучению принципов визуального повествования, создания раскадровок и управления проектами на всех этапах их жизненного цикла. В рамках курса студенты осваивают техники визуализации идей, разработки композиционных решений, а также интеграции сторибордов в производственный процесс цифровых продуктов, таких как кино, анимация, реклама и игры.

«Сториборд»	Наименование дисциплин учебного плана.
Требования к предварительной подготовке обучающегося:	<ul style="list-style-type: none">- Комплекс базовой профессиональной подготовки учащегося профиля «Цифровой дизайн».- IT-технологии в дизайне- 3D визуализация- Современные проблемы дизайна
Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:	<ul style="list-style-type: none">- Дизайн-проектирование- Преддипломная практика- Выполнение и защита ВКР

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных проектных профессиональных задач.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки (специальности) 54.04.01 Дизайн, профиль «Сториборд».

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
УК-2 Разработка и реализация проектов	УК-2.4. Корректирует текущие задачи в соответствии с получением новой информации, выявлением новых обстоятельств и изменением ситуации по реализации проекта	Знать: - Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта; Уметь: - Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта; Владеть: - Корректирует проектные решения и план действий сообразно новым факторам и изменению ситуации
	УК-2.5. Представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования	Знать: - Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам» Уметь: - Оформлять проект в необходимом формате сообразно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов Владеть: - Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования; - Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.
ПК-4 Организационно-производственная деятельность	ПК-4.5. Способен планировать собственную работу по проектированию, руководить производством проектных работ авторского коллектива	Знать: <ul style="list-style-type: none"> - Основы производственной деятельности в области специализации; - Технологическую цепочку по производству цифровой дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта; - Нормативные требования к оформлению технической

	<p>ПК-4.6.</p> <p>Способен осуществлять авторский надзор над производственным циклом дизайн-проекта лично и в составе авторского коллектива</p>	<p>проектной документации на производство;</p> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий; - Оформлять рабочую документацию к проекту; - Планировать производственную работу; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Организует реализацию проекта в студии; - Выполняет авторский надзор; - Осуществляет контроль качества художественных и проектных работ
	<p>ПК-4.7.</p> <p>Владеет критериями и технологиями оценки качества производственных работ, использует их в профессиональной деятельности</p>	

4. Структура и содержание дисциплины

4.1 Объем дисциплины

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «Сториборд» составляет 2 з.е., 72 акад. часов, из них контактных - 60 акад.ч., СРС - 12 акад.ч., формы контроля – зачет с оценкой-2 семестр.

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры					
		2					
Аудиторные занятия (всего)							
В том числе:							
Лекции	4	4					
Практические занятия							
Семинары	56	56					
Самостоятельная работа (всего)	12	12					
Контроль							
Вид аттестации		Зач					

			О					
Общая трудоемкость	часы	72	72					
	зачетные единицы	2	2					

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№	Темы занятий	С е м е с т р	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах) в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			лекции	семинары	пп/г	с/р	
Раздел 1. Основы сторибординга							
1	Принципы визуального повествования и композиции в сториборде	2	2				Опрос
2	Создание простого сториборда	2		4			Опрос
3	Работа с референсами и концепт-артом	2		4			Опрос
4	Визуализация эмоций и динамики	2		3			Опрос
5	Презентация и защита сториборда	2		3			Просмотр
6.	Самостоятельная работа	2				6	
Раздел 2. Продвинутый сторибординг и интеграция в производство							
1.	Сториборд в производственном процессе: от идеи до реализации	2	2				Опрос
2.	Создание сложного сториборда для кино	2		4			Рубежная аттестация: Тестирование
3.	Сториборд для игр и интерактивных	2		4			Опрос

	проектов						
	Интеграция сториборда в производственный процесс	2		3			Опрос
	Финальный проект: разработка и презентация сториборда	2		3			Просмотр
4.	Самостоятельная работа	2				6	
5.	Подготовка к промежуточной аттестации						Зачет с оценкой
	Итого за семестр		4	54		12	

4.3. Содержание дисциплины

№	Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины	Содержание
1.	Раздел 1. Основы сторибординга	
1.1.	Принципы визуального повествования и композиции в сториборде	<p><i>Введение в сторибординг:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● История развития сторибординга: от кино до игр и рекламы. ● Роль сториборда в визуальном повествовании. <p><i>Основы визуального повествования:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Кадр: крупность планов (общий, средний, крупный). ● Ракурсы: высокий, низкий, нейтральный. ● Композиция: правило третей, золотое сечение, баланс. <p><i>Принципы создания раскадровок:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● От эскиза до финального сториборда: этапы работы. ● Использование текстовых аннотаций и указаний для команды. <p><i>Примеры успешных сторибордов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Анализ сторибордов из известных фильмов, игр и рекламных роликов. ● Разбор ошибок и лучших практик.

1.2	Создание простого сториборда	<p><i>Введение в задачу:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Обсуждение короткого сценария (например, диалог или простая сцена). ● Постановка задачи: визуализация сцены в виде раскадровки. <p><i>Основы композиции и кадрирования:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: создание эскизов с использованием правил композиции (правило третей, баланс). ● Работа с крупностью планов (общий, средний, крупный). <p><i>Добавление аннотаций:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Описание действий, диалогов, ракурсов камеры. ● Практикум: заполнение текстовых полей в сториборде. ● Презентация созданных раскадровок. ● Обсуждение и обратная связь от группы.
1.3	Работа с референсами и концепт-артом	<p><i>Поиск и анализ референсов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Обсуждение: как референсы помогают в создании сториборда. ● Практикум: поиск референсов для заданной сцены (например, интерьер, костюмы, освещение). <p><i>Создание концепт-арта:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: разработка визуальной концепции на основе референсов. ● Использование цветовых палитр и настроения. <p><i>Интеграция концепт-арта в сториборд:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: создание раскадровки с учетом визуальной концепции. ● Добавление деталей: свет, тени, текстуры. ● Презентация концепт-арта и сториборда. ● Обсуждение и обратная связь.

1.4	Визуализация эмоций и динамики	<p><i>Передача эмоций через кадр:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: создание кадров, передающих радость, грусть, гнев. ● Использование мимики, жестов, композиции. <p><i>Динамика в сториборде:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: визуализация движения (например, бег, драка, погоня). ● Использование стрелок и указаний для обозначения движения. <p><i>Создание аниматика:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: оживление сториборда с помощью простой анимации. ● Использование программ (например, Adobe Premiere, After Effects). ● Презентация аниматика. ● Обсуждение и обратная связь.
1.5	Презентация и защита сториборда	<p><i>Подготовка презентации:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: создание слайдов или видео для презентации. ● Добавление пояснений: концепция, этапы работы, ключевые решения. <p><i>Защита сториборда:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: презентация проекта перед группой. ● Ответы на вопросы и аргументация решений. ● Обратная связь и улучшения: ● Обсуждение сильных и слабых сторон проекта. ● Практикум: внесение изменений на основе обратной связи. ● Подведение итогов семинара. ● Рекомендации для дальнейшего развития.
2.	Раздел 2. Продвинутый сторибординг и интеграция в производство	

2.1.	Сториборд в производственном процессе: от идеи до реализации	<p><i>Роль сториборда в производстве:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Кино: планирование сцен, работа с режиссером и оператором. ● Игры: ветвление сюжета, интерактивность. ● Реклама: визуализация концепции для заказчика. <p><i>Интеграция сториборда в производственный цикл:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Взаимодействие с другими отделами: сценаристы, художники, аниматоры. ● Адаптация сториборда под технические требования производства. <p><i>Технические аспекты создания сториборда:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Форматирование: размеры кадров, нумерация, аннотации. ● Экспорт: подготовка сториборда для передачи в производство. <p><i>Современные инструменты для сторибординга:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Обзор программ: Adobe Photoshop, Storyboard Pro, Procreate. ● Преимущества и недостатки каждого инструмента.
2.2.	Создание сложного сториборда для кино	<p><i>Введение в задачу:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Обсуждение сцены из фильма (например, диалог с динамичной сменой планов). ● Постановка задачи: визуализация сложной сцены с учетом ракурсов, света и движения камеры. ● Работа с ракурсами и движением камеры: ● Практикум: создание кадров с использованием различных ракурсов (высокий, низкий, нейтральный). ● Добавление указаний на движение камеры (наезд, отъезд, панорама). <p><i>Освещение и атмосфера:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: визуализация света и тени для создания настроения. ● Использование цветовых палитр для передачи эмоций. ● Презентация сложного сториборда. ● Обсуждение и обратная связь от группы.

2.3.	Сториборд для игр и интерактивных проектов	<p><i>Особенности сторибординга для игр:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Обсуждение: ветвление сюжета, интерактивность, нелинейность. ● Постановка задачи: создание раскадровки для игровой сцены. <p><i>Визуализация интерактивных элементов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: разработка кадров для разных вариантов развития сюжета. ● Добавление указаний на взаимодействие игрока (например, выбор диалога или действия). ● <p><i>Интеграция с игровым движком:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: создание аниматика для игровой сцены. ● Использование программ (например, Unity, Unreal Engine). ● Презентация сториборда для игры. ● Обсуждение и обратная связь.
2.4.	Интеграция сториборда в производственный процесс	<p><i>Работа с техническим заданием:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Обсуждение требований заказчика (кино, реклама, игры). ● Практикум: адаптация сториборда под технические требования. <p><i>Взаимодействие с командой:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: создание аннотаций для сценаристов, художников, аниматоров. ● Добавление указаний на звук, свет, спецэффекты. <p><i>Форматирование и экспорт:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: подготовка сториборда для передачи в производство. ● Использование программ (например, Storyboard Pro, Adobe Photoshop). ● Презентация адаптированного сториборда. ● Обсуждение и обратная связь.

2.5	Финальный проект: разработка и презентация сториборда .	<p><i>Разработка финального проекта:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Выбор темы: кино, игра, реклама. ● Практикум: создание полноценного сториборда с учетом всех изученных техник. <p><i>Подготовка презентации:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: создание слайдов или видео для презентации. ● Добавление пояснений: концепция, этапы работы, ключевые решения. <p><i>Защита проекта:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Практикум: презентация проекта перед группой. ● Ответы на вопросы и аргументация решений. ● Подведение итогов семинара. ● Рекомендации для дальнейшего развития
-----	---	--

5. Образовательные технологии

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.	Раздел 1. Основы сторибординга	Лекций – 2 ч.	- Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинаров, практических занятий семинарского типа – 28ч.	- Практические занятия семинарского типа, консультации по выполнению учебных заданий - Выполнение упражнений к заданию - Разбор и анализ выполненных заданий
		Самостоятельная работа – 6 ч.	- Сбор материалов по теме раздела - Подготовка информационных материалов к занятию - Выполнение практических упражнений - Консультации и обсуждение результатов самостоятельного поиска

2.	Раздел 2. Продвинутый сторибординг и интеграция в производство	Лекций – 2 ч.	- Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинаров, практических занятий семинарского типа – 28ч.	- Практические занятия семинарского типа, консультации по эскизированию и выполнению конкурсного проекта - Выполнение эскизов и разработок к проекту - Просмотры выполненных работ в индивидуальном порядке - Разбор и анализ выполненных работ - Финализация проекта, отправка на конкурс
		Самостоятельная работа – 6 ч.	- Сбор материалов по проекту - Выполнение эскизов и разработок к проекту - Выполнение финального варианта задания начисто -

Применяемые образовательные технологии:

Процесс изучения дисциплины предусматривает контактную (работа на занятиях лекционного и семинарского типа) и самостоятельную (самоподготовка к лекциям и занятиям семинарского типа) работу обучающегося.

В качестве основной формы организации учебного процесса по дисциплине «Сториборд» в предлагаемой методике обучения выступает использование интерактивных (развивающих, проблемных, проектных) технологий обучения.

На лекциях излагаются темы дисциплины, предусмотренные рабочей программой, акцентируется внимание на наиболее принципиальных и сложных вопросах дисциплины, устанавливаются вопросы для самостоятельной проработки.

Содержание лекций является базой при подготовке к консультациям, практическим занятиям, экзаменам, а также самостоятельной конкурсной творческой деятельности.

Занятия семинарского типа по дисциплине «Сториборд» проводятся с целью приобретения практических навыков применения полученных знаний в профессиональной деятельности. Способствуют более глубокому пониманию

теоретического материала учебного курса, а также развитию, формированию и становлению различных уровней профессиональной компетентности студентов. На занятиях семинарского типа по дисциплине «Сториборд» используются следующие интерактивные формы: - семинары-консультации с просмотром эскизов и других проектных материалов, проводится разбор ошибок, обсуждение подходов к проектированию.

Целью самостоятельной работы студентов является формирование профессионального мышления и сознания, способствующих социальному ориентированию в современной жизни. Самостоятельная работа студентов по дисциплине «Сториборд» обеспечивает:

- закрепление знаний, полученных студентами в процессе занятий лекционного и семинарского типов;
- формирование навыков работы по проектированию для конкурентной конкурсной среды.

В процессе выполнения самостоятельной работы студент приобретает умения и навыки чтения и анализа официальных документов, проектных брифов, профессиональных текстов, технических заданий.

Формы самостоятельной работы:

- Ознакомление и работа с документами, книгами, профессиональными онлайн-ресурсами;
- Эскизирование, проектирование, оформление проектных решений в презентации;
- Коммуникация со стороной организатором конкурса;
- Подготовка к промежуточным аттестациям.

Перечень учебно-методического обеспечения по дисциплине.

В преподавании дисциплины «Сториборд» используются разнообразные образовательные технологии традиционного характера:

- лекции;
- практические занятия семинарского типа;

На занятиях по дисциплине читаются обзорные лекции и даются задания на семинарские занятия и самостоятельную работу студента. На семинарских занятиях заслушиваются краткие сообщения, с дальнейшим обсуждением.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Оценочные средства освоения дисциплины обучающимся включают:

- текущую аттестацию;
- рубежную аттестацию;

- промежуточную аттестацию.

Текущая аттестация (контроль формирования компетенций) осуществляется постоянно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль). Средствами текущей аттестации является контроль готовности к занятиям, учитывающий посещение занятий студентом; обеспеченность необходимыми материалами и инструментами для аудиторной работы; наличие работ, самостоятельно выполненных внеаудиторно; его готовность к консультации по выполненным в процессе самостоятельной работы заданиям. Результаты текущей аттестации преподаватель фиксирует в журнале учебной группы, где указывает посещение и качество аудиторной работы студента.

Рубежная аттестация осуществляется по окончании освоения раздела или темы дисциплины. Рубежная аттестация проводится с оценкой всех заданий по завершённому разделу дисциплины. Рубежные аттестации проводятся по окончании работы над заданиями очередного раздела, как правило, на 8-9 неделях учебного семестра.

Промежуточная аттестация – зачет с оценкой проводится в рамках экзаменационной сессии по итогам учебного семестра.

6.1. Система оценивания

Форма контроля	Компетенция/ индикатор компетенции	Оценка
Текущий контроль – опрос, консультации по проекту	УК-2.4 УК-2.5.ПК-4.5.ПК-4.6.ПК-4.7	Зачтено (отлично/хорошо/удовлетворительно) Незачтено (неудовлетворительно)
Рубежный контроль – просмотр задания по разделу	УК-2.4 УК-2.5.ПК-4.5.ПК-4.6.ПК-4.7	Зачтено (отлично/хорошо/удовлетворительно) Незачтено (неудовлетворительно)
Промежуточная аттестация – экзамен в форме просмотра итогового проекта	УК-2.4 УК-2.5.ПК-4.5.ПК-4.6.ПК-4.7	Зачтено (отлично/хорошо/удовлетворительно) Незачтено (неудовлетворительно)

Для выведения оценки в установленной форме по 5-балльной шкале по итогам промежуточной аттестации учитывается средний арифметический результат работы студента на всех рубежных аттестациях за семестр. В спорной ситуации учитываются результаты текущего контроля работы студента в семестре.

6.2. Критерии оценки результатов промежуточной аттестации по дисциплине «Сториборд»

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
Зачтено («отлично»)	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенции, закрепленные за дисциплиной, сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки:</p> <p>Обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Обучающийся посещает около 100% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с высоким уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
Зачтено («хорошо»)	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) на уровне «продвинутый», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки:</p> <p>Обучающийся знает теоретический и практический материал, грамотно применяет его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Обучающийся посещает от 75% до 100% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с достаточным уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
Зачтено («удовлетворительно»)	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) на уровне «достаточный», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>и навыки:</p> <p>Обучающийся знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации;</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами;</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине;</p> <p>Обучающийся посещает от 50% до 75% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с минимально достаточным уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
Зачтено («неудовлетворительно»)	<p>Демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки:</p> <p>Обучающийся не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Обучающийся посещает менее 50% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с недостаточным уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>

6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине: задания для практической работы и форма отчетности:

6.3.1. Задания для аудиторной / самостоятельной работы:

Раздел 1. Основы сторибординга

Задание 1. Исследование истории сторибординга:

- Изучите историю развития сторибординга в кино, анимации и играх.
- Подготовьте краткий отчет с примерами известных сторибордов.

Задание 2. Создание простого сториборда:

- Используя короткий сценарий (например, диалог или простая сцена), создайте раскадровку.
- Учитывайте композицию, крупность планов и аннотации.

Задание 3. Анализ референсов:

- Найдите референсы для заданной сцены (например, интерьер, костюмы, освещение).
- Подготовьте мудборд с визуальными примерами.

Задание 4. Визуализация эмоций:

- Создайте кадры, передающие разные эмоции (радость, грусть, гнев).
- Используйте мимику, жесты и композицию.

Раздел 2. Продвинутый сторибординг и интеграция в производство

Задание 1. Создание сложного сториборда для кино:

- Используя сцену из фильма, создайте раскадровку с учетом ракурсов, движения камеры и освещения.
- Добавьте аннотации для режиссера и оператора.

Задание 2. Сториборд для игр:

- Разработайте раскадровку для игровой сцены с ветвлением сюжета.
- Укажите интерактивные элементы (например, выбор игрока).

Задание 3. Интеграция сториборда в производственный процесс:

- Адаптируйте сториборд под технические требования производства.
- Подготовьте документацию (аннотации, указания для команды).

Задание 4. Финальный проект: разработка и презентация сториборда:

- Создайте полноценный сториборд для выбранного проекта (кино, игра, реклама).
- Подготовьте презентацию и защитите проект перед группой.

6.3.2. Примерные темы проектов:

1. Презентация и защита сториборда

Подготовка презентации:

- Создание слайдов или видео для демонстрации сториборда.

- Добавление пояснений: концепция, этапы работы, ключевые решения.

Защита сториборда:

- Презентация проекта перед группой.
- Ответы на вопросы и аргументация решений.

Обратная связь и улучшения:

- Обсуждение сильных и слабых сторон проекта.
- Внесение изменений на основе обратной связи.

Итог:

- Подведение итогов задания.
- Рекомендации для дальнейшего развития.

2. Финальный проект: разработка и презентация сториборда

Разработка финального проекта:

- Выбор темы: кино, игра, реклама.
- Создание раскадровки с учетом всех изученных техник.

Подготовка презентации:

- Создание слайдов или видео для презентации.
- Добавление пояснений: концепция, этапы работы, ключевые решения.

Защита проекта:

- Презентация проекта перед группой.
- Ответы на вопросы и аргументация решений.

Итог:

- Подведение итогов задания.
- Рекомендации для дальнейшего развития.
-

6.4. Тестовые задания, контролирующие сформированность компетенций – УК-2, ПК-4:

УК-2

1. Что из перечисленного является ключевым этапом управления проектом?

- а) **Планирование, реализация, контроль, завершение**
- б) Только реализация и завершение
- в) Игнорирование этапов

2. Какой инструмент помогает в планировании проекта?

- а) **Диаграмма Ганта**
- б) Социальные сети
- в) Личный дневник

3. Что из перечисленного является частью контроля проекта?

а) Проведение тестирования и анализ результатов

б) Игнорирование обратной связи

в) Работа без плана

4. Какой из подходов помогает в управлении рисками проекта?

а) Анализ рисков и разработка плана их минимизации

б) Игнорирование рисков

в) Работа без анализа

5. Что из перечисленного является примером завершения проекта?

а) Презентация результатов и подведение итогов

б) Игнорирование результатов

в) Работа без анализа

ПК-2

1. Что из перечисленного является частью разработки цифрового продукта?

а) Создание прототипа и тестирование

б) Игнорирование этапов разработки

в) Работа без плана

2. Какой из инструментов помогает в организации производственного процесса?

а) Trello или Notion

б) Социальные сети

в) Личный дневник

3. Что из перечисленного является примером контроля качества?

а) Проведение тестирования и анализ результатов

б) Игнорирование стандартов

в) Работа без анализа

4. Какой из подходов помогает в планировании производственного процесса?

а) Разработка графика работ и распределение задач

б) Игнорирование сроков

в) Работа без плана

5. Что из перечисленного является примером реализации проекта?

а) Запуск продукта и сбор обратной связи

б) Игнорирование результатов

в) Работа без анализа

6. Какой из методов помогает в контроле точности исполнения проекта?

а) Проведение тестирования и анализ результатов

б) Игнорирование стандартов

в) Работа без плана

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

7.1. Список литературы и источников

Основная литература

1. **Михайлов, С. М.** Основы дизайна : учеб. для вузов / НИИ Рос. Акад. художеств. - 2-е изд., перераб. и доп. - М. : Союз Дизайнеров, 2002. - 240 с. : ил. - ISBN 5-901512-06-5 : 420-.1чз1, УК № 1359 (17)уб
2. Агранович-Пономарева, Е. С. Интерьер и предметный дизайн жилых зданий : учеб. пособие. - Ростов-н/Д : Феникс, 2005. - 348 с., [16] л. ил. : ил. - (Высшее образование). - Библиогр.: с. 344-345. - ISBN 5-222-05963-4 : 173-.3аб, чз1

Дополнительная литература

1. **Чижиков, В. В.** Дизайн культурной среды : Учеб. пособие / Моск. гос. ун-т культуры и искусств. - М. : МГУКИ, 2001. - 183 с. - Библиогр.: с. 180-182 . - 50-.5чз1, УК № 1108(53)уб

7.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующая информационная справочная система: электронно-библиотечная система elibrary.

Доступ в ЭБС:

ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ».

ООО «Издательство Лань».

ООО «Компания Ай Пи Ар Медиа».

ООО «Центральный коллектор библиотек «БИБКОМ»

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.04.01 ДИЗАЙН.

Составители:

Доц. кафедры дизайна и ДПИ Козловский В.Д.

