

Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце:
 ФИО: Романчук Иван Сергеевич
 Должность: Ректор
 Дата подписания: 25.05.2026 18:44:02
 Уникальный программный ключ:
 6319edc2b582ffda443f01d5779368d0957ac34f5cd074d81181530452479

Приложение № 2 к рабочей
 программе дисциплины

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Аналитическая систематика (часть 1)

Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по дисциплине предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

При проведении текущего контроля успеваемости применяется следующая система оценок: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы дисциплины	Оценочные материалы	Код компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Системы и не-системы Системный подход для различных задач Разбор примеров исследований данных Работа с примерами наборов данных Принципы описания и анализа Подбор источников и исследовательского вопроса — 1. Подбор источников и исследовательского вопроса — 2.	Тестовые задания в количестве 9 заданий	ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам; ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности; ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде; ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (8-9 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (6-7 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (6 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (6 вопросов и менее).

3. Типовые оценочные материалы

Комплект типовых оценочных материалов (далее – ОМ) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации разработан с целью установления соответствия уровня подготовки обучающихся по дисциплине Аналитическая систематика (часть 1) образовательной программы среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино. Моушн-дизайн контент (на базе основного общего образования).

Разработанные типовые оценочные материалы по данной дисциплине – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе обучения.

ОМ состоит из оценочных средств по дисциплине Аналитическая систематика (часть 1) (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование дисциплины	Семестр	Перечень компетенций
1	Аналитическая систематика (часть 1)	8	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	4
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	2
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	2
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	1
ВСЕГО:		9

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ОК 01	1	<i>Дополните</i> Основной признак, отличающий систему от не-системы: _____.	наличие связей между элементами, порождающих новое свойство
ОК 01	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В контексте анимации примером открытой системы является: А) Готовый видеофайл без права изменений Б) Рабочая папка аниматора, куда добавляются новые референсы и правки В) Единожды утверждённый логотип студии Г) Кадр классической анимации	Б) Рабочая папка аниматора, куда добавляются новые референсы и правки
ОК 01	3	<i>Дополните</i> При создании системы анимационных уровней сложности системный подход предписывает сначала _____.	определить цели обучения и иерархию навыков
ОК 01	4	<i>Дополните</i> Принцип иерархии при описании анимационного проекта означает _____.	описание от целого к частям (проект → серия → сцена → кадр → слой)
ОК 02	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, как современные информационные технологии помогают отличить систему от не-системы в анимации: А) Автосохранение проекта Б) Инструменты анализа связей В) Смена цветовой схемы интерфейса Г) Фильтр «размытие в движении»	Б) Инструменты анализа связей
ОК 02	6	<i>Дополните</i> Инструмент анализа, который вы выберете для исследования данных по времени выполнения анимационных сцен (таблица с 10 000 строк): _____.	сводные таблицы и диаграммы в Excel

ОК 04	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите признак коллектива в анимационной студии, благодаря которому его можно рассматривать как систему: А) В нём много людей Б) Люди сидят в одном помещении В) Между членами команды существуют роли, коммуникационные связи и общая цель Г) У всех одинаковые компьютеры	В) Между членами команды существуют роли, коммуникационные связи и общая цель
ОК 04	8	<i>Дополните</i> Данные показывают, что аниматор А и аниматор Б часто дублируют друг друга. Наиболее эффективное решение в данной ситуации: _____.	собраться и прояснить зоны ответственности
ОК 05	9	<i>Дополните</i> При устной коммуникации в команде аниматоров вы хотите объяснить разницу между системой и не-системой. Наиболее уместное в профессиональном контексте объяснение: «_____». Например, раскадровка — это система, а куча случайных рисунков на столе — нет.»	систему от не-системы отличает наличие связей между элементами

Приложение № 2 к рабочей
программе дисциплины

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Аналитическая систематика (часть 2)

Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по дисциплине предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

При проведении текущего контроля успеваемости применяется следующая система оценок: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы дисциплины	Оценочные материалы	Код компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Роль системного подхода в исследовательской и практической деятельности Работа с примерами наборов данных Типы данных (количественные, качественные, структурированные, неструктурированные). Методы первичного анализа данных (визуализация, описательная статистика). Подбор источников и исследовательского вопроса. Критерии выбора источников (надежность, релевантность, актуальность). Формулировка исследовательского вопроса (конкретность, измеримость, значимость). Формулировка гипотез и Виды гипотез (нулевая, альтернативная, статистическая). Методы проверки гипотез (эксперимент, наблюдение, анализ). Изображение как предмет исследования. Разбор примеров исследований изображений. Методы обработки изображений (цветовая коррекция, распознавание объектов).	Тестовые задания в количестве 9 заданий	ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам; ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности; ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде; ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (8-9 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (6-7 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (6 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (6 вопросов и менее).

Работа с набором изображений. Сбор и классификация изображений (по темам, стилям, объектам). Визуализация данных на основе изображений (инфографика, коллажи).			
--	--	--	--

3. Типовые оценочные материалы

Комплект типовых оценочных материалов (далее – ОМ) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации разработан с целью установления соответствия уровня подготовки обучающихся по дисциплине Аналитическая систематика (часть 2) образовательной программы среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино. Моушн-дизайн контент (на базе основного общего образования).

Разработанные типовые оценочные материалы по данной дисциплине – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе обучения.

ОМ состоят из оценочных средств по дисциплине Аналитическая систематика (часть 2) (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование дисциплины	Семестр	Перечень компетенций
1	Аналитическая систематика (часть 2)	8	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	4
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	1
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	2
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного	2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
	контекста	
ВСЕГО:		9

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ОК 01	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, что подразумевается под системным подходом в работе над анимационным проектом: А) Создание всех элементов анимации одним специалистом без разделения на этапы. Б) Рассмотрение проекта как целостной системы взаимосвязанных элементов (концепт, персонажи, сценарий, раскадровка, анимация, звук). В) Использование одного программного обеспечения для всех задач. Г) Жесткое следование первоначальному сценарию без правок.	Б) Рассмотрение проекта как целостной системы взаимосвязанных элементов (концепт, персонажи, сценарий, раскадровка, анимация, звук).
ОК 01	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы работаете над короткометражным анимационным фильмом. На этапе предпродакшена выяснилось, что бюджет урезан, а сроки сжаты. Определите, какое решение лучше всего демонстрирует системный подход: А) Отказаться от сложных сцен и упростить дизайн персонажей, сохранив ключевые идеи. Б) Уволить часть команды, чтобы сэкономить деньги. В) Убрать звуковое сопровождение. Г) Скопировать готовую анимацию из другого проекта.	А) Отказаться от сложных сцен и упростить дизайн персонажей, сохранив ключевые идеи.
ОК 02	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы исследуете изображения из анимационного фильма «Ёжик в тумане». Укажите, какие средства анализа и информации вы примените, чтобы выявить художественные приемы, создающие атмосферу: А) Посмотрю трейлер Б) Сделаю скриншоты ключевых сцен, проанализирую их тональный и цветовой контраст, построю схему композиции, сравню	Б) Сделаю скриншоты ключевых сцен, проанализирую их тональный и цветовой контраст, построю схему композиции, сравню с

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
		с раскадровками. В) Прочитаю отзывы зрителей Г) Замерю частоту смены кадров	раскадровками.
ОК 04	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В команде аниматоров возник спор о том, как лучше построить сцену погони. Определите, какой вариант действий соответствует системному подходу и эффективному взаимодействию в коллективе: А) Настоять на своем варианте, так как вы главный аниматор. Б) Провести короткий мозговой штурм, выслушать каждого, выбрать решение, которое улучшает общую драматургию сцены. В) Передать решение спора режиссеру, не вникая в аргументы коллег. Г) Разделить сцену на части и каждый делает по-своему.	Б) Провести короткий мозговой штурм, выслушать каждого, выбрать решение, которое улучшает общую драматургию сцены.
ОК 04	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В команде вы обсуждаете изображение фона для сложной сцены с движением камеры. Укажите, как коллективный анализ изображения поможет проекту: А) Каждый будет рисовать свой фон, потом выберем лучший. Б) Команда совместно определит, какие элементы фона отвлекают от персонажа, а какие усиливают глубину кадра, и примет единое решение. В) Мнение команды неважно, режиссер решает. Г) Скопируем фон из аниме, это быстро.	Б) Команда совместно определит, какие элементы фона отвлекают от персонажа, а какие усиливают глубину кадра, и примет единое решение.
ОК 05	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, что НЕ входит в анализ изображения как предмета исследования в анимации: А) Композиционный центр кадра. Б) Пластика и линия персонажа. В) Курс акций студии-заказчика. Г) Ритм цветовых пятен в сцене.	С) Курс акций студии-заказчика
ОК 05	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вам нужно устно объяснить коллегам, почему в изображении грустной сцены использованы холодные сине-зеленые тона. Определите, как сделать это грамотно: А) «Мне так кажется, это очевидно» Б) «Холодная гамма на подсознательном	В) «Холодная гамма на подсознательном уровне ассоциируется с одиночеством и тревогой, это

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
		уровне ассоциируется с одиночеством и тревогой, это подтверждается и цветоведением, и контекстом сценария» В) «В интернете все так делают» Г) «Синий цвет — мой любимый»	подтверждается и цветоведением, и контекстом сценария»
ОК 01	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Нужно быстро показать заказчику движение персонажа без финальной отрисовки. Определите, какое решение системно и профессионально: А) Сразу рисовать чистовик, чтобы выглядело красиво Б) Сделать аниматик (быструю раскадровку с таймингом), объяснив заказчику, что это промежуточный этап В) Отказаться от показа, пока не сделаете полностью всю сцену Г) Смонтировать нарезку из готовых мультфильмов	Б) Сделать аниматик (быструю раскадровку с таймингом), объяснив заказчику, что это промежуточный этап
ОК 01	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Изображение как предмет исследования отличается от изображения как картинки тем, что: А) Картинку можно лайкнуть, а исследование — нет Б) Аналитик смотрит не «нравится/не нравится», а выявляет формальные приемы (ритм, контраст, доминанту) и их функцию В) Исследование делает только преподаватель Г) Картинка цветная, а исследование черно-белое	Б) Аналитик смотрит не «нравится/не нравится», а выявляет формальные приемы (ритм, контраст, доминанту) и их функцию

Приложение № 2 к рабочей
программе дисциплины

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Аналитическая систематика (часть 3)

Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по дисциплине предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

При проведении текущего контроля успеваемости применяется следующая система оценок: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы дисциплины	Оценочные материалы	Код компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Разбор примеров исследований данных. Решение задач. Работа с примерами наборов данных Предобработка данных Пропущенные значения и методы их заполнения. Работа с дубликатами и выбросами. Нормализация и стандартизация данных. Постановка задачи проекта. Сбор и подготовка данных. Анализ и моделирование. Презентация результатов.	Тестовые задания в количестве 8 заданий	ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам; ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности; ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде; ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (7-8); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (6 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (5 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (5 вопросов и менее).

3. Типовые оценочные материалы

Комплект типовых оценочных материалов (далее – ОМ) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации разработан с целью установления соответствия уровня подготовки обучающихся по дисциплине Аналитическая систематика (часть 3) образовательной программы среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино. Моушн-дизайн контент (на базе основного общего образования).

Разработанные типовые оценочные материалы по данной дисциплине – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе обучения.

ОМ состоят из оценочных средств по дисциплине Аналитическая систематика (часть 3) (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование дисциплины	Семестр	Перечень компетенций
1	Аналитическая систематика (часть 3)	8	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	2
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	2
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	2
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	2
ВСЕГО:		8

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ОК 01	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Анимационная студия анализирует успешность короткометражных фильмов. Определите, в каком контексте применение анализа данных будет наиболее уместным для выбора способа решения задачи «Повысить удержание зрителя на 5 секунд»: А) Сравнить частоту смены кадров в успешных и неудачных сценах Б) Посчитать общее количество выпущенных фильмов В) Определить цвет глаз главного героя Г) Переименовать столбцы в таблице для красоты	А) Сравнить частоту смены кадров в успешных и неудачных сценах
ОК 01	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В датасете с оценками зрителей (от 1 до 10) для 100 эпизодов сериала «Космический ёжик» пропущены 3 значения. Оценки выставляются случайными зрителями, распределение близко к нормальному. Укажите, какой способ заполнения пропусков лучше выбрать для минимизации искажения данных: А) Удалить все строки с пропусками Б) Заполнить нулями В) Заполнить средним арифметическим (медианой) Г) Заполнить словом «нет оценки»	В) Заполнить средним арифметическим (медианой)
ОК 02	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В таблице «оценки_фокус_группы» (100 зрителей, 20 серий) пропущено 15% значений. Оценки выставлялись через онлайн-форму, пропуски случайны. Вы используете Jupyter Notebook. Укажите, какой метод интерпретации и выбора способа заполнения является наиболее эффективным: А) Удалить все строки с пропусками Б) Визуализировать пропуски с помощью <code>missingno.matrix()</code>, проверить гипотезу о случайности пропусков через тест Литтла (MCAR), и если пропуски случайны — заполнить медианой по серии В) Заполнить все пропуски словом "нравится" Г) Заменить пропуски на -999 и продолжить анализ	Б) Визуализировать пропуски с помощью <code>missingno.matrix()</code> , проверить гипотезу о случайности пропусков через тест Литтла (MCAR), и если пропуски случайны — заполнить медианой по серии

ОК 02	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы обнаружили, что в таблице кадры_сцены_бой есть полные дубликаты строк (совпадают все столбцы: время_кадра, RGB_R, RGB_G, RGB_B, освещенность). Ваша задача — оставить только уникальные кадры для расчёта средней освещённости. Определите, какой способ поиска и удаления дубликатов вы выберете для точной интерпретации результата: А) df.drop_duplicates(inplace=True) в Pandas с проверкой размера датафрейма до/после Б) Удалить дубликаты вручную, глядя на экран В) Оставить дубликаты, так как они «не мешают» Г) Переименовать дубликаты в кадр_бой_1, кадр_бой_2 и т.д.	А) df.drop_duplicates(inplace=True) в Pandas с проверкой размера датафрейма до/после
ОК 04	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В команде возник спор: считать ли выбросом эпизод с аномально высокой продолжительностью (45 минут при средней 7 минут). Техдиректор говорит, что это ошибка записи. Режиссёр утверждает, что это был специальный выпуск, и такие данные важны. Укажите, какой командный регламент поможет принять решение: А) Оставить решение за аналитиком, так как он владелец данных Б) Провести голосование простым большинством, 3 против 1 В) Создать документ «Журнал исключений», куда команда записывает аномалии с обоснованием, и принимать решение совместно по каждому случаю, фиксируя его в протоколе Г) Удалить выброс без обсуждения, чтобы не усложнять отчёт	В) Создать документ «Журнал исключений», куда команда записывает аномалии с обоснованием, и принимать решение совместно по каждому случаю, фиксируя его в протоколе

ОК 04	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В команде 5 человек. Нужно на основе набора данных о движениях персонажей (ось_X, ось_Y, скорость, ускорение) сделать анализ для аниматора. Определите, кто должен первым интерпретировать результаты, чтобы они были полезны для профессиональной деятельности: А) Аналитик данных — он построит графики и даст математические выводы Б) Технический аниматор — он переведёт цифры в понятия «рывок», «плавность», «инерция» и обсудит с командой после встречи В) Бухгалтер студии Г) Курьер	Б) Технический аниматор — он переведёт цифры в понятия «рывок», «плавность», «инерция» и обсудит с командой после встречи
ОК 05	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> При устном обсуждении на планёрке вы говорите: «У нас в датасете 500 строк и 12 колонок». Художник переспрашивает: «Каких ещё колонок?» Ваша ошибка в том, что вы использовали профессионализм, не понятный собеседнику. Определите, как грамотно сказать на русском языке, учитывая социальный контекст: А) «500 записей и 12 полей» Б) «500 строк и 12 столбцов» В) «500 строчек и 12 колонн» Г) «Полтонны записей и дюжина атрибутов»	Б) «500 строк и 12 столбцов»
ОК 05	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы подготовили письменный отчёт для режиссёра, где указали: «В столбце "настроение_персонажа" пропущено 12% значений. Заполнено методом медианы внутри каждой сцены». Режиссёр возмутился: «У настроения не может быть медианы!» Определите, как нужно было переформулировать результат, чтобы избежать непонимания: А) «Пропуски заполнены наиболее типичным значением настроения для данной сцены (тем, которое встречается чаще всего). Если точных совпадений не было, использовали среднее по похожим сценам». Б) «NaN -> median» В) «Всё правильно, не нойте» Г) «По закону больших чисел, медиана оценок настроения стремится к математическому ожиданию»	А) «Пропуски заполнены наиболее типичным значением настроения для данной сцены (тем, которое встречается чаще всего). Если точных совпадений не было, использовали среднее по похожим сценам».

Приложение № 2 к рабочей
программе дисциплины

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
Искусственный интеллект. Пост продакшен и анимация
Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по дисциплине предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

При проведении текущего контроля успеваемости применяется следующая система оценок: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы дисциплины	Оценочные материалы	Код компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Тема 1. Основы искусственного интеллекта в анимации Тема 2. Автоматизация рабочего процесса аниматора Тема 3. Улучшение визуальных решений с помощью искусственного интеллекта Тема 4 Этика и будущее профессии аниматора	Тестовые задания в количестве 15 заданий	ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам; ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности; ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде; ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (13-15); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (11-12 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (10 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (10 вопросов и менее).

3. Типовые оценочные материалы

Комплект типовых оценочных материалов (далее – ОМ) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации разработан с целью установления соответствия уровня подготовки обучающихся по дисциплине Искусственный интеллект. Пост продакшен и анимация образовательной программы среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино. Моушн-дизайн контент (на базе основного общего образования).

Разработанные типовые оценочные материалы по данной дисциплине – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе обучения.

ОМ состоят из оценочных средств по дисциплине Искусственный интеллект. Пост продакшен и анимация (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование дисциплины	Семестр	Перечень компетенций
1	Искусственный интеллект. Пост продакшен и анимация	8	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	5
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	4
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	3
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	3
ВСЕГО:		15

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ОК 01	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Назовите тип ИИ, который чаще всего используется для автоматической генерации промежуточных кадров в 2D-анимации: А) Экспертные системы Б) Генеративно-состязательные сети (GAN) и нейросетевые интерполяторы В) Системы, основанные на жёстких правилах (if-then) Г) Реляционные базы данных	Б) Генеративно-состязательные сети (GAN) и нейросетевые интерполяторы
ОК 01	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, что из перечисленного является примером работы ИИ на этапе пре-продакшена: А) Рендеринг финальной сцены Б) Генерация раскадровки по текстовому описанию В) Сжатие готового видео Г) Ручная отрисовка ключевых поз персонажа	Б) Генерация раскадровки по текстовому описанию
ОК 01	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите метод очистки «шумов» в рендере, который относится к ИИ: А) Применение фильтра Гаусса в Photoshop Б) Использование OptiX Denoiser от NVIDIA В) Увеличение количества сэмплов в рендере вручную Г) Конвертация видео в чёрно-белый формат	Б) Использование OptiX Denoiser от NVIDIA
ОК 01	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какая задача НЕ подлежит эффективной автоматизации с помощью текущих технологий ИИ в анимации: А) Создание промежуточных фаз движения персонажа Б) Раскраска покадровой анимации по образцу В) Принятие креативных решений о сюжетной арке персонажа с учётом эмоциональной достоверности Г) Удаление фона с видео	В) Принятие креативных решений о сюжетной арке персонажа с учётом эмоциональной достоверности

ОК 01	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Студент-аниматор сгенерировал персонажа через Midjourney и выдал его за полностью свою ручную работу. Это: А) Допустимо, если указать «помощь ИИ» в титрах Б) Этически неверно, противоречит академической честности В) Норма, так как ИИ – такой же инструмент, как кисть Г) Требование любой современной студии	Б) Этически неверно (плагиат, обман заказчика/преподавателя), противоречит академической честности
ОК 02	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вам поступила задача: за 2 дня сделать риг персонажа для 10 сцен с разной анатомией. Укажите, как вы примените ИИ: А) Откажетесь от задачи, так как задание невыполнимо в указанные сроки Б) Найдете сравнительный анализ Auto-Rig инструментов, оцените по критериям «скорость — поддержка ретопологии — интеграция с вашим софтом», выберете лучший В) Сделаете руками всё, игнорируя нейросети Г) Используйте скрипт с GitHub	Б) Найдете сравнительный анализ Auto-Rig инструментов, оцените по критериям «скорость — поддержка ретопологии — интеграция с вашим софтом», выберете лучший
ОК 02	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вам нужно убедить руководство студии внедрить ИИ-ускоритель рендера, но бюджет ограничен. Определите ваши действия в данной ситуации: А) Купить самое дешёвое решение Б) найти 4 решения с 14-дневным пробным периодом, измерить время рендера на своём проекте, посчитать окупаемость, интерпретировать данные в презентацию В) Подождать, пока технология станет бесплатной Г) Перевести отдел на ручную работу	Б) найти 4 решения с 14-дневным пробным периодом, измерить время рендера на своём проекте, посчитать окупаемость, интерпретировать данные в презентацию
ОК 02	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы нашли три источника информации о том, как ИИ определяет физику движения тканей персонажа. Источники противоречат друг другу. Определите ваши действия в данной ситуации: А) Поверить источнику с наибольшим количеством подписчиков	Б) Сравнить методологию каждого источника (тестировали на реальных данных или только симуляция),

		Б) Сравнить методологию каждого источника (тестировали на реальных данных или только симуляция), проверить актуальность (годы публикаций), выделить общее ядро и отбросить маркетинговые преувеличения В) Использовать самый старый источник Г) Отказаться от темы, так как аниматор не должен разбираться в физике	проверить актуальность (годы публикаций), выделить общее ядро и отбросить маркетинговые преувеличения
ОК 02	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Какой навык, согласно исследованиям и профстандартам, станет самым важным для аниматора будущего в условиях распространения ИИ: А) Скорость рисования от руки (кадры/час) Б) Умение критически анализировать информацию, выбирать и настраивать ИИ-инструменты под конкретный контекст задачи В) Знание всех горячих клавиш в Photoshop Г) Умение работать в нескольких программах	Б) Умение критически анализировать информацию, выбирать и настраивать ИИ-инструменты под конкретный контекст задачи
ОК 04	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Ваша команда аниматоров внедряет ИИ-инструмент для автоматической раскраски. Определите, как организовать эффективное взаимодействие: А) Каждый аниматор работает со своим экземпляром инструмента Б) Создать общий чек-лист правил, назначить двух человек для валидации выхода ИИ, еженедельно проводить 15-минутную синхронизацию по проблемам В) Запретить любое обсуждение инструмента, чтобы не отвлекаться Г) Полностью довериться ИИ и отменить встречи команды	Б) Создать общий чек-лист правил, назначить двух человек для валидации выхода ИИ, еженедельно проводить 15-минутную синхронизацию по проблемам
ОК 04	11	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Команда тестирует ИИ-апскейлинг (повышение разрешения) старого мультфильма. Результат: 90% кадров отличные, 10% — артефакты на лицах. Определите, как распределить работу в команде: А) Поручить задачу по корректировке артефактов одному аниматору Б) Организовать «баг-трекинг»: каждый аниматор в течение 1 часа выявляет артефакты в своей сцене, затем команда принимает	Б) Организовать «баг-трекинг»: каждый аниматор в течение 1 часа выявляет артефакты в своей сцене, затем команда принимает коллективное

		коллективное решение — дообучить ИИ на 10% сложных кадров или дорисовать руками силами всех по очереди В) Опубликовать мультфильм с артефактами Г) Отказаться от апскейлинга	решение — дообучить ИИ на 10% сложных кадров или дорисовать руками силами всех по очереди
ОК 04	12	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В команду пришёл новый аниматор, который раньше работал в студии, где ИИ был под запретом. Он отказывается учиться пользоваться нейросетями. Определите ваши действия в данной ситуации: А) Изолировать его от ИИ-задач Б) Назначить наставника из команды, провести парное обучение на одном маленьком проекте, где ИИ-инструмент показывает очевидное ускорение (например, заливка цветом), дать позитивный опыт В) Уволить новичка Г) Заставить его учиться самостоятельно	Б) Назначить наставника из команды, провести парное обучение на одном маленьком проекте, где ИИ-инструмент показывает очевидное ускорение (например, заливка цветом), дать позитивный опыт
ОК 05	13	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы делаете пост о новом ИИ-инструменте для генерации фонов. Целевая аудитория – молодые аниматоры. Укажите, какой стиль коммуникации уместен: А) Официальное письмо с реквизитами и печатью Б) «Друзья-аниматоры! Знакомьтесь: наш новый помощник – нейросеть BgGenie. Заливаете набросок – получаете 10 вариантов фона за минуту. Лично протестировал: для фэнтези-фонов – огонь! А вы пробовали? Делитесь в комментариях» В) Не нужно ничего постить Г) «Согласно протоколу №45, студия информирует о внедрении...»	Б) «Друзья-аниматоры! Знакомьтесь: наш новый помощник – нейросеть BgGenie. Заливаете набросок – получаете 10 вариантов фона за минуту. Лично протестировал: для фэнтези-фонов – огонь! А вы пробовали? Делитесь в комментариях»

ОК 05	14	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы объясняете заказчику (директору детского канала) на устной презентации, как ИИ помогает создавать мультфильмы. Определите, какой вариант коммуникации учитывает социальный контекст: А) «Мы используем глубокое обучение с подкреплением и трансформерную архитектуру» Б) «Представьте, что компьютер сам дорисовывает движения между вашими набросками. Это как умный карандаш, который экономит художникам часы работы. Результат – больше мультфильмов за те же деньги» В) «Я не буду вам объяснять, это сложно, просто поверьте» Г) «ИИ – это нейросеть. Нейросеть – это математическая модель. Математическая модель – это...»	сам дорисовывает движения между вашими набросками. Это как умный карандаш, который экономит художникам часы работы. Результат – больше мультфильмов за те же деньги»
ОК 05	15	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы пишете пояснительную записку к курсовой работе на тему «Применение GAN в 2D-анимации». Определите, какой стиль и содержание соответствуют официально-деловой коммуникации на русском языке: А) «В данной работе рассматривается применение генеративно-сопоставительных сетей (GAN) для автоматической генерации промежуточных кадров. Установлено, что использование GAN позволяет сократить трудозатраты аниматора на 40% при сохранении качества» Б) «Нейросети – это круто. Я думаю, что они везде нужны. Анимация станет лучше» В) «Тема сложная, но я попробую объяснить. В общем, GAN – это две сети, которые соревнуются...»	А) «В данной работе рассматривается применение генеративно-сопоставительных сетей (GAN) для автоматической генерации промежуточных кадров. Установлено, что использование GAN позволяет сократить трудозатраты аниматора на 40% при сохранении качества»

Приложение № 2 к рабочей
программе дисциплины

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
Креативное мышление в профессиональной деятельности
Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по дисциплине предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

При проведении текущего контроля успеваемости применяется следующая система оценок: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы дисциплины	Оценочные материалы	Код компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Тема 1. Основы креативного мышления Тема 2. Методы и техники креативного мышления Тема 3. Креативные решения в анимации Тема 4 Творческое мышление в профессиональном росте	Тестовые задания в количестве 12 заданий	ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам; ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности; ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде; ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (11-12); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (9-10 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (8 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (8 вопросов и менее).

3. Типовые оценочные материалы

Комплект типовых оценочных материалов (далее – ОМ) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации разработан с целью установления соответствия уровня подготовки обучающихся по дисциплине Креативное мышление в профессиональной деятельности образовательной программы среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино. Моушн-дизайн контент (на базе основного общего образования).

Разработанные типовые оценочные материалы по данной дисциплине – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе обучения.

ОМ состоят из оценочных средств по дисциплине Креативное мышление в профессиональной деятельности (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование дисциплины	Семестр	Перечень компетенций
1	Креативное мышление в профессиональной деятельности	8	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	6
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	1
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	3
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	2
ВСЕГО:		12

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ОК 01	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, какому мышлению в типологии креативности Э. де Боно противопоставляется латеральное мышление: А) Аналитическому Б) Абстрактному В) Визуальному Г) Критическому	А) Аналитическому
ОК 01	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, какой метод поиска идей предполагает ведение дневника случайных наблюдений за людьми в метро, парке или кафе для создания характеров персонажей: А) Метод фокальных объектов Б) Скетчинг с натуры В) Интеллект-карта Г) Мозговой штурм	Б) Скетчинг с натуры
ОК 01	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Упражнение «Что было бы, если бы...» (What if) в анимации чаще всего используется для: А) Расчетов бюджета проекта Б) Генерации необычного сюжетного поворота В) Написания технического задания Г) Синхронизации звука	Б) Генерации необычного сюжетного поворота
ОК 01	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Аниматору нужно придумать дизайн 10 фоновых инопланетян. Он берет таблицу: «Голова (куб/шар/пирамида) + Конечности (2/4/6) + Способ движения (прыжки/скольжение/ходьба)». Укажите название данной техники: А) Фокальный объект Б) Морфологический ящик В) SCAMPER Г) Ассоциации	Б) Морфологический ящик

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ОК 01	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В анимационном проекте нужно показать «скорость мысли». Режиссер решает изобразить ее как летящую золотую комету, пронзающую слои реальности. Укажите, какой прием воображения использован: А) Гиперболизация Б) Символизация (аллегория) В) Перестановка Г) Сдвиг масштаба	Б) Символизация (аллегория)
ОК 01	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, какой метод развития творческого воображения требует сознательного соединения признаков разных объектов (например, «слон + шмель = персонаж с бивнями и крыльями»): А) Аналогия Б) Агглютинация В) Типизация Г) Акцентирование	Б) Агглютинация
ОК 02	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Заказчик не может сформулировать стиль анимации, но показывает 50 случайных картинок. Укажите инструмент, который позволит интерпретировать разрозненные визуальные данные в единую стилистику: А) Фотошоп Б) Нейросетевой кластеризатор визуальных признаков В) Клавиатура и мышь Г) Принтер	Б) Нейросетевой кластеризатор визуальных признаков
ОК 04	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В творческом процессе на этапе генерации идей разные члены команды могут находиться в разных состояниях. Эффективное взаимодействие в этот период предполагает: А) Постоянные совещания каждый час Б) Создание «тихой зоны» для размышлений и асинхронного обмена набросками в общем чате В) Принуждение всех работать одинаково Г) Запрет на любую коммуникацию	Б) Создание «тихой зоны» для размышлений и асинхронного обмена набросками в общем чате
ОК 04	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Анимационная студия ищет вдохновение для нового проекта. Определите, какой метод коллективного поиска источников наиболее	Б) Коллективная доска вдохновения с функцией

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
		эффективен: А) Каждый ищет самостоятельно, чтобы не мешать другим Б) Коллективная доска вдохновения с функцией комментариев и тегов, куда каждый член команды добавляет свои находки В) Руководитель определяет источники	комментариев и тегов, куда каждый член команды добавляет свои находки
ОК 04	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Команда проводит мозговой штурм. Укажите, какое правило взаимодействия обеспечивает эффективность метода: А) Критиковать каждую идею сразу после ее озвучивания Б) Запрет критики на первом этапе, все идеи записываются независимо от автора В) Только руководитель предлагает идеи, остальные комментируют Г) Штраф за каждое слово	Б) Запрет критики на первом этапе, все идеи записываются независимо от автора
ОК 05	11	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Аниматор готовит письменный отчет о креативных решениях для художественного совета. Определите, какой стиль речи следует выбрать: А) Разговорный Б) Официально-деловой В) Научный В) Телеграфный	Б) Официально-деловой
ОК 05	12	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Упражнение «Оживи предмет»: аниматор устно описывает, как «оживает» старый городской фонарь в Санкт-Петербурге. Определите, какая речь наиболее уместна с учетом культурного контекста: А) «Фонарь зажегся и сделал „бздынь“» Б) «Фонарь вздрогнул, будто вспоминая белые ночи Блока. Ржавый скрип его створок сплелся с отдаленным гулом Невы. Он медленно выпрямил свой чугунный стан, и в его стеклянном сердце затеплился не электрический, а живой, теплый свет» В) «Фонарь замигал красным как светофор» Г) «Этот фонарь — депрессивный интроверт. Он молчит»	Б) «Фонарь вздрогнул, будто вспоминая белые ночи Блока. Ржавый скрип его створок сплелся с отдаленным гулом Невы. Он медленно выпрямил свой чугунный стан, и в его стеклянном сердце затеплился не электрический, а живой, теплый свет»

Приложение № 2 к рабочей
программе дисциплины

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
Основы предпринимательской деятельности
Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по дисциплине предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

При проведении текущего контроля успеваемости применяется следующая система оценок: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы дисциплины	Оценочные материалы	Код компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Тема 1. Основы предпринимательства и бизнес-планирование Тема 2. Маркетинг и продвижение проекта Тема 3. Правовые аспекты ведения бизнеса Тема 4 Управление проектами и командой	Тестовые задания в количестве 10 заданий	ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (9-10 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (7-9 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (7 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (7 вопросов и менее).

3. Типовые оценочные материалы

Комплект типовых оценочных материалов (далее – ОМ) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации разработан с целью установления соответствия

уровня подготовки обучающихся по дисциплине Основы предпринимательской деятельности образовательной программы среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино. Моушн-дизайн контент (на базе основного общего образования).

Разработанные типовые оценочные материалы по данной дисциплине – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе обучения.

ОМ состоят из оценочных средств по дисциплине Основы предпринимательской деятельности (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование дисциплины	Семестр	Перечень компетенций
1	Основы предпринимательской деятельности	8	ОК 03

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	10
ВСЕГО:		10

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ОК 03	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, какой из перечисленных признаков НЕ является обязательным для предпринимательской деятельности: А) Самостоятельность Б) Риск В) Наличие высшего образования Г) Направленность на систематическое получение прибыли	В) Наличие высшего образования

ОК 03	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы решили открыть студию анимации. Определите, какой раздел бизнес-плана в первую очередь заинтересует инвестора: А) Описание продукции Б) Резюме проекта и финансовая эффективность В) План производства Г) Организационная структура	Б) Резюме проекта и финансовая эффективность
ОК 03	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы планируете через 3 года запустить собственную онлайн-школу 2D-анимации. Укажите, какой инструмент финансовой грамотности поможет рассчитать, сколько денег нужно откладывать ежемесячно для старта: А) Аккредитив Б) Финансовый план (бюджетирование) с учетом дисконтирования В) Инвестиционный паевой фонд Г) Налоговый вычет	Б) Финансовый план (бюджетирование) с учетом дисконтирования
ОК 03	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Владелец анимационной студии анализирует точку безубыточности. Определите, что произойдет, если постоянные издержки вырастут на 20% при неизменной цене продукта: А) Точка безубыточности снизится Б) Точка безубыточности останется неизменной В) Точка безубыточности повысится Г) Предприятие сразу станет убыточным	В) Точка безубыточности повысится
ОК 03	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Студия анимации выпустила короткометражный фильм для детского канала. Определите, какой метод ценообразования наиболее логичен при продаже лицензии на показ: А) Ценообразование на основе себестоимости + фиксированная наценка Б) Ценообразование на основе ценности товара для покупателя В) Демпинговое ценообразование Г) Метод следования за лидером	Б) Ценообразование на основе ценности товара для покупателя

ОК 03	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, что из перечисленного относится к «маркетинговой навигации» (А/В-тестированию) в анимационном проекте: А) Сравнение двух постеров мультфильма для выбора лучшего по кликабельности Б) Регистрация товарного знака В) Расчет фонда оплаты труда аниматоров Г) Заключение договора с дистрибьютором	А) Сравнение двух постеров мультфильма для выбора лучшего по кликабельности
ОК 03	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы создаете персонажа «Кот-Бизнесмен» для своего мультсериала. Определите, что нужно сделать, чтобы защитить исключительное право на персонажа: А) Ничего, авторское право возникает автоматически Б) Зарегистрировать персонажа как товарный знак В) Получить разрешение в Минкульте Г) Заключить лицензионный договор	Б) Зарегистрировать персонажа как товарный знак
ОК 03	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> По договору авторского заказа аниматор создал раскадровку. В договоре не указано, кому принадлежат исключительные права. Укажите, кто является правообладателем по умолчанию: А) Заказчик Б) Автор (аниматор) В) Государство Г) Профессиональный союз аниматоров	Б) Автор (аниматор)
ОК 03	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Ваш анимационный проект отстает от графика на 2 недели из-за болезни художника-постановщика. Определите, какой управленческий шаг наиболее рационален: А) Уволить художника Б) Скорректировать диаграмму Ганта, перераспределив задачи между свободными сотрудниками В) Ничего не менять Г) Убрать из финальной версии 30% сцен без уведомления заказчика	Б) Скорректировать диаграмму Ганта, перераспределить задачи между свободными сотрудниками

ОК 03	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, что из перечисленного является инструментом «бережливого производства» в анимационной студии: А) Создание библиотеки повторно используемых ассетов (фонов, моделей) Б) Проведение ежедневных планерок по 2 часа В) Аренда дорогого офиса в центре Г) Выдача каждому сотруднику по 5 задач одновременно (мультизадачность)	А) Создание библиотеки повторно используемых ассетов (фонов, моделей)
-------	----	---	--

Приложение № 2 к рабочей
программе дисциплины

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Основы Российской государственности

Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по дисциплине предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

При проведении текущего контроля успеваемости применяется следующая система оценок: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы дисциплины	Оценочные материалы	Код компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Россия: цифры и факты Россия: географические факторы и природные богатства. Многообразие российских регионов Россия: испытания и герои Испытания и победы России. Герои страны, герои народа Цивилизационный подход: возможности и ограничения Применимость и альтернативы цивилизационного подхода. Российская цивилизация в исторической динамике Философское осмысление России как цивилизации Российская цивилизация в академическом дискурсе. Российская цивилизационная идентичность на современном этапе Мировоззрение и идентичность Ценностные вызовы современной политики. Концепт мировоззрения в социальных науках Мировоззренческие принципы России Системная модель мировоззрения Конституционные принципы и разделение властей Власть и легитимность в конституционном	Тестовые задания в количестве 14 заданий	ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам; ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде; ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста; ОК 06 Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учётом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (13-14 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (10-12 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (9 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (9 вопросов и менее).

преломлении. Уровни и ветви власти			
------------------------------------	--	--	--

3. Типовые оценочные материалы

Комплект типовых оценочных материалов (далее – ОМ) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации разработан с целью установления соответствия уровня подготовки обучающихся по дисциплине Основы Российской государственности образовательной программы среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино. Моушн-дизайн контент (на базе основного общего образования).

Разработанные типовые оценочные материалы по данной дисциплине – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе обучения.

ОМ состоят из оценочных средств по дисциплине Основы Российской государственности (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование дисциплины	Семестр	Перечень компетенций
1	Основы Российской государственности	8	ОК 01, ОК 04, ОК 05, ОК 06

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	3
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	2
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	3
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учётом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения	6
ВСЕГО:		14

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ОК 01	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, какая характеристика наиболее точно описывает российскую цивилизацию в исторической динамике: А) Аграрная цивилизация Б) Моноэтническая и изолированная система В) Цивилизация, прошедшая этапы империи, СССР и современной Российской Федерации с сохранением цивилизационного ядра Г) Часть западной цивилизации	В) Цивилизация, прошедшая этапы империи, СССР и современной Российской Федерации с сохранением цивилизационного ядра
ОК 01	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какой период называют «брежневским застоем» в истории советской цивилизации: А) 1953–1964 гг. Б) 1964–1982 гг. В) 1985–1991 гг. Г) 1920–1930 гг.	Б) 1964–1982 гг.
ОК 01	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какой подход рассматривает историю как смену общественно-экономических формаций: А) Цивилизационный Б) Марксистский В) Модернизационный Г) Геополитический	Б) Марксистский
ОК 04	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, кто из русских философов обосновал идею России как «особого цивилизационного типа» – Евразии: А) Владимир Соловьёв Б) Николай Бердяев В) Пётр Чаадаев Г) Лев Гумилёв	Г) Лев Гумилёв
ОК 04	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, что отражает концепция «Москва – Третий Рим»: А) Экономическое превосходство Москвы	Б) Цивилизационно-религиозную преемственность

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
		Б) Цивилизационно-религиозную преемственность и духовную миссию России В) Военную экспансию Г) Полное копирование византийских порядков	и духовную миссию России
ОК 05	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, какой документ прямо закрепляет традиционные российские духовно-нравственные ценности как основу цивилизационной идентичности: А) Трудовой кодекс РФ Б) Указ Президента РФ № 809 В) Федеральный закон «Об образовании» Г) Конституция СССР 1977 года	Б) Указ Президента РФ № 809
ОК 05	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, что составляет основу современной российской цивилизационной идентичности: А) Русский язык и культура Б) Единство многонационального народа Российской Федерации, общая история, традиционные ценности В) Отказ от исторического наследия Г) Приоритет региональных идентичностей над общероссийской	Б) Единство многонационального народа Российской Федерации, общая история, традиционные ценности
ОК 05	8	<i>Дополните</i> Осознание человеком своей принадлежности к определённой социальной, культурной, гражданской общности – это _____.	идентичность
ОК 06	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какой принцип является государственным мировоззренческим в России: А) Атеизм как обязательная идеология Б) Православие как единственная религия В) Принцип исторической преемственности, патриотизма, справедливости, приоритета семьи и традиционных ценностей Г) Полный отказ от всех религий и традиций	В) Принцип исторической преемственности, патриотизма, справедливости, приоритета семьи и традиционных ценностей
ОК 06	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, что является компонентом мировоззрения: А) Профессиональные навыки Б) Знания, ценности, убеждения, идеалы, воля к действию	Б) Знания, ценности, убеждения, идеалы, воля к действию

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
		В) Размер дохода Г) Физические характеристики	
ОК 06	11	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Согласно Конституции РФ, какой орган осуществляет законодательную власть: А) Правительство РФ Б) Федеральное Собрание В) Верховный Суд Г) Администрация Президента	Б) Федеральное Собрание
ОК 06	12	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, что в системной модели мировоззрения выполняет роль «ядра»: А) Прикладные знания Б) Фундаментальные ценности и убеждения, которые устойчивы к изменениям В) Мировые тренды Г) Ежедневное расписание	Б) Фундаментальные ценности и убеждения, которые устойчивы к изменениям
ОК 06	13	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Статья 13 Конституции РФ устанавливает: А) Обязательную государственную религию Б) Идеологическое многообразие, никакая идеология не может быть государственной В) Только либеральную идеологию Г) Запрет на любые идеологии	Б) Идеологическое многообразие, никакая идеология не может быть государственной
ОК 06	14	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, в чём главное преимущество цивилизационного подхода перед формационным: А) Признаёт уникальность культурно-исторических типов обществ Б) Отрицает влияние географии на историю В) Сводит развитие только к экономике Г) Требуем единой модели для всех стран	А) Признаёт уникальность культурно-исторических типов обществ

Приложение № 2 к рабочей
программе дисциплины

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
Основы сценарного мастерства и сторителлинга
Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по дисциплине предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

При проведении текущего контроля успеваемости применяется следующая система оценок: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы дисциплины	Оценочные материалы	Код компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Тема 1. Введение в сценарное мастерство и сторителлинг Тема 2 Структура сценария Тема 3 Персонажи и их развитие Тема 4. Диалоги и речевые характеристики Тема 5. Описание места действия и атмосферы Тема 6. Драматургия и конфликты Тема 7. Основы сторителлинга	Тестовые задания в количестве 10 заданий	ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам; ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности; ОК 04 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (9-10 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (7-9 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (7 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (7 вопросов и менее).

3. Типовые оценочные материалы

Комплект типовых оценочных материалов (далее – ОМ) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации разработан с целью установления соответствия уровня подготовки обучающихся по дисциплине Основы сценарного мастерства и сторителлинга образовательной программы среднего профессионального образования по

специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино. Моушн-дизайн контент (на базе основного общего образования).

Разработанные типовые оценочные материалы по данной дисциплине – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе обучения.

ОМ состоят из оценочных средств по дисциплине Основы сценарного мастерства и сторителлинга (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование дисциплины	Семестр	Перечень компетенций
1	Основы сценарного мастерства и сторителлинга	8	ОК 01, ОК 02, ОК 04

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	5
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	3
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	2
ВСЕГО:		10

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ОК 01	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, что является основой хорошего сторителлинга в анимации: а) Сложная графика и спецэффекты б) Эмоциональная связь зрителя с героем в) Большое количество диалогов г) Наличие конфликта	б) Эмоциональная связь зрителя с героем
ОК 01	2	<i>Дополните</i> Хронологический порядок событий – это _____.	фабула

ОК 01	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В трехактной структуре конфликт ОБЯЗАТЕЛЬНО обостряется во время: а) Экспозиции б) Второго акта в) Развязки г) Финальных титров	б) Второго акта
ОК 01	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В третьем акте мрачного анимационного сценария герой обычно: а) Избегает выбора б) Сталкивается с окончательным противостоянием в) Наблюдает со стороны г) Получает помощь	б) Сталкивается с окончательным противостоянием
ОК 01	5	<i>Дополните</i> Изменение характера или мировоззрения героя от начала к финалу – это _____ персонажа.	арка
ОК 02	6	<i>Дополните</i> Аналитика показала, что в возрастной группе 7–9 лет зрители перематывают сцены диалогов длиннее 40 секунд. Опишите ваше профессиональное действие как сценариста на основе этих данных: _____.	переписать длинные диалоги, разбив их на короткие обмены репликами, добавив визуальное действие или параллельный монтаж
ОК 02	7	<i>Дополните</i> Для презентации пилота продюсерам вам нужно быстро показать, как «работает» сторителлинг в предполагаемом эпизоде. Опишите действие, которое будет эффективным до создания анимации.	создать аниматик (фото/грубая анимация + тайминг + временные диалоги) в простом видеоредакторе или специализированном софте (Storyboard Pro, Premiere Pro + раскадровка)

ОК 02	8	<i>Выберите все правильные варианты ответа</i> Определите, какой признак наиболее надежного источника информации о драматургии для анимации: а) Яркий заголовок б) Статья опубликована в рецензируемом журнале или на сайте признанной киношколы в) Пост в личном блоге г) Комментарий на форуме д) Автор известен в киноиндустрии	б) Статья опубликована в рецензируемом журнале или на сайте признанной киношколы д) Автор известен в киноиндустрии
ОК 04	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В команде по созданию анимационного сериала сценарист получает от режиссёра замечание: «Этот монолог слишком длинный, он ломает темп сцены». Определите ваши действия как члена команды: а) Настоять на своём, потому что «сценарий – это святое» б) Задать уточняющие вопросы: какой именно темп нужен, где провисание, предложить 2–3 варианта сокращения с сохранением смысла в) Устроить встречу с продюсером и обсудить ситуацию г) Удалить монолог целиком без обсуждения	б) Задать уточняющие вопросы: какой именно темп нужен, где провисание, предложить 2–3 варианта сокращения с сохранением смысла
ОК 04	10	<i>Дополните</i> Аниматор сообщает, что ваша реплика персонажа (12 слов) не помещается в тайминг жеста, который уже готов. Опишите ваше профессиональное действие в данной ситуации: _____.	вместе с аниматором найти компромисс: сократить фразу до 6–8 ключевых слов или разбить на две сцены

Приложение № 2 к рабочей
программе дисциплины

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
Практико-ориентированный проект
Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по дисциплине предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

При проведении текущего контроля успеваемости применяется следующая система оценок: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы дисциплины	Оценочные материалы	Код компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Тема 1. Идея и концепция Тема 2. Производство Анимации Тема 3. Полировка и оптимизация (Отладка и тестирование) Тема 4 Упаковка и подготовка к защите	Тестовые задания в количестве 10 заданий	ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (9-10 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (7-9 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (7 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (7 вопросов и менее).

3. Типовые оценочные материалы

Комплект типовых оценочных материалов (далее – ОМ) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации разработан с целью установления соответствия уровня подготовки обучающихся по дисциплине Практико-ориентированный проект

образовательной программы среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино. Моушн-дизайн контент (на базе основного общего образования).

Разработанные типовые оценочные материалы по данной дисциплине – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе обучения.

ОМ состоят из оценочных средств по дисциплине Практико-ориентированный проект (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование дисциплины	Семестр	Перечень компетенций
1	Практико-ориентированный проект	8	ОК 03

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	10
ВСЕГО:		10

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ОК 03	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, что из нижеперечисленного лучше всего характеризует «логлайн» в сценарии: А) Подробное описание внешности каждого персонажа Б) Краткое (1–2 предложения) изложение сути истории, конфликта и главного героя В) Пошаговый бюджет производства серии Г) Технический паспорт анимационного программного обеспечения	Б) Краткое (1–2 предложения) изложение сути истории, конфликта и главного героя

ОК 03	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> В процессе производства вы заметили, что утверждённая сцена требует слишком много времени на рендер, что нарушает график. Выберите наиболее эффективное действие в данной ситуации: А) Проигнорировать проблему, надеясь, что сроки сдвинутся автоматически Б) Переложить ответственность на технического директора В) Изучить альтернативные техники анимации или оптимизировать сцену, сохранив качество, и пересмотреть внутренний график Г) Уволить аниматора, который работал над этой сценой	В) Изучить альтернативные техники анимации или оптимизировать сцену, сохранив качество, и пересмотреть внутренний график
ОК 03	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, какая стадия производственного процесса анимации следует непосредственно после создания аниматиков: А) Финальный рендер Б) Создание чистовой анимации В) Написание сценария Г) Упаковка проекта для дистрибуции	Б) Создание чистовой анимации
ОК 03	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, что из перечисленного относится к «оптимизации» анимационного проекта с точки зрения управления ресурсами: А) Увеличение разрешения всех текстур до 8К без необходимости Б) Уменьшение количества ключевых кадров там, где это не влияет на качество движения, и использование прокси-объектов для сложных сцен В) Добавление случайных шумов на каждый кадр для эффекта естественности Г) Запрет на использование уровней детализации	Б) Уменьшение количества ключевых кадров там, где это не влияет на качество движения, и использование прокси-объектов для сложных сцен
ОК 03	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы хотите развить свою компетенцию в отладке анимации. Выберите, какой вариант лучше всего соответствует планированию личностного и профессионального развития: А) Ждать, пока руководитель назначит вас ответственным за тестирование Б) Составить индивидуальный план: освоить инструмент автоматического тестирования анимации, изучить чек-листы ведущих студий и применить их в своём проекте В) Каждый раз вручную проверять проект Г) Скачать готовые тесты из интернета	Б) Составить индивидуальный план: освоить инструмент автоматического тестирования анимации, изучить чек-листы ведущих студий и применить их в своём проекте

ОК 03	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы готовите проект к защите перед инвесторами. Укажите, какой элемент упаковки демонстрирует вашу финансовую грамотность и предпринимательский подход: А) Ссылка на скачивание видеофайла Б) Презентация, включающая: тизер, бюджет проекта, план монетизации, анализ целевой аудитории и дорожную карту развития В) Папка с исходными файлами Г) Обещание, что проект окупится сам собой	Б) Презентация, включающая: тизер, бюджет проекта, план монетизации, анализ целевой аудитории и дорожную карту развития
ОК 03	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, что из перечисленного является правильным форматом «упаковки» анимационного проекта для дальнейшей дистрибуции на онлайн-платформах: А) Проект в формате .aep Б) Файл .mp4 с подходящим битрейтом, корректными метаданными, субтитрами и обложкой (превью) В) Распечатанный на бумаге покадровый разбор Г) Аудиодорожка	Б) Файл .mp4 с подходящим битрейтом, корректными метаданными, субтитрами и обложкой (превью)
ОК 03	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы придумали концепцию короткометражного анимационного фильма. Укажите, какое действие в первую очередь демонстрирует предпринимательский подход и использование финансовой грамотности: А) Начать рисовать покадрово всю анимацию Б) Запатентовать идею В) Провести анализ рынка: изучить аналоги, оценить целевую аудиторию и потенциальные каналы монетизации (кинофестивали, онлайн-платформы, гранты) Г) Попросить друзей и знакомых скинуться на производство	В) Провести анализ рынка: изучить аналоги, оценить целевую аудиторию и потенциальные каналы монетизации (кинофестивали, онлайн-платформы, гранты)

ОК 03	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, что из перечисленного является примером постановки SMART-цели для профессионального развития сценариста в рамках практико-ориентированного проекта: А) «Стать известным сценаристом» Б) «За 3 месяца написать 3 варианта сценария для пилотной серии, получить обратную связь от двух внешних экспертов и доработать один финальный вариант» В) «Каждый день смотреть аниме» Г) «Переписать сценарий 100 раз, пока он не понравится всем»	Б) «За 3 месяца написать 3 варианта сценария для пилотной серии, получить обратную связь от двух внешних экспертов и доработать один финальный вариант»
ОК 03	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, какое утверждение об оптимизации анимационного проекта с точки зрения управления бюджетом является верным: А) Оптимизация нужна только после сдачи проекта заказчику Б) Грамотная оптимизация позволяет снизить время рендера и, следовательно, затраты на электроэнергию и аренду рендер-фермы В) Оптимизация всегда ухудшает качество изображения, поэтому её нельзя применять Г) За оптимизацию отвечает бухгалтер студии	Б) Грамотная оптимизация позволяет снизить время рендера и, следовательно, затраты на электроэнергию и аренду рендер-фермы

Приложение № 2 к рабочей
программе дисциплины

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Экономика в медиа

Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по дисциплине предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

При проведении текущего контроля успеваемости применяется следующая система оценок: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы дисциплины	Оценочные материалы	Код компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Тема 1.1. Экономика в медиа в современном обществе. СМИ в современной экономике Тема 1.2. Движущие силы развития медиабизнеса Тема 1.3. Концентрация в индустрии СМИ Тема 2.1. Основные элементы финансового управления на медиапредприятии. Финансовая структура медиакомпаний Тема 2.2. Аудитория СМИ и медиапланирование Тема 2.3. Маркетинг СМИ	Тестовые задания в количестве 10 заданий	ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам; ОК 02 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (9-10 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (7-9 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (7 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (7 вопросов и менее).

3. Типовые оценочные материалы

Комплект типовых оценочных материалов (далее – ОМ) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации разработан с целью установления соответствия

уровня подготовки обучающихся по дисциплине Экономика в медиа образовательной программы среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино. Моушн-дизайн контент (на базе основного общего образования).

Разработанные типовые оценочные материалы по данной дисциплине – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе обучения.

ОМ состоят из оценочных средств по дисциплине Экономика в медиа (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование дисциплины	Семестр	Перечень компетенций
1	Экономика в медиа	8	ОК 01, ОК 02

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	5
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	5
ВСЕГО:		10

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ОК 01	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, как изменилась роль медиа в экономике с переходом к постиндустриальному обществу: а) Медиа начали меньше влиять на потребительский спрос б) Медиа превратились в самостоятельный сектор экономики и инструмент монетизации внимания в) Экономика медиа полностью заменила промышленное производство г) Медиа работают только на государственных субсидиях без рыночных механизмов	б) Медиа превратились в самостоятельный сектор экономики и инструмент монетизации внимания

ОК 01	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, что является главной движущей силой развития современного медиабизнеса: а) Увеличение государственного финансирования б) Конкуренция за внимание аудитории и внедрение цифровых технологий в) Снижение качества контента г) Рост цен на бумажные носители	б) Конкуренция за внимание аудитории и внедрение цифровых технологий
ОК 01	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какой из перечисленных элементов относится к постоянным затратам анимационной студии: а) Оплата за лицензию софта и аренда серверов б) Выплаты аниматору за превышение плана по кадрам в) Роялти с каждого проданного эпизода г) Расходы на бумагу для раскадровки по факту использования	а) Оплата за лицензию софта и аренда серверов
ОК 01	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, кто из перечисленных сотрудников анимационной студии относится к центру затрат: а) Отдел продаж лицензий б) Менеджер по рекламе в) IT-отдел и бухгалтерия г) Директор по развитию	в) IT-отдел и бухгалтерию
ОК 01	5	<i>Дополните</i> Уникальное количество людей, контактировавших с медиа хотя бы 1 раз за период – это _____.	охват аудитории

ОК 02	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы заметили, что ваши конкуренты в последний год стали активно выпускать короткие вертикальные мультфильмы. Укажите источник, который поможет вам проверить, приносит ли это реальный доход: а) Количество лайков под роликами б) Оценка количества подписчиков, частоты публикаций и наличие рекламных интеграций в этих роликах в) Аналитические сервисы, показывающие примерный доход канала, даже если цифры приблизительные г) Только прямой доступ к их банковскому счету	в) Аналитические сервисы, показывающие примерный доход канала, даже если цифры приблизительные
ОК 02	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вам нужно рассчитать, сколько денег студия потратила на аренду за год. У вас есть 12 чеков (по одному на месяц) в разных форматах: pdf, jpeg-фото, скриншоты. Определите, как проще и быстрее собрать итоговую сумму: а) Вручную переписать суммы из каждого файла в блокнот и сложить на калькуляторе б) Вбить каждую сумму в таблицу Excel из каждого файла и использовать функцию СУММ в) Распечатать все чеки, вырезать суммы ножницами, склеить и сложить г) Позвать на помощь бухгалтера	б) Вбить каждую сумму в таблицу Excel из каждого файла и использовать функцию СУММ
ОК 02	8	<i>Дополните</i> Вы продаете лицензию на персонажа. Заказчик просит доказать, что этого персонажа действительно знают дети. Информация, которую нужно предоставить заказчику: _____.	количество упоминаний персонажа в соцсетях за последний месяц, количество мемов с ним, активность фан-сообществ
ОК 02	9	<i>Дополните</i> Вы получили жалобу: «Ваш мультфильм слишком страшный для детей». Для того, чтобы проверить, единичное это мнение или системная проблема, вы будете _____.	анализировать комментарии под видео и посмотрите, сколько таких жалоб поступило в процентах от общего числа комментариев

ОК 02	10	<i>Дополните</i> Вам нужно понять, кто смотрит популярный анимационный канал конкурента — дети или взрослые. Информация, которую проще всего проанализировать бесплатно – это _____.	комментарии под видео
-------	----	---	-----------------------

Приложение № 2 к рабочей
программе дисциплины

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
Адаптация лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов
Закрытая часть

1. Система оценивания

Текущий контроль успеваемости по дисциплине предусмотрен в виде выполнения студентами тестовых заданий.

При проведении текущего контроля успеваемости применяется следующая система оценок: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

2. Паспорт оценочных материалов

Темы дисциплины	Оценочные материалы	Код компетенции	Критерии оценивания
Текущий контроль успеваемости			
Тема 1.1. Основы социальной адаптации Тема 2.1 Международные документы о правах инвалидов Тема 3.1. Основы гражданского законодательства Тема 3.2. Правовое регулирование договорных отношений Тема 3.3. Гражданско-правовые отношения в сфере здравоохранения Тема 3.4 Правовое регулирование семейных отношений Тема 3.5 Права и обязанности членов семьи Тема 4.1. Трудовой договор Тема 4.2 Рабочее время, время отдыха Тема 4.3 Регулирование труда инвалидов Тема 5.1 Социальная защита инвалидов Тема 6.1 Гарантии инвалидам в Российской Федерации Тема 7.1. Медико-социальная экспертиза Тема 8.1 Реабилитация инвалидов	Тестовые задания в количестве 15 заданий	ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам; ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде; ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	Оценка «отлично» выставляется, если студент правильно ответил на 90-100% тестовых заданий (13-15 вопросов); Оценка «хорошо» выставляется, если студент правильно ответил на 71-89% тестовых заданий (11-12 вопросов); Оценка «удовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 70% тестовых заданий (10 вопросов); Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если студент правильно ответил на 69% и менее тестовых заданий (10 вопросов и менее).

3. Типовые оценочные материалы

Комплект типовых оценочных материалов (далее – ОМ) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации разработан с целью установления соответствия уровня подготовки обучающихся по дисциплине Адаптация лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов образовательной программы среднего профессионального образования по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам), направленность: Трехмерное (3D) цифровое анимационное кино. Моушн-дизайн контент (на базе основного общего образования).

Разработанные типовые оценочные материалы по данной дисциплине – это комплект тестовых заданий, предназначенных для определения качества результатов обучения и уровня сформированности компетенций обучающихся в ходе обучения.

ОМ состоят из оценочных средств по дисциплине Адаптация лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (Таблица 1).

Таблица 1

№ п/п	Наименование дисциплины	Семестр	Перечень компетенций
1	Адаптация лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов	2	ОК 01, ОК 04, ОК 05

Общее количество тестовых заданий представлено в таблице 2.

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Количество заданий
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	5
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	5
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	5
ВСЕГО:		15

Тестовые задания представлены в таблице 3.

Таблица 3

Код компетенции	№	Инструкция + Задание	Ключ
ОК 01	1	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, каким образом регулируется режим рабочего времени для лиц с инвалидностью: а) устанавливается коллективным договором б) исключительно решением работодателя в) режим определяется самим сотрудником г) по соглашению сторон с соблюдением требований закона	г) по соглашению сторон с соблюдением требований закона

ОК 01	2	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, в какие сроки проходит переосвидетельствование группы инвалидности взрослому человеку: а) каждый год б) каждые пять лет в) каждые десять лет г) периодичность устанавливается индивидуально МСЭ	г) периодичность устанавливается индивидуально МСЭ
ОК 01	3	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Вы — сценарист анимационной студии. Ваш мультсериал планируют показать на фестивале инклюзивного кино. Определите, какой способ решения задачи по созданию доступного контента Вы обязаны выбрать в первую очередь, согласно Статье 30 Конвенции ООН о правах инвалидов: а) исключить все реплики персонажей б) убрать из мультфильма все яркие цвета в) сократить хронометраж до 1 минуты г) обеспечить наличие субтитров или сурдоперевода анимационного фильма	г) обеспечить наличие субтитров или сурдоперевода анимационного фильма
ОК 01	4	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какой вариант содержания анимационного ролика для семей, в которых воспитываются дети с инвалидностью, корректно отражает обязанности членов семьи перед ребенком, согласно законодательству РФ: а) родители имеют право оставить ребенка с инвалидностью в роддоме, если он им не нравится б) главная обязанность семьи — изолировать ребенка с ОВЗ от общества, чтобы его не обижали в) родители обязаны обеспечить получение ребенком образования, заботиться о его здоровье, развитии и уважать его человеческое достоинство г) семья обязана оплатить ребенку дорогое лечение за свой счет, государство не обязано оказывать помощь	в) родители обязаны обеспечить получение ребенком образования, заботиться о его здоровье, развитии и уважать его человеческое достоинство
ОК 01	5	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите существующие виды инвалидности: а) физическая, зрительная, слуховая, интеллектуальная б) хроническая усталость, ожирение, диабет в) аллергия, астма, дерматит г) болезнь Паркинсона, болезнь Альцгеймера	а) физическая, зрительная, слуховая, интеллектуальная

ОК 04	6	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, какие действия необходимо выполнить, если по месту Вашей трудовой деятельности в офис обратился клиент с нарушением слуха, пользующийся жестовым языком: а) говорить громче и четче, надеясь, что он прочитает по губам б) сказать: «Извините, я не знаю жестового языка», и уйти в) взять блокнот и ручку, чтобы вести письменный диалог, или воспользоваться приложением для распознавания речи на телефоне, показав, что вы готовы адаптировать коммуникацию г) найти в офисе того, кто, по вашим предположениям, может знать жесты	в) взять блокнот и ручку, чтобы вести письменный диалог, или воспользоваться приложением для распознавания речи на телефоне, показав, что вы готовы адаптировать коммуникацию
ОК 04	7	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите принцип, который следует применять при создании электронного документа (отчета, презентации), чтобы он был потенциально доступен для коллеги, использующего программу экранного доступа для незрячих: а) использовать только графики и сканы без текстового описания б) структурировать документ с помощью заголовков, добавлять альтернативный текст ко всем изображениям, использовать осмысленные названия ссылок (не «кликните сюда»), проверять читаемость логикой структуры в) сделать документ в формате PDF из отсканированных изображений г) отправить документ в формате, удобном лично Вам	б) структурировать документ с помощью заголовков, добавлять альтернативный текст ко всем изображениям, использовать осмысленные названия ссылок (не «кликните сюда»), проверять читаемость логикой структуры

ОК 04	8	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите действия работодателя при получении индивидуальной программы реабилитации или абилитации (ИПРА) нового сотрудника, если в локальном нормативном акте Вашей организации есть фраза: «Работодатель обязан предоставлять работникам с инвалидностью условия труда в соответствии с индивидуальной программой реабилитации или абилитации (ИПРА)». а) познакомиться с документом, чтобы понять, какие конкретные технические средства, адаптации графика или условий труда рекомендованы, и обсудить их реализацию с руководством б) отправить копию ИПРА в бухгалтерию для начисления льгот и забыть о ней в) попросить сотрудника самостоятельно выполнить все рекомендации ИПРА г) считать ИПРА медицинской тайной и не изучать ее	а) познакомиться с документом, чтобы понять, какие конкретные технические средства, адаптации графика или условий труда рекомендованы, и обсудить их реализацию с руководством
ОК 04	9	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите действия сотрудника в ситуации, когда необходимо дать корректирующую обратную связь коллеге с ментальными особенностями, который выполнил задачу не в полном объеме: а) сделать общее замечание при всей команде, чтобы «не выделять» б) обсудить это наедине, опираясь на конкретные факты и письменное ТЗ. Сфокусироваться не на личности, а на результате. Предложить конкретные шаги по исправлению и спросить, какая поддержка нужна в) не давать обратную связь, чтобы не расстраивать человека г) передать эту задачу кому-то другому в следующий раз	б) обсудить это наедине, опираясь на конкретные факты и письменное ТЗ. Сфокусироваться не на личности, а на результате. Предложить конкретные шаги по исправлению и спросить, какая поддержка нужна
ОК 04	10	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, как Вы поступите, чтобы сохранить продуктивность и уважительную атмосферу, если при обсуждении проекта в коллективе коллега с расстройством аутистического спектра высказывает мнение, которое кажется другим не по теме, излишне детализированным. а) резко прервать его, сказав, что он отклоняется от темы. б) дать ему закончить мысль, поблагодарить за детальный анализ, а затем мягко вернуть обсуждение в основное русло, связав его замечание с главной темой, если это возможно.	б) дать ему закончить мысль, поблагодарить за детальный анализ, а затем мягко вернуть обсуждение в основное русло, связав его замечание с главной темой, если это возможно

		в) переглянуться с другими коллегами и закатить глаза. г) в дальнейшем не приглашать его на обсуждения.	
ОК 05	11	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, подлежит ли обязательному заключению письменный трудовой договор с лицом с ОВЗ или инвалидом: а) да, обязательное оформление письменного договора предусмотрено законом б) нет, достаточно устного соглашения в) договор заключается только по желанию работодателя г) оформляется в произвольной форме	а) да, обязательное оформление письменного договора предусмотрено законом
ОК 05	12	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите формулировку, которую необходимо использовать в официальной памятке для коллектива предприятия о взаимодействии с коллегами, имеющими инвалидность: а) «Инвалиды-колясочники», «глухонемые», «дауны» б) «Люди с инвалидностью», «коллеги (клиенты), передвигающиеся на коляске», «люди с нарушением слуха», «люди с синдромом Дауна» в) «Люди с ограниченными возможностями (ОВЗ)» — этого достаточно г) «Лица с физическими недостатками»	б) «Люди с инвалидностью», «коллеги (клиенты), передвигающиеся на коляске», «люди с нарушением слуха», «люди с синдромом Дауна»
ОК 05	13	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите вид трудового договора, который наиболее распространён при устройстве на работу инвалида: а) временный договор б) сезонный договор в) бессрочный договор г) договор подряда	в) бессрочный договор
ОК 05	14	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Определите, имеет ли работодатель право устанавливать испытательный срок при принятии на работу инвалида: а) да, всегда б) нет, нельзя установить испытательный срок для инвалида в) возможно, если есть медицинская рекомендация г) иногда, если указано в индивидуальной программе реабилитации	б) нет, нельзя установить испытательный срок для инвалида
ОК 05	15	<i>Выберите правильный вариант ответа</i> Укажите, является ли обязательным условие об обеспечении сокращённого рабочего времени для работников с инвалидностью: а) оно обязательно, если это прописано в	а) оно обязательно, если это прописано в индивидуальной

		индивидуальной программе реабилитации б) сокращённое рабочее время устанавливается автоматически в) рабочий график зависит от квалификации работника г) такие ограничения устанавливаются региональными властями	программе реабилитации
--	--	--	-------------------------------