

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 13.11.2023 10:03:59
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ

Директор



/С.Ю.Биричев/

«27» мая 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Анимационная графика»

Направление подготовки

54.04.01 «Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн цифровых медиа»

Квалификация выпускника

Магистр

Форма обучения

Очно-заочная

Москва 2021 г.

Область применения и нормативные ссылки

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа составлена в 2021 году в соответствии с:

Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования направления 54.04.01 «Дизайн», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1004.

Образовательной программой по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Дизайн цифровых медиа».

Рабочим учебным планом по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Дизайн цифровых медиа».

Год начала подготовки: 2021.

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения магистрантами дисциплины Ф.1 Анимационная графика являются изучение свойств графики в различных видах анимации, обучение работе с различными видами анимации, изучение свойств различных медиа и их влияние на качество и характер анимации, формирование аналитического и оценочного суждения относительно уже существующих образцов анимационной графики в определенном контексте с целью выработки осмысленного и технически обусловленного подхода к разработке графической составляющей современных анимационных медиа.

Задачи освоения дисциплины:

- Просмотр и анализ наиболее значительных образцов анимационной культуры
- Изучение этапов становления современной анимационной графики
- Формирование запросов к отрасли с целью выявления необходимых качеств будущей анимационной графики проекта
- Разработка собственного анимационного проекта исходя из анализа существующих проектов, запросов отрасли с учетом современного состояния развития индустрии.
- Освоение программно-технической и художественной базы с целью разработки собственного проекта.

2. Место дисциплины в структуре ООП

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик: Дизайн цифровых сред

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин: Научно-исследовательская работа, Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности, Преддипломная практика

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В результате освоения ООП магистратуры обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине (модулю):

Коды компетенции	Результаты освоения ООП Содержание компетенций*	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**
ПК-1	Способен определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующие задачам пользователей	Знать: ключевые технические и художественные решения в различных стилях анимации Уметь: использовать полученные знания с целью создания проектов в заданных параметрах Владеть: инструментально-технической базой знаний, а также навыками быстрого анимационного рисования и прототипирования.
ПК-6	Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: этапы развития анимационной графики, периодизацию различных стилевых и студийных влияний Уметь: использовать знание истории индустрии в собственных проектах Владеть: знаниями истории, средствами анализа характера анимации и степени графической проработанности сцен и героев.

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц.

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час./зач.ед.	Ауд (контактная работа)	Лек	Практ	Лаб	СРС	Контроль (промежуточная аттестация)	
очная	1	2	36	28		28		12		зачет
Итого			36	28		28		12		

Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1.	Стили и тенденции в анимационной графике	Рассмотрение стилистики классической и современной анимации. Выявление общих черт и характерных приемов в рамках каждого стилистического направления.
2	Инструментальные средства рисования, проектирования, прототипирования и разработки	Изучение инструментальных средств в приложениях Adobe Photoshop, Scetch, Axure, Adobe Animate, Maxon Cinema4D, Adobe AfterEffects, Microsoft PowerPoint
3	Сервисы для работы с анимационной графикой	Знакомство с сервисами https://multator.ru , аниматрон http://www.newart.ru/htm/flash/risovalka_80.php , goanimate.com , www.powtoon.com , www.wideo.co , moovly.com , xplainto.me , www.videoscribe.co
4	Программно-техническая разработка собственного проекта	Разработка собственного проекта анимационной графики по заданным условиям, но при отсутствии прилагаемых материалов.

5. Образовательные технологии.

Принцип преподавания дисциплины «Анимационная графика» индивидуальный, с учетом потенциала и особенностей каждого студента.

Во время обучения используются активные и интерактивные формы проведения занятий: ролевые игры, разбор практических задач и кейсов. Предусмотрены в рамках курса, встречи с представителями российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций, мастер-классы экспертов и специалистов.

Текущий контроль осуществляется преподавателем в соответствии с балльно-рейтинговой системой оценки по дисциплине «Анимационная графика» методом оценки количественных и качественных показателей выполнения заданий.

Формой отчета является кафедральный семестровый итоговый просмотр, осуществляемый коллегиально с обсуждением результатов. Семестровый итоговый просмотр по дисциплинам профессиональной направленности относится к образовательной технологии оценки качества освоения ОП, является отчетом студентов по количественным и качественным показателям выполненных в течение семестра практических работ, сопровождается обязательным выставлением оценки «зачтено» или «незачтено» и не предусматривает специальную подготовку по экзаменационным билетам.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов.

Оценочным средством освоения дисциплины является проектно-художественное задание.

Проектно-художественное задание – завершённое авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.

6.1. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине «Анимационная графика».

6.1.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины «Анимационная графика» формируются следующие компетенции:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать
ПК-1	Способен определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующие задачам пользователей
ПК-6	Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

В процессе освоения образовательной программы данные компетенции, в том числе их отдельные компоненты, формируются поэтапно в ходе освоения обучающимися дисциплин, практик в соответствии с учебным планом и календарным графиком учебного процесса.

6.1.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых по итогам освоения дисциплины, описание шкал оценивания

Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Анимационная графика».

Показатель	Критерии оценивания	
	Незачтено	Зачтено
ПК-1 Способен определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующие задачам пользователей		
Знать: ключевые технические и художественные решения в различных стилях анимации	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний, необходимых для создания авторского произведения в области оформления печатной продукции и книгоиздания на высоком художественном уровне.	Обучающийся в основном демонстрирует соответствие знаний, необходимых для создания авторского произведения на высоком художественном уровне, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания.

<p>Уметь: использовать полученные знания с целью создания проектов в заданных параметрах</p>	<p>Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет создать оригинальное композиционное решение проектая.</p>	<p>Обучающийся в основном демонстрирует соответствие умению создать оригинальное композиционное решение проекта. Умение освоено, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания.</p>
<p>Владеть: инструментально-технической базой знаний, а также навыками быстрого анимационного рисования и протипирования.</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе.</p>	<p>Обучающийся в основном владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания.</p>
<p>ПК-6 Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>		
<p>Знать: этапы развития анимационной графики, периодизацию различных стилевых и студийных влияний</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний, необходимых для создания авторского произведения в области оформления печатной продукции и книгоиздания на высоком художественном уровне.</p>	<p>Обучающийся в основном демонстрирует соответствие знаний, необходимых для создания авторского произведения на высоком художественном уровне, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания.</p>
<p>Уметь: использовать знание истории индустрии в собственных проектах</p>	<p>Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет создать оригинальное композиционное решение проектая.</p>	<p>Обучающийся в основном демонстрирует соответствие умению создать оригинальное композиционное решение проекта. Умение освоено, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания.</p>
<p>Владеть: знаниями истории, средствами анализа характера анимации и степени графической проработанности сцен и героев.</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе.</p>	<p>Обучающийся в основном владеет графическими материалами, техниками и технологиями, применяемыми в творческом процессе, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания.</p>

Шкалы оценивания результатов промежуточной аттестации и их описание: Форма промежуточной аттестации: зачет.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме экзамена проводится по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине, при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра. Оценка степени достижения обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Анимационная графика» проводится их коллегиальным обсуждением в ходе кафедрального семестрового итогового просмотра. По итогам промежуточной аттестации по дисциплине «Анимационная графика» выставляется оценка «зачтено» или «незачтено».

Шкала оценивания	Описание
зачтено	Задание выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Проектно-художественное задание обладает креативностью творческой концепции, хорошим качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
незачтено	Задание не выполнено или выполнено частично на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Проектно-художественное задание отличается отсутствием креативности творческой концепции, низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не соответствует экспозиционным требованиям.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) основная литература:

1. Альтендорфер А. Анимация кадр за кадром / Альтендорфер А.. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 164 с. — ISBN 978-5-97060-686-5. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/126214.html>
2. Анимация персонажа : учебное наглядное пособие / . — Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского, 2018. — 56 с. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/100901.html>
3. Бринкманн Р. Искусство и наука цифрового композитинга: техники создания визуальных эффектов, анимации и моушн-графики / Бринкманн Р.. — Москва : ДМК Пресс, 2021. — 728 с. — ISBN 978-5-97060-525-7. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/124990.html>
4. Вдовин А.С. Дизайн игр и медиаиндустрии. Персонажная графика и анимация : учебное пособие / Вдовин А.С.. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 267 с. — ISBN 978-5-7433-2928-1. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/76480.html>

5. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие для вузов — Москва : Издательство Юрайт, 2021 <https://urait.ru/bcode/476117>
6. Кривуля, Н.Г. История анимации: учебно-методическое пособие — Москва: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2011 <http://www.iprbookshop.ru/30616.html>
7. Петров А.А. Классическая анимация. Нарисованное движение : учебное пособие / Петров А.А.. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2010. — 197 с. — ISBN 978-5-87149-121-8. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/30621.html>
8. Пожидаев Л.Г. Анимация. Графика / Пожидаев Л.Г.. — Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2018. — 132 с. — ISBN 978-5-87149-236-9. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/105101.html>
9. Семёнова А.А. Цифровая вселенная: горизонты будущего и новый пользовательский опыт : монография / Семёнова А.А.. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 118 с. — ISBN 978-5-4497-1767-2. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/122649.html>
10. Торопова О.А. Анимация и веб-дизайн : учебное пособие / Торопова О.А., Кумова С.В.. — Саратов : Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/76476.html>
11. Трошина Г.В. Трёхмерное моделирование и анимация : учебное пособие / Трошина Г.В.. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2010. — 99 с. — ISBN 978-5-7782-1507-8. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/45048.html>
12. Хэсс, Ф. Практическое пособие. Blender 3.0 для любителей и профессионалов. Моделинг, анимация, VFX, видеомонтаж : учебное пособие / Ф. Хэсс. — Москва : СОЛОН-Пресс, 2022. — 300 с. — ISBN 978-5-91359-485-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/322268>
- 13.

б) дополнительная литература:

1. Основы информатики. Компьютерная графики : лаб. Работы для спец. 051900 «Графика» / М-во образования РФ; МГУП; сост. Болдасов В.С., Марголин Л.Н. — М. : МГУП, 2003. — 119 с.
2. Основы информатики. Компьютерная графики : лаб. Работы для спец. 051900 «Графика» / М-во образования РФ; МГУП; сост. Болдасов В.С., Марголин Л.Н. — М. : МГУП, 2003. — 119 с.
3. Компьютерная графика : Adobe Photoshop для дизайнера и иллюстратора: начальные упражнения: задания для практических занятий по спец. 070902.65 – Графика / М-во образования и науки РФ; Федер. Агентство по образованию; МГУП; сост. Н.В. Мельгунова. — М. : МГУП, 2009. — 41 с.
4. Компьютерная графика : фотореалистическое изображение в программе Adobe Photoshop для дизайнера и иллюстратора: методические указания по спец. 070902.65 – Графика / М-во образования и науки РФ; Федер. Агентство по образованию; МГУП; сост. Т.В. Валериус-Балахонцева. — М. : МГУП, 2010. — 51 с.
5. Компьютерная графика 3D MAX : методическое пособие для студентов, обучающихся по специальности 070902.65 – «Графика» / М-во образования и науки РФ, Федер. Агентство по образованию, ГОУ ВПО «Моск. гос. ун-т печати». — М. : МГУП имени Ивана Федорова, 2010. — 63 с.
6. Компьютерная графика : Adobe IllustratorCS4. Эффективные решения. Трассировка. Градиент mesh: методическое пособие для студентов, обучающихся по спец. 070902.65 – Графика; 230203.65 – Информационные технологии в дизайне / М-во образования и науки

б) программное обеспечение:

- Операционные системы Mac OS и Windows (новейшие версии).
- Графический пакет Adobe Creative Cloud, включающий в себя программы Adobe Photoshop; Adobe Illustrator; Adobe After Effects, Adobe Premiere, Adobe Acrobat Professional, Adobe Media Encoder, Adobe Audition, Cinema 4D Lite.
- Наборы актуальных видео кодеков.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

- mindmeister.com
- <https://helpx.adobe.com>
- trello.com
- <https://drive.google.com>
- <https://multator.ru>,
- Аниматрон
- http://www.newart.ru/htm/flash/risovalka_80.php,
- goanimate.com,
- www.powtoon.com,
- www.wideo.co,
- moovly.com,
- xplainto.me,
- www.videoscribe.co

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины:

Компьютерная аудитория ВЦ2: столы и стулья, компьютеры, экран, проектор, принтер, два сканера. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер

Компьютерная аудитория ВЦ3: компьютеры, столы и стулья, доска для маркера, проектор. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер

9. Методические рекомендации для самостоятельной работы студентов

Задание выдается студенту индивидуально в рамках заданного общего направления работы. Работа допускает агрегацию различного медийного и литературного материала с целью максимально полного раскрытия темы.

10. Методические рекомендации для преподавателя

Дисциплина состоит большей частью из практических занятий, направленных на освоение обще-профессиональных и профессионально-специализированных компетенций графического дизайнера и формирование творческой личности.

Принцип обучения – индивидуальный подход к каждому студенту с учетом его творческого потенциала и особенностей. В соответствии с учебным планом, графиком учебного процесса и данной программой преподаватель при проведении занятий также руководствуется личным профессиональным и творческим опытом в освоении каждого задания. Основной целью преподавателя является формирование творческой личности обучающегося, ориентированного на профессиональную деятельность в качестве дизайнера, специалиста по мультимедийным проектам.

№ п/п	№ раздела дисциплины	Методические указания для преподавателя
1.	1.	Рассмотрение темы необходимо иллюстрировать не только примерами из современной практики, но и примерами ранней анимации и недавнего прошлого.
2.	2.	Освоение программ наиболее эффективно производить не на абстрактных понятиях, а применительно к конкретным частям или модулям возможных решений относительно задания.
3.	3.	Для эффективной работы необходимо заранее разослать студентам ссылки на ресурсы. Чтобы они произвели регистрацию, или, если это позволяет сервис, осуществлять вход на занятия с одного заранее зарегистрированного аккаунта. Также необходимо наличие постоянного доступа на всех компьютерах в сеть Интернет.
4.	4.	Работа с программами предполагает активное взаимодействие устройств студентов с техникой в аудитории. Необходимо заранее проверить работоспособность и функциональность оборудования.

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ

УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)**

Направление подготовки: 54.04.01 «Дизайн»

Магистерская программа «Дизайн цифровых медиа»

Форма обучения: очная

Виды профессиональной деятельности:

научно-исследовательская и педагогическая; проектная

Кафедра: «Информатика и информационные технологии»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ПО ДИСЦИПЛИНЕ

«Анимационная графика»

Состав:

1. Паспорт фонда оценочных средств
2. Описание оценочных средств

Составитель:

к.т.н., доцент каф. ИиИТ Арсентьев Д.А.

Москва 2021

ПОКАЗАТЕЛЬ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Ф1 Анимационная графика					
54.04.01 «Дизайн»					
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие профессионально-специализированные компетенции:					
Компетенции		Перечень компонентов	Технология формирования компетенции	Форма оценочного средства	Степени уровней освоения компетенций
Код компетенции	Формулировка				
ПК-1	Способен определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующие задачам пользователей	<p>Знать: ключевые технические и художественные решения в различных стилях анимации</p> <p>Уметь: использовать полученные знания с целью создания проектов в заданных параметрах</p> <p>Владеть: инструментально-технической базой знаний, а также навыками быстрого анимационного рисования и протипирования.</p>	практические занятия, самостоятельная работа	ПХЗ	<p>Базовый уровень: – способность самостоятельно эксплуатировать новое оборудование, исследовать новые технологии и предлагать собственные решения в области анимационной графики.</p> <p>Повышенный уровень: – способность создавать на высоком профессиональном уровне авторские произведения в области анимации.</p>

ПК-6	Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>Знать: этапы развития анимационной графики, периодизацию различных стилевых и студийных влияний</p> <p>Уметь: использовать знание истории индустрии в собственных проектах</p> <p>Владеть: знаниями истории, средствами анализа характера анимации и степени графической проработанности сцен и героев.</p>	лекция, практические занятия, самостоятельная работа	ПХЗ	<p>Базовый уровень: –участвует в творческих мероприятиях и научных конференциях в области анимации.</p> <p>Повышенный уровень: – способность создавать на высоком профессиональном уровне авторские произведения в области анимации.</p>
------	---	---	--	-----	--

Перечень оценочных средств по дисциплине **Ф.1** Анимационная графика

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Проектно-художественное задание (ПХЗ)	Завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.	Тема проектно-художественного задания