



## 1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рабочая программа дисциплины «Специальное проектирование. Концепт графики игры 2D» составлена на основании федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 13.08.2020 №1015, (с изменениями и дополнениями), и учебного плана направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль (программа бакалавриата) «Графика компьютерных игр и анимация».

Трудоемкость дисциплины: 4 ЗЕТ / 144 академических часа, в том числе: 44 часа контактной работы и 64 часа самостоятельной работы обучающихся.

### Распределение часов дисциплины по семестрам и видам занятий (по учебному плану):

Вид учебной работы	Всего по учебному плану	Количество часов								
		Семестры								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>Контактная работа (всего):</b>	<b>44</b>							44		
в том числе:										
Лекции	4							4		
Практические занятия	32							32		
Контроль самостоятельной работы (КСР)	8							8		
<b>Самостоятельная работа (всего):</b>	<b>64</b>							64		
в том числе курсовая работа								20		
<b>Виды промежуточной аттестации</b>	<b>Экзамен Курсовая работа 36</b>							Экзамен Курсовая работа 36		
<b>ОБЩАЯ трудоемкость дисциплины:</b>	<b>Часы:</b>	<b>144</b>						144		
	<b>Зач. ед.:</b>	<b>4</b>						4		

## 2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель дисциплины** – сформировать компетенции обучающегося в области теории решения программного обеспечения двухмерной графики для компьютерных игр, сформировать компетенции обучающегося в области дизайна для игровой и анимационной индустрии, способного решать концептуальные задачи визуализации.

**Задачи дисциплины:**

- Рассмотреть организацию визуального ряда на шкале времени, особенности создания элементов оформления компьютерных игр, специфику рисования растровой и векторной графики;
- Раскрыть принципы последовательного проектирования мультимедийных проектов по нарастающей сложности в графических редакторах двухмерной графики (Adobe Photoshop). Раскрыть методы построения формы объектов, архитектуры и персонажей, создавать тональное и цветовое решение для конкретной задачи, создавать единое целое в стилистике проекта;
  - Продемонстрировать особенности технических приёмов проектирования игрового контента, художественно-технических приёмов при создании элементов компьютерной игры, особенности создания дизайн-проекта компьютерной игры с разработкой всех составляющих и художественным контентом.

### **3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

Учебная дисциплина «Специальное проектирование. Концепт графики игры 2D» относится к части формируемой участниками образовательных отношений Дисциплины (модули) по выбору (ДВ.4). Изучение данной дисциплины базируются на материале, изученном в дисциплине «Композиция в дизайне».

Знания, умения и навыки, приобретённые в результате изучения данной дисциплины, будут необходимы при изучении дисциплины «Технологии дизайна. Гейм- дизайн», для прохождения учебной и производственной практики, для выполнения выпускной квалификационной работы.

### **4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

Результаты освоения образовательной программы (компетенции обучающихся) устанавливаются в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом по направлению подготовки и профессиональными стандартами, соответствующими профессиональной деятельности выпускников, а также на основе анализа требований работодателей, предъявляемых к выпускникам. Планируемые результаты освоения дисциплины (знания, умения, навыки) соотносятся с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций, что обеспечивает формирование у обучающихся запланированных результатов освоения образовательной программы.

Шифр и название	Индикаторы	Планируемые результаты обучения по
-----------------	------------	------------------------------------

компетенции	компетенции	дисциплине
<p><b>ПК-2</b></p> <p>Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p><b>ПК-2.1.</b></p> <p>Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p><b>Знать:</b> основы специальной терминологии практические способы и приемы создания игрового контента среды компьютерных игр;</p> <p><b>Уметь:</b> использовать компьютерные программы для выполнения задач визуализации трехмерных компьютерных сцен</p> <p><b>Владеть:</b> навыками решения нестандартных производственных задач, связанных с созданием игрового контента среды компьютерных игр в графических редакторах двухмерной графики (Adobe Photoshop)</p>
<p><b>ПК-3</b></p> <p>Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p><b>ПК-3.2.</b></p> <p>Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта</p>	<p><b>Знать:</b> основные способы создания мультимедийных проектов; основные понятия и методы работы с инструментами и инспекторами программ графических пакетов;</p> <p><b>Уметь:</b> обосновывать принципы создания игрового контента среды компьютерных игр в графических редакторах двухмерной графики (Adobe Photoshop, Adobe Flash) ;</p> <p><b>Владеть:</b> Навыками технических приёмов проектирования игрового контента; опытом выбора средств композиционного построения и моделирования в редакторах двухмерной графики</p>

## 5. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Семестр изучения: 7

Подраздел, тема	Виды учебной работы					Промежуточная аттестация в часах	Форма текущего контроля	Формируемые компетенции
	Контактная работа (в часах)			Самостоятельная работа				
	Лекции	Практические занятия	КСР	в часах	формы организации самостоятельной работы			
Тема 1. Концепт-арт компьютерной игры	2	4		4	Повторение пройденного материала, изучение дополнительного теоретического материала. Подготовка к устному опросу. Подготовка к практическим занятиям, выполнение практического задания Выполнение курсовой работы	-	Устный опрос Проверка выполнения практического задания <b>Проверка практической части курсового работы</b>	ПК-2.1
Тема 2. Разработка персонажа.	2	12		20		-		ПК-2.1 ПК-3.2
Тема 3. Создание игровой локации. Персонаж в локации		16		40 В том числе 20 на курсовую работу				ПК-3.2

Форма промежуточной аттестации Экзамен, курсовая работа					Подготовка к промежуточной аттестации	36		
Всего	4	32	8	64		36		
	144							

## **6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Тема 1. Концепт-арт компьютерной игры**

Работа с референсами. Монохромные и цветные скетчи. Эскизы в цвете объектов, зданий, деталей окружения. Создание линейки детализированных объектов в цвете для локаций. Создание вариантов цветового решения локаций. Поиски и решение характерных особенностей, определение пропорциональных размеров объектов, персонажей, а так же необходимой степени детализации для стилистического решения дизайна игрового проекта. Процесс производства компьютерной графики. Пайплайн создания существ: цепочка процессов преобразования эскизов в 2D (двухмерную) картинку для гейм индустрии.

### **Тема 2. Разработка персонажа.**

Основные этапы работы над дизайном компьютерного персонажа. Визуальная выразительность образа. Разработка стилистики (цвет, графика, форма, текстура). Взаимодействие пиксельных и векторных форматов. Разработка персонажа, цвет, раскрутка (вид спереди, сзади,  $\frac{3}{4}$  спереди,  $\frac{3}{4}$  сзади, сбоку). Таблица пропорций персонажа. Изучение анатомии, движения и создание нескольких основных анимированных циклов движений персонажа. Создание законченного игрового образа в большом разрешении с необходимым качеством детализовки.

### **Тема 3. Создание игровой локации. Персонаж в локации**

Работа с референсами. Основные этапы работы над дизайном локации. Процесс создания локаций для гейм индустрии. Художественная проработка локаций (Matte Paint). Отрисовка в графическом редакторе, детализовка. Создание фотореалистичных сцен. Создание фона локации. Анализ и создание графического взаимодействия фонов и персонажей. Установка персонажа в локацию в игровой позе.

## **7. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩИХСЯ**

В рамках данной учебной дисциплины студенты выполняют самостоятельную внеаудиторную работу в виде повторения пройденного материала по всем темам и подготовки к устному опросу и к практическим занятиям по темам № 1 - 3. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Проверка результатов выполнения практических заданий осуществляется во время часов, выделенных на контроль самостоятельной работы обучающихся (КСР).

## 8. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При изучении данной дисциплины используются следующие образовательные технологии:

Тема занятия	Вид образовательной технологии	Форма проведения занятия
Тема 1. Концепт-арт компьютерной игры	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 2. Разработка персонажа	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 3. Создание игровой локации. Персонаж в локации	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие

## 9. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

### 9.1. Формы контроля по дисциплине

**Текущий контроль.** В процессе изучения учебной дисциплины обучающимся выполняются практические задания, проводятся устные опросы. Результаты выполнения всех практических заданий и устных опросов являются основанием для выставления оценок текущего контроля по данной учебной дисциплине. Выполнение всех работ является обязательными для всех обучающихся. Обучающиеся, не выполнившие в полном объеме все задания, не допускаются к сдаче экзамена по данной учебной дисциплине.

**Промежуточная аттестация.** Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом экзамен, курсовая работа. Экзамен проводится в форме письменного ответа на теоретический вопрос и просмотра всего состава работ – практических заданий, выполненных в ходе подготовке к экзамену и прохождения текущего контроля.

### 9.2. Оценочные материалы (оценочные средства) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине

**Текущий контроль.**



## **Список типовых практических заданий**

### **Тема 1. Концепт-арт компьютерной игры**

- 1 **Практическое задание:** Выполнить подбор референсов для персонажа и локации.
- 2 **Практическое задание:** Выполнить скетчи персонажа.

### **Тема 2. Разработка персонажа.**

- 3 **Практическое задание:** Разработать стилистику персонажа. Создать персонаж в компьютерной программе 2D рисования (Adobe Photoshop) в необходимом уровне детализовки.

### **Тема 3. Создание игровой локации. Персонаж в локации**

- 4 **Практическое итоговое задание:** Создать фоновую среду. Определить взаимодействие персонажа с локацией.

## **Промежуточная аттестация**

### **Список вопросов для подготовки к экзамену**

- 1 Понятие референса.
- 2 Сбор референсов как первый этап подготовки макета.
- 3 Выбор программного обеспечения для создания макета.
- 4 Этапы работы над макетом компьютерного персонажа.
- 5 Определение основных параметров макета компьютерного персонажа.
- 6 Определение структуры игры как этап подготовки макета компьютерного персонажа.
- 7 Этапы работы над макетом локации.
- 8 Определение основных параметров макета локации.
- 9 Определение структуры игры как этап подготовки макета локации
- 10 Использование 2D графики для создания концепт-арта игры.
- 11 Понятие 2D графики.
- 12 Техническое редактирование, особенности и определение.
- 13 Создание средового фона для локации.
- 14 Основные этапы работы над дизайном локации.
- 15 Основные этапы работы над дизайном компьютерного персонажа.
- 16 Создание циклов раскадровки
- 17 Артикуляция персонажей в раскадровке
- 18 Движение персонажей в раскадровке
- 19 Циклы раскадровки движений персонажа
- 20 Определение игровой локации.

- 21 Взаимодействие пиксельных и векторных форматов
- 22 Визуальная выразительность образа.
- 23 Анализ и создание графического взаимодействия фонов и персонажей
- 24 Детализация средовых фрагментов
- 25 Технология работы над макетом компьютерного персонажа.
- 26 Технология работы над макетом компьютерной локации.
- 27 Таблица пропорций персонажа
- 28 Установка персонажа в локацию в игровой позе
- 29 Раскадровка различных игровых действий
- 30 Художественная проработка и детализировка персонажа
- 31 Художественная проработка и детализировка локации
- 32 Создание законченного игрового образа персонажа
- 33 Создание законченного игрового образа локации
- 34 Процесс создания локаций для гейм индустрии
- 35 Связь персонажа со средой, цветовое решение
- 36 Скетчинг линейки персонажа
- 37 Поиски и решение характерных особенностей, определение пропорциональных размеров объектов, а так же необходимой степени детализации для стилистического решения дизайна игрового проекта.
- 38 Художественное решение различных эффектов в локации
- 39 Создание презентации портфолио

**Практическое задание на экзамене** - просмотр всего состава практических работ, выполненных в ходе подготовке к экзамену и прохождения текущего контроля.

Порядок проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине для инвалидов и лиц с ОВЗ предусмотрен Положением о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

## **21. РЕСУРСНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ**

Для проведения практических занятий по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) и учебной мебелью, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

Для самостоятельной работы обучающихся используется помещение для самостоятельной работы обучающихся, оснащенное компьютерами оснащенное

компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Для проведения контроля самостоятельной работы по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

Для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук), и учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

#### Перечень лицензионного программного обеспечения

№ п/п	Наименование	Тип ресурса
1	(ОС) Windows Офисный пакет Microsoft Visio	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» № /131 от 10.07.2020 (бессрочно) ЛС Microsoft - Open Value Subscription для решений Education Solutions № V8265046
2	Антивирус Касперского отечественного производства	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» № Tr000840657 от 04.12.2023. Период действия договора 10.02.2024 - 11.02.2026.
3	Adobe Creative Cloud: After Effects Photoshop InDesign Premiere Pro Illustrator Adobe Creative Cloud Acrobat DC (Дизайнерский пакет ПО)	СЛД ТП АО "Софтлайн Трейд" дог № Trd000708115/10 от 19.01.2022 (бессрочно)

## Перечень свободно распространяемого программного обеспечения

- LibreOffice- бесплатная утилита, работающая с редактором электронных таблиц, презентациями, текстовыми процессорами, редактором формул и векторными иллюстрациями;
- 7-Zip– архиватор;
- Far Manager- бесплатный консольный файловый менеджер;
- Windows Media Player- универсальный мультимедиа проигрыватель, предназначенный для воспроизведения и каталогизации вашей музыки и видео;
- K-Lite Mega Codec Pack- универсальный набор кодеков, фильтров и инструментов для воспроизведения и обработки абсолютно любых мультимедийных файлов;
- Adobe Flash Player xx Plugin- программа для воспроизведения мультимедиа в браузере;
- Foxit Reader - Russian высокопроизводительная и многофункциональная программа просмотра PDF-файлов, которая позволяет открывать, просматривать и распечатывать любые документы в формате PDF;
- Google Chrome - бесплатный веб-браузер

В соответствии с Положением о создании специальных условий для инвалидов и лиц с ОВЗ информационно-технологическая база образовательного процесса предусматривает использование материально-технических средств с учетом различных нозологий инвалидов и лиц с ОВЗ.

## 22. ЛИТЕРАТУРА

### 11.1. Основная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип	Количество в библиотеке
1	<b>Докучаева, О. И.</b> Архитектоника объемных структур : учеб. пособие / О. И. Докучаева. - Москва : Инфра-М, 2023. - 333 с. - ISBN 978-5-16-102875-9. - URL: <a href="https://znanium.com/catalog/document?id=424704">https://znanium.com/catalog/document?id=424704</a>	учебное пособие	ЭБС Znanium.com
2	<b>Киргизов, Ю. В.</b> Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей : учебное наглядное пособие / Ю. В. Киргизов. - Санкт-Петербург :	учебное пособие	iprbookshop.ru

№ п/п	Библиографическое описание	Тип	Количество в библиотеке
	СПбГУПТИД, 2019. - 270 с. - ЭБС IPR Smart. - ISBN 978-5-7937-1673-4. - Текст : электронный. - URL: <a href="https://www.iprbookshop.ru/102642.html">https://www.iprbookshop.ru/102642.html</a>		
3	<b>Саблина, Н. А.</b> Компьютерная графика в профессиональном обучении дизайнеров : учебное наглядное пособие / Н. А. Саблина. - Липецк : ЛГПУ им. П. П. Семенова-Тян-Шанского, 2020. - 84 с. - ЭБС IPR Smart. - ISBN 978-5-907168-68-8. - Текст : электронный. - URL: <a href="https://www.iprbookshop.ru/101004.html">https://www.iprbookshop.ru/101004.html</a>	учебное пособие	iprbookshop.ru
4	<b>Черданцева, А. А.</b> Основы производственного мастерства: технологическое мастерство дизайнера : учебное пособие / А. А. Черданцева. - Кемерово : КемГИК, 2021. - 134 с. - ЭБС IPR Smart. - ISBN 978-5-8154-0611-7. - Текст : электронный. - URL: <a href="https://www.iprbookshop.ru/121329.html">https://www.iprbookshop.ru/121329.html</a>	учебное пособие	iprbookshop.ru

## 11.2. Дополнительная литература

1. Елисеенков, Г. С. Дизайн-проектирование : учеб. пособие / Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян. - Кемерово : КГИК, 2016. - 150 с. - ISBN 978-5-8154-0357-4. - URL: <http://znanium.com/catalog/product/1041736>
2. Рыбинская, Т. А. Технологии пластического моделирования и колористических решений проектируемых изделий : учеб. пособие / Т. А. Рыбинская. - Таганрог : ЮФУ, 2016. - 167 с. - ISBN 978-5-9275-2300-9. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/999638>
3. Власов, В. Г. Теория формообразования в изобразительном искусстве : учебник / В. Г. Власов. - СПб. : СПбГУ, 2017. - 264 с. - ISBN 978-5-288-05732-8. - URL: <https://znanium.com/catalog/document?id=333228>.

### Периодические издания:

1. Геометрия и графика : научно – методический журнал. – URL: <https://znanium.com/catalog/magazines/issues?ref=9830c955-1df0-11e4-b05e-00237dd2fde2>
2. Publish. Дизайн. Верстка. Печать : проф. журнал. –URL: <http://dlib.eastview.com/browse/publication/64080>

### **11.3. Современные профессиональные базы данных, информационные справочные системы, электронные библиотечные системы**

1. East View Information Services : Universal Databases (универсальные базы данных) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://dlib.eastview.com>.
2. IPRBooks.ru : электронно-библиотечная система [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru>.
3. ZNANIUM.COM: электронно-библиотечная система [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://znanium.com>.
4. Консультант плюс: справочно-правовая система [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.consultant.ru>; T:\consultantplus\cons.exe.
5. Университетская информационная система РОССИЯ (УИС РОССИЯ) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://uisrussia.msu.ru/index.php>
6. eLIBRARY.RU: научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://elibrary.ru>.
7. ЭБС ТAU: электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://83.234.207.58/MarcWeb2/Default.asp>

## **12. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Освоение обучающимся дисциплины предполагает посещение лекций, выполнение практических заданий, участие в семинарах (вебинарах), выполнение заданий для самостоятельной работы. При подготовке к лекции и для выполнения самостоятельной работы обучающемуся необходимо прочитать материал предыдущей лекции, стремясь к пониманию всех понятий и утверждений. По дисциплине проводятся следующие виды лекций: лекция-презентация – лекция информационного характера, предполагающая объяснения преподавателя с иллюстративным изложением материала; лекция с элементами обратной связи – лекция, на которой преподаватель производит изложение учебного материала, используя краткие ответы на вопросы, как правило, в начале лекции или в начале какого-либо раздела лекции, и групповое обсуждение отдельных «проблемных» мест, что предполагает подготовку и самостоятельное изучение обучающимися теоретического материала по заявленной преподавателем теме; интерактивная лекция – лекция, на которой изучаемый материал представляют обучающиеся в виде докладов-эссе по заранее выданным темам.

Освоение дисциплины предполагает выполнение практических заданий (практики) во время контактной работы с преподавателем либо в часы самостоятельной работы. Все

практические задания дисциплины базируются на использовании результатов реальных статистических отчетов, предоставляемых преподавателями во время занятий и размещенных в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Выполненные практические работы сдаются на проверку преподавателю одним из следующих способов: сохранение в электронной информационно-образовательной среде, отправка преподавателю на почтовый ящик. При отправке преподавателю выполненной работы по почте обучающемуся следует обеспечить личную идентификацию. Как правило, в теме или тексте письма указывается курс, ФИО обучающегося, дисциплина, тема, по которой выполнена работы. Отдельные практические работы могут быть проверены преподавателем непосредственно в аудитории. Результаты проверки выполненных работ доводятся до сведения обучающегося во-время аудиторных занятий, в часы КСР, размещаются в электронной информационно-образовательной среде.

Для закрепления приобретенных знаний, умений и навыков, для развития способностей к самообучению в дисциплине предусмотрена самостоятельная работа. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Для успешного выполнения самостоятельной работы обучающемуся рекомендуется заранее ознакомиться с перечнем заданий и графиком ее выполнения. Подготовка к лекциям и практическим занятиям с последующим участием в устном опросе предполагает: систематическое чтение конспектов лекций, учебников и источников дополнительной литературы; работу со справочниками и нормативными документами; аналитическую обработку, составление таблиц и схем для систематизации изученного материала; ответы на контрольные вопросы и составление плана и/или тезисов ответов; решение тренировочных задач. Подготовка к тестированию предполагает: чтение конспекта лекций, учебников и источников дополнительной литературы для поиска ответов на примерные вопросы теста; составление плана и/или тезисов ответов.

Для выполнения практических заданий самостоятельной работы (подготовка докладов-эссе, решение дополнительных задач) по данной дисциплине в домашних условиях (за пределами Академии) обучающемуся необходим персональный компьютер (планшет) и программный пакет Microsoft Office не ниже 10 версии. Самостоятельная работа сопровождается методическими указаниями, размещенными в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Методические указания содержат формулировку задания, примерную технологию выполнения, формат сдачи выполненной работы. Преподаватель во время аудиторных занятий заранее обсуждает с

обучающимися задание самостоятельной работы и порядок ее сдачи. Консультации по выполнению самостоятельных работ, обсуждение отметок и допущенных ошибок, защита отдельных видов самостоятельных работ осуществляется во время КСР на кафедре дизайна или в аудитории по расписанию. Консультации преподавателя по выполнению самостоятельной работы могут осуществляться посредством асинхронного (почта, ЭИОС) и синхронного (zoom, сети) коммуникационного взаимодействия по предварительной договоренности с преподавателем. Выполняемые самостоятельные работы являются элементами текущего контроля и оцениваются преподавателем. Полученные отметки учитываются при выставлении экзамена.

При работе над курсовыми работами обучающемуся следует самостоятельно проводить анализ поставленной проблемы с использованием аналитического инструментария, строить логические выводы, обобщающие авторскую позицию по поставленной проблеме. Объем курсовой работы, структура, оформление должны соответствовать требованиям Академии. Защита курсовой работы: доклад, текст, устные ответы на вопросы являются элементами промежуточного контроля и оцениваются преподавателем.

Формой промежуточного контроля выступает экзамен, курсовая работа

Экзамен выставляется по результатам текущего контроля и письменного ответа на теоретический вопрос. Критерии выставления экзамена озвучиваются преподавателем на первых занятиях по дисциплине.



### 13. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

Н.С. Карпенко, доцент

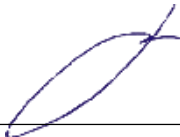


---

(подпись)

Заведующий кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент

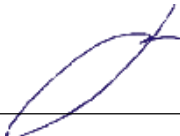


---

(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



---

(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина




---

(подпись)

Начальник ООУП

А.Ф. Финк



---

(подпись)