

1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рабочая программа дисциплины «История, классификация компьютерных игр» 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: 28 часа контактной работы и 116 часов 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
Контактная работа (всего):	28							28		
в том числе:										
Лекции	8							8		
Практические занятия	12							12		
Контроль самостоятельной работы (КСР)	8							8		
Самостоятельная работа (всего):	116							116		
в том числе курсовая работа										
Виды промежуточной аттестации	Зачет с оценкой							Зачет с оценкой		
ОБЩАЯ трудоемкость дисциплины:	Часы:							144		
	Зач. ед.:							4		

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины – сформировать компетенции обучающегося в области истории и классификации компьютерных игр

Задачи дисциплины:

- Рассмотреть: развитие игровой индустрии в исторической ретроспективе;
- Раскрыть: принципы разработки компьютерных игр с использованием новых программных продуктов, приемы выявления технических, стилистических и идеологических особенности дизайна в разные исторические периоды

- Продемонстрировать: особенности применения исследовательской и аналитической работы в деятельности специалиста игровой индустрии, особенности применения знаний при проектировании дизайн-проекта.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Учебная дисциплина «История, классификация компьютерных игр» относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули). Изучение данной дисциплины базируются на материале, изученном в в дисциплине «История искусств».

Знания, умения и навыки, приобретённые в результате изучения данной дисциплины, будут необходимы для освоения 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 компетенции	Индикаторы компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения	ОПК-1.1 Рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями	Знать: - основные понятия игровой индустрии, графического дизайна и рекламы; - наиболее значимые имена, школы и направления в игровой индустрии, Уметь: - раскрывать исторический генезис игровой индустрии, в контексте смены исторических парадигм;

<p>искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом</p>	<p>конкретного исторического периода, в том числе с применением цифровых технологий</p>	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - пониманием сущности игровой индустрии, в парадигме постмодерна при создании дизайн-проекта.
<p>контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>	<p>ОПК-1.2</p> <p>Использует знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности, в том числе с применением цифровых технологий</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - современные требования, предъявляемые к проектируемым объектам игровой индустрии, <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - выявлять технические, стилистические и идеологические особенности игровой индустрии, в разные исторические периоды, - обосновывать новизну собственных концептуальных решений при разработке дизайн-проекта; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - способностью применять знания истории игровой индустрии, при проектировании дизайн-проекта; - пониманием обоснованности современных требований, предъявляемых к игровой индустрии,

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. Становление и основные этапы развития графического дизайна в контексте истории проектной культуры. История развития компьютерных игр. Обзор топовых команд и тайтлов.	2	2		20	Повторение пройденного материала изучение дополнительного теоретического материала, Подготовка к практическим занятиям(семинар) Выполнение практических заданий		Устный опрос Доклад-эссе	ОПК-1.1 ОПК-1.2
Тема 2. Важнейшие направления, школы, имена и тенденции в графическом дизайне. Примеры успешный геймдизайнеров. Особенности современных игр	2	2		20				ОПК-1.1 ОПК-1.2
Тема 3. Технологии производства игр. Предпродакшн. Продакшн. Постпродакшн.	2	2		20				ОПК-1.1 ОПК-1.2
Тема 4. Механики и игровые процессы.	2	2		20				ОПК-1.1 ОПК-1.2

Action, Симуляторы/менеджеры.								
Тема 5. Стратегии и приключения. Геймдизайн.	-	2		20				ОПК-1.1 ОПК-1.2
Тема 6. Введение в регулирование авторского права на современном рынке игрового.	-	2		16	Повторение пройденного материала изучение дополнительного теоретического материала, Подготовка к практическим занятиям (семинар) Выполнение практических заданий		Устный опрос Доклад-эссе	ОПК-1.1 ОПК-1.2
Форма промежуточной аттестации Зачет с оценкой					Подготовка к промежуточной аттестации			
Всего	8	12	8	116				
	144							

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Становление и основные этапы развития графического дизайна в контексте истории проектной культуры. История развития компьютерных игр. Обзор топовых команд и тайтлов.

Анализ индустрии компьютерных игр. Содержание понятия графика, ее главные виды. Художественный язык графики, его главные выразительные средства.

Тема 2. Важнейшие направления, школы, имена и тенденции в графическом дизайне. Примеры успешный геймдизайнеров. Особенности современных игр.

Анализ современных трендов компьютерных игр. Эволюция профессии и типология объектов графического дизайна. Важнейшие направления, школы, имена, тенденции.

Тема 3. Технологии производства игр.

Предпродакшн. Продакшн. Постпродакшн

Тема 4. Механики и игровые процессы. Action, Симуляторы/менеджеры.

Анализ игровых процессов. Анализ инструментов компьютерных игр. Особенности игровых процессов MMO, MMORPG, MMOFPS, браузерные MMO, мобильные игры, казуальные игры, социальные игры, консольные игры. Основные сеттинги в играх (фэнтези, научная фантастика, постапокалипсис, современность). Action (3D-шутеры, шутеры от первого и от третьего лица, тактические шутеры, файтинги, слэшеры, стелс- экшен).

Симуляторы/Менеджеры (технические, аркадные, спортивные, спортивный менеджер, экономические)

Тема 5. Стратегии и приключения. Геймдизайн.

Анализ составляющих компьютерных игр. Анализ Геймдизайна как современного тренда. Стратегии (стратегии в реальном времени, пошаговые стратегии, карточные стратегии, стратегии по масштабу игрового процесса, варгеймы, глобальные стратегии, симуляторы бога).

Приключения (текстовые, приключенческая игра, графический квест, головоломки, приключенческий боевик, визуальная новелла). Основные понятия геймдизайна. Дизайн документы и техническая документация. Левел дизайн, Дизайн интерфейса и аналитика. Баланс игры.

Тема 6. Введение в регулирование авторского права на современном рынке игростроя

Анализ регулирования авторского права на современном рынке игростроя. Бренд. Патентное право. Схемы работы на юридическом языке

7. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩИХСЯ

В рамках данной учебной дисциплины студенты выполняют самостоятельную внеаудиторную работу в виде повторения пройденного материала по всем темам, изучения дополнительного теоретического материала и подготовки к практическим занятиям по теме № 5, подготовки доклада-эссе. 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 творческих 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. Становление и основные этапы развития графического дизайна в контексте истории проектной культуры. История развития компьютерных игр. Обзор топовых команд и тайтлов.	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
Тема 2. Важнейшие направления, школы, имена и тенденции в графическом дизайне. Примеры успешных геймдизайнеров. Особенности современных игр.	Интерактивная технология	Лекция-визуализация Практическое занятие (семинар)
Тема 3. Технологии производства игр.	Интерактивная технология	Лекция-визуализация Практическое занятие

		(семинар)
Тема 4. Механики и игровые процессы. Action, Симуляторы/менеджеры.	Интерактивная технология	Лекция-визуализация Практическое занятие (семинар)
Тема 5. Стратегии и приключения. Геймдизайн.	Интерактивная технология	Лекция-визуализация Практическое занятие (семинар)
Тема 6. Введение в регулирование авторского права на современном рынке игростроя.	Интерактивная технология	Лекция-визуализация Практическое занятие (семинар)

9. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

9.1. Формы контроля по дисциплине

Текущий контроль. В процессе изучения учебной дисциплины обучающиеся участвуют в устных теоретических опросах, выполняют практические задания (доклад-эссе).

Результаты их выполнения являются основанием для выставления оценок текущего контроля по данной учебной дисциплине. Выполнение всех практических работ является обязательным для всех обучающихся. Обучающиеся, не выполнившие в полном объеме все задания, не допускаются к сдаче зачета с оценкой, по данной учебной дисциплине

Промежуточная аттестация. Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены зачет с оценкой в соответствии с учебным планом. Зачет с оценкой проводится в форме устного ответа на вопрос и выполнения практического задания.

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

Текущий контроль.

Примерные темы докладов –эссе

Тема 1. Становление и основные этапы развития графического дизайна в контексте истории проектной культуры. История развития компьютерных игр. Обзор топовых команд и тайтлов.

1. Анализ основных видов графического дизайна.
2. Анализ направлений графического дизайна.
3. Развитие школ дизайна.
4. Топовые игровые команды гейм-индустрии
5. История компьютерных игр как вид проектно-художественной деятельности

Тема 2. Важнейшие направления, школы, имена и тенденции в графическом дизайне. Примеры успешный геймдизайнеров. Особенности современных игр.

1. Выявление основных этапов развития полиграфического дизайна.
2. Топовые команды разработки компьютерных игр
3. Гейм-дизайн как новая универсальная творческая профессия

Тема 3. Технологии производства игр.

1. Школы и направления современного отечественного и зарубежного гейм-дизайна
2. Особенности дизайна и основные характеристики казуальных игр
3. Виды современной деятельности специалистов в области компьютерных игр

Тема 4. Механики и игровые процессы. Action, Симуляторы/менеджеры.

1. Симуляторы- ключевые особенности
2. Визуальная новелла в игровой индустрии

Тема 5. Стратегии и приключения. Геймдизайн.

1. Проблемы в творчестве художника компьютерных игр
2. Графический квест

Тема 6. Введение в регулирование авторского права на современном рынке игростроя.

1. Патентное право в области компьютерных игр

Список типовых творческих практических заданий

Тема 5. Стратегии и приключения. Геймдизайн.

- 1 **Практическое задание:** Разработать схему ретроспективы становления и развития игровой индустрии с представлением итога в виде аналитической таблицы.
- 2 **Практическое задание:** выполнить подборку элементов для игры (геймдизайн) на основе результатов исследования развития игровой индустрии с использованием собственных разработок.

Промежуточная аттестация

Список вопросов для подготовки к зачету с оценкой:

- 1 Задачи, которые решает графический дизайн. Виды графического дизайна.
1. Важнейшие имена в графическом дизайне.
2. Понятие «Графический дизайн» - различные подходы к определению.
3. Понятие «Графический дизайн» - различные подходы к определению.
4. Исторический обзор развития графического знака
5. История компьютерных игр как вид проектно-художественной деятельности
6. Перечислите типологические структуры дизайна и специфику развития разных видов дизайна
7. Школы и направления современного отечественного и зарубежного гейм-дизайна.
- 10 Примеры успешных гейм-дизайнеров
- 11 Современное состояние полиграфического дизайна в России
- 12 Известные изобретатели в области книгопечатания.
- 13 Анализ канонов пропорциональности с Древнего Египта до наших дней
- 14 Особенности изменения графики шрифтов в процессе эволюции.
- 15 Современные направления развития графического знака
- 16 Знаки-символы-образы. Их графическое изображение и изменение во времени
- 17 Особенности дизайна и основные характеристики MMORPG
- 18 Особенности дизайна и основные характеристики браузерных MMO
- 19 Особенности дизайна и основные характеристики казуальных игр
- 20 Предпродакшн в игре, ключевые особенности
- 21 Продакшн в игре, ключевые особенности
- 22 Постпродакшн в игре в игре, ключевые особенности
- 23 Технологии производства игр
- 24 Action , RPG, Strategy и Casual перечислить основные отличия этих жанров и их ключевые особенности
- 25 Симуляторы- ключевые особенности

- 26 Перечислить особенности игр жанра графический квест
- 27 Проблемы в творчестве художника компьютерных игр/практика, теория/.
- 28 Расскажите о зарождении гейм-дизайна как новой универсальной творческой профессии
- 29 Схемы работы на юридическом языке
- 30 Патентное право в области компьютерных игр

Практическое задание на зачете с оценкой - просмотр всего состава практических работ, выполненных в ходе подготовке к зачету с оценкой 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.

10. 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.

11. ЛИТЕРАТУРА

11.1. Основная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип	Количество в библиотеке
1	Ткаченко, О. Н. Дизайн и рекламные технологии : учеб. пособие / О. Н. Ткаченко ; под ред. Л. М. Дмитриевой. - Москва : Инфра-М, 2021. - 176 с. - ISBN 978-5-16-104907-5 (online). - URL: https://znanium.com/catalog/document?id=398678	учебное пособие	ЭБС Znanium.com
2	Трушина, Л. Е. История отечественной и зарубежной рекламы : учебник / Л. Е. Трушина. - 2-е изд., стер. - Москва : Дашков и К, 2020. - 245 с. - ISBN 978-5-394-03591-3. URL: https://znanium.com/catalog/document?id=358548 .	учебное пособие	ЭБС Znanium.com
3	Шелл, Д. Геймдизайн: как создать игру, в которую будут играть все / Джесси Шелл ; пер. с англ. - Москва : Альпина Паблишер, 2019. - 640 с. – ISBN 978-5-96142-512-3. - Текст : электронный - URL: https://znanium.com/catalog/product/1077943	учебное пособие	ЭБС Znanium.com

11.2 Дополнительная литература

1. Пендикова, И. Г. Графический дизайн: стилевая эволюция [Электронный ресурс]: монография / И. Г. Пендикова, Л.М. Дмитриева - М.: Магистр, ИНФРА-М, 2015. - 160 с. - Электронная версия находится в ЭБС Знаниум:
<http://znanium.com/bookread2.php?book=518529>.
2. Богатырева, Н. Ю. Отечественные художники - иллюстраторы детской книги XX-XXI вв. : монография / Н. Ю. Богатырева. - Москва : МПГУ, 2018. - 85 с. - ISBN 978-5- 4263-0656-1. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1021227>

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 ТАУ: 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.

При работе над докладами-эссе обучающемуся следует самостоятельно проводить анализ поставленной проблемы с использованием аналитического инструментария, строить логические выводы, обобщающие авторскую позицию по поставленной проблеме. Объем доклада-эссе не должен превышать 3-4 страниц печатного текста. Интерактивные формы проведения практического занятия (семинара) предполагают обучение в сотрудничестве. Все участники образовательного процесса (преподаватель и обучающиеся) взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации. На практических занятиях (семинарах) разъясняются практические и теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными ситуациями, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для принятия самостоятельных решений, навыками подготовки докладов-эссе по соответствующей тематике. Результаты запланированных в дисциплине докладов-эссе должны быть оформлены в соответствии с требованиями Академии к оформлению текстовых документов. Выступление с докладом и устные ответы на вопросы являются элементами текущего контроля и оцениваются преподавателем. Полученные отметки учитываются при выставлении зачета с оценкой.

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 зачета с оценкой.

Формой промежуточного контроля выступает зачет с оценкой. Зачет с оценкой выставляется по результатам текущего контроля, которые озвучиваются на последнем очном занятии и устного ответа на теоретический вопрос. Критерии выставления оценки за зачет с оценкой озвучиваются преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

13. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

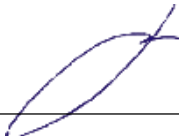
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК


О.В. Балакина



(подпись)

Начальник ООУП

А.Ф. Финк



(подпись)