

Б1.О.39

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<i>Мастерская дизайн- проектирования (концептуальное проектирование)</i>
По направлению подготовки	<i>54.03.01 Дизайн</i>
Профиль (программа бакалавриата)	<i>Графика компьютерных игр и анимация</i>
Форма обучения	<i>Очная</i>

Оценочные материалы (средства) дисциплины
рассмотрены (актуализированы) и утверждены
на заседании кафедры дизайна

Протокол заседания № 10 от «08» июня 2026 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Оценочные материалы (средства) сформированы в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки «54.03.01 «Дизайн», утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации 13.08.2020 №1015, (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020 г.) и учебного плана направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графика компьютерных игр и анимация» (программа бакалавриата).

В соответствии с матрицей компетенций основной профессиональной образовательной программы «3-D дизайн» в процессе обучения по дисциплине «Мастерская дизайн-проектирования (концептуальное проектирование)» происходит формирование закрепленных за дисциплиной компетенций обучающихся. Оценка сформированности компетенций на каждом этапе обучения происходит через оценку планируемых результатов обучения по дисциплине (знаний, умений, навыков).

Результаты освоения образовательной программы (компетенции)	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Этапы формирования компетенции (семестры, темы)	Оценочные средства
УК –1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач, в том числе с использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных (ОИТ, ЦфрОПД)	УК-1.1. Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных	Знать: - приемы аналитической работы с информацией для решения поставленных профессиональных задач в дизайн-проектировании; - приемы аналитической работы с информацией в дизайн-проектировании, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач. Уметь: -осуществлять поиск, критический анализ информацией для решения поставленных задач в дизайн-проектировании; -осуществлять поиск, критический анализ информацией, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач. Владеть: - приемами аналитической работы с информацией для решения поставленных задач в дизайн-проектировании для решения профессиональных задач; - приемами аналитической работы с информацией в дизайн-проектировании, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач.	Семестр 3 Тема 1. Дизайн в информационной среде Тема 2. Особенности виртуальной психологии Тема 3. Свойства виртуального события Тема 4. Вещь. Знак. Символ Семестр 4 Тема 1. Медиадизайн Тема 2. Значение цвета при проектировании и мультимедийного продукта Тема 3. Разработка дизайн-решения сайта	Устный опрос

	УК-1.2. Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода	Знать: - последовательность работы на основе методологии дизайн-проектирования и варианты решения проектной задачи с применением принципов системного подхода. Уметь: - последовательно работать с дизайн-проектом на основе методов дизайн-проектирования; - последовательно работать с вариантами решения проектной задачи с применением принципов системного подхода на основе методов дизайн-проектирования. Владеть: - методами дизайн-проектирования в процессе анализа проектной задачи; приемами системного подхода в методологии дизайн-проектирования.	Семестр 4 Тема 1. Медиадизайн Тема 2. Значение цвета при проектировании мультимедийного продукта Тема 3. Разработка дизайн-решения сайта	Устный опрос. Проверка выполненных заданий
УК –2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых ресурсов (ОПД, ОсПр, Страт менеджмент)	УК-2.1. Определяет круг задач в рамках поставленной цели с учетом имеющихся ресурсов и ограничений	Знать: - этапы выполнения дизайн-проекта, цель и результат каждого этапа. Уметь: - планировать работу над дизайн-проектом. Владеть: - навыками самоорганизации, самоконтроля и самоуправления.	Семестр 3 Тема 1. Дизайн в информационной среде	Устный опрос
ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	ОПК-2.2 Самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу; проводит работу по участию в научно-практических конференциях	Знать: - основы проектирования, - понятия и определения в дизайн-проектировании: объект дизайна, предмет дизайна и цель дизайн-проекта Уметь: - самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу по выявлению образа объекта дизайна. Владеть: - навыками подготовки к участию научно-исследовательской деятельности по анализу аналогов в дизайне, поиска оригинального образа.	Семестр 3 Тема 4. Вещь. Знак. Символ Семестр 4 Тема 4. Выбор технологий и программного обеспечения Тема 5. Разработка дизайн решения мультимедийного продукта трехмерной реальности	Устный опрос. Проверка выполненных заданий
ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары,	ОПК-4.2 Решает профессиональные задачи по проектированию,	Знать - методы дизайн-проектирования, - основные понятия и элементы дизайн-проекта, - теорию цвета и основы композиции, типографику.	Семестр 3 Тема 4. Вещь. Знак. Символ Тема 5. Разработка	Устный опрос. Проверка выполненных заданий

промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики,	моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с использованием цифровых инструментов дизайна	Уметь - формулировать концепцию дизайн-проекта, определять требования к разработке дизайн-проекта, --выполнять графический поиск; Владеть - композиционными приемами, культурой шрифта и использовать цветовые графические решения при выполнении графики проекта, навыками работы в графических редакторах	серии пользовательских иконок Тема 6. Дизайн информационных объектов Тема 7. Разработка интерфейса страницы с элементами анимации Семестр 4 Тема 3. Разработка дизайн-решения сайта Тема 5. Разработка дизайн-решения мультимедийного продукта трехмерной реальности	
ОПК-5. Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	ОПК-5.2 Выполняет работу по организации участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	Знать: - требования к разработке и оформлению авторских проектных решений к экспозиционной выставке, конкурсу, фестивалю и других творческих мероприятиях. Уметь: - адаптировать проектные решения авторских работ для участия в экспозиционной выставке, конкурсе, фестивале и других творческих мероприятиях. Владеть: - приемами проектирования авторских работ для участия в экспозиционной выставке, конкурсу, фестивалю и других творческих мероприятиях в соответствии с предъявляемыми требованиями.	Семестр 4 Тема 3. Свойства виртуального события	Устный опрос. Проверка выполненных заданий
ОПК-6. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационн	ОПК-6.2 Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств	Знать - роль современных технологий в сфере дизайна и визуальных коммуникаций; Уметь - аналитически перерабатывать информацию, решать профессиональные задачи используя web и мультимедийные и информационные продукты Владеть - информационными технологиями, навыками в работе с графическими редакторами и программным обеспечением в сфере решения	Семестр 3 Тема 6. Дизайн информационных объектов Семестр 4 Тема 4. Выбор технологий и программно	Устный опрос. Проверка выполненных заданий проверка выполнения разделов курсового проекта

ых технологий и с учетом основных требований информационной безопасности		творческих задач.	обеспечения Тема 5. Разработка дизайн решения мультимедий ного продукта трехмерной реальности	
--	--	-------------------	--	--

2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Список вопросов для проведения устных опросов 3 семестр

№ п/п	Перечень вопросов	№ Темы
1	Определение информационной среды.	1
2	Интернет.	1
3	Современные способы печати.	1
4	Цифровая печать.	1
5	Графические редакторы.	1
6	Цветовые палитры.	1
7	Цветовые системы и технологии.	1
8	Мультимедиа.	1
9	Виртуальная реальность.	2
10	Виртуальная психология.	2
11	Виртуальное событие.	3
12	Вещь в виртуальной реальности.	3
13	Символ в виртуальной реальности.	4
14	Особенности дизайна различных продуктов мультимедиа.	6
15	Дизайн интерфейса.	7
16	Основные элементы интернет страницы.	7
17	Требования к форме текста интерфейса.	7
18	Модульная сетка.	7
19	Типографические приемы при разработки страницы сайта.	6
20	Сквозной дизайн	1
21	Технология мультимедиа.	1

22	Свойства информационной среды.	3
23	Способы передачи информации.	3
24	Значение цвета в графике сайта.	7
25	Реальности разного уровня.	2,3
26	Специфические свойства виртуальной реальности.	2
27	Информационные объекты.	1
28	Средства выразительности композиции.	5
29	Типы композиции.	5
30	Шрифт. Классификация шрифтов.	5
31	Наборные шрифты.	5
32	Компьютерные технологии создания шрифтов.	5
33	Типографика.	5
34	Понятие макета.	6
35	Выбор шрифта для текстового документа.	4
36	Основные элементы публикации.	6
37	Интерфейс.	7
38	Композиция текста и изображения	4
39	Образ художественный и проектный.	4
40	Иллюстрация. Фотография.	6

Список вопросов для проведения устных опросов 4 семестр

№ п/п	Перечень вопросов	№ Темы
1	Стиль в графическом дизайне.	1
2	Визуальный язык.	1
3	Особенности дизайна различных видов мультимедийных продуктов.	1
4	Дизайн интернет страницы.	1
5	Основные элементы публикации.	1
6	Требования к форме текста документа.	1
7	Значение цвета в изобразительном искусстве.	2
8	Природа цвета.	2
9	Колоримические круги.	2
10	Цветовые контрасты.	2
11	Эмоциональное воздействие цвета.	2
12	Компьютерные цветовые модели.	2

13	Средства выразительности композиции.	2
14	Основы цветовоспроизведения.	2
15	Цветопроба	2
16	Композиция текста и изображения	3
17	Образ художественный и проектный.	3
18	Определение основных параметров издания: выбор формата, типа и вида гарнитуры, кегля для набора основного текста и др.	3
19	Цифровая печать.	4
20	Цветовые системы и технологии.	4
21	Форматы хранения изобразительной информации..	4
22	Поиск и обработка иллюстраций как этап подготовки макета.	4
23	Компьютерные технологии в дизайне игр и анимации	4
24	Информация в медиадизайне	1
25	Дизайн виртуальных миров	5
26	WEB дизайн	3
27	Дизайн информационных объектов	1
28	Виртуальная психология.	5
29	Виртуальное событие.	5
30	Вещь в виртуальной реальности.	5
31	Символ в виртуальной реальности.	5
32	Особенности дизайна различных продуктов мультимедиа.	1
33	Дизайн интерфейса.	3
34	Основные элементы интернет страницы.	3
35	Требования к форме текста интерфейса.	3
36	Стиль в графическом дизайне.	5
37	Визуальный язык.	1
38	Особенности дизайна различных видов мультимедийных продуктов.	1
39	Дизайн интернет страницы.	3
40	Основные элементы публикации.	3

Критерии оценивая устного опроса:

- оценка «*отлично*» выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов, активно дополнял ответы других студентов или задавал им дополнительные вопросы;
- оценка «*хорошо*» выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов или ответил кратко на ряд вопросов;

- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он кратко ответил на один из задаваемых вопросов или просто дополнял ответы других студентов, задавал им дополнительные вопросы;
- оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не смог ответить правильно на заданный вопрос, либо не отвечал на вопросы и не участвовал в их обсуждении.

Перечень типовых практических заданий 3 семестра

Тема 4. Вещь. Знак. Символ

Цель: Создать формальную композицию с определением главного и второстепенного

Задача: Разработка композиции. Разработка вариантов эскизов сложной композиции.

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания
- Обосновать концепцию
- Представить идею
- Техника выполнения: На компьютере с применением графических редактора
- Разработать итоговый вариант

Техника выполнения: презентация

- Представить результат работы над заданием

Результат практического задания

Графическая композиция знака, эмблемы, логотипа..

Тема 5. Разработка серии пользовательских иконок

Цель: Создать формальную шрифтовую композицию с определением главного и второстепенного

Задача: Разработка графического решения инфорграфики сайта

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания
- Обосновать концепцию
- Представить идею - предварительное эскизирование на

бумаге: Формат: А-5 на компьютере с применением графических редакторов - презентация

-Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация

- Разработать итоговый вариант Формат: А-4, А-5

-Представить результат работы над заданием

Результат практического задания

Сложная шрифтовая композиция с использованием графического редактора, выполнение макета в натуральную величину.

Тема 6. Дизайн информационных объектов

(Визуальный язык. Особенности различных видов мультимедийной продукции.

Сбор и анализ аналогов. Выполнение задания в графическом редакторе.)

Цель: Создать сложную шрифтовую композицию с графическим образом.

Задача: Разработка серии изделий мультимедийной продукции (определение набора визуальных приемов, объединенных общим направлением, присущим всей продукции.

Технология работы: Тема определяется обучающимся индивидуально

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания

- Обосновать концепцию

- Представить идею - предварительное эскизирование на

бумаге: Формат: А-5 на компьютере с применением графических редакторов - презентация

-Техника выполнения: ручная графика, векторная графика, фотография, презентация

- Разработать итоговый вариант Формат: А-4, А-5

-Представить результат работы над заданием

Результат практического задания

Сложная композиция в которой используется образ (компьютерная графика) в сочетании с текстом. Макет выполняется в графическом редакторе.

Тема 7. Разработка интерфейса страницы (Подбор образа. Создание образа.

Использование иллюстрации . Демонстрация и анализ образцов работ и решений. Фотография. Использование фотографии. Демонстрация и анализ образцов работ и решений. Выполнение задания в графическом редакторе.)

Цель: Создать сложную шрифтовую композицию с использованием проектного образа в виде иллюстрации, фотографии.

Задача: Разработка проектного образа с использованием образа в сочетании с текстом.

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания
- Обосновать концепцию
- Представить идею - предварительное эскизирование на

бумаге: Формат: А-5 на компьютере с применением графических редакторов - презентация

-Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация

- Разработать итоговый вариант Формат: А-4, А-5

-Представить результат работы над заданием

Результат практического задания

Сложная композиция в которой используется проектный образ в сочетании с текстом.

Макет выполняется в графическом редакторе.

Перечень типовых практических заданий 4 семестра

Тема 3. Разработка дизайн-решения сайта

Задача: Разработка графического решения сайта на выбранную тему.

(Анализ приемов и графических решений, используемых в интернете. Сбор и анализ аналогов.)

Технология работы: Тема определяется обучающимся индивидуально

Разработать последовательно систему аналогов

Разработать последовательно серию работ

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания
- Обосновать концепцию
- Представить идею - предварительное эскизирование на

бумаге: Формат: А-5 на компьютере с применением графических редакторов - презентация

- Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация
 - Разработать итоговый вариант Формат: А-4, А-5
 - Представить результат работы над заданием
- Результат работы: макет сайта

Тема 5. Разработка дизайн решения мультимедийного продукта трехмерной реальности

Задача: Разработка и изделий мультимедиа в трехмерно реальности

Технология работы: Тема определяется обучающимся индивидуально

Разработать последовательно серию работ

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания
 - Обосновать концепцию
 - Представить идею - предварительное эскизирование на бумаге: Формат:А-5 на компьютере с применением графических редакторов - презентация
 - Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация
 - Разработать итоговый вариант Формат: А-4, А-5
 - Выполнить последовательно технологическую цепочку верстки.
 - Представить результат работы над заданием
- Результат работы: макет мультимедийного продукта

Критерии оценивая:

- оценка «*отлично*» выставляется студенту, если задание текущего контроля выполнено в полном объеме и без ошибок
- оценка «*хорошо*» выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля почти в полном объеме с несущественными ошибками
- оценка «*удовлетворительно*» выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля, но с существенными ошибками
- оценка «*неудовлетворительно*» выставляется студенту, если он не выполнил задания текущего контроля

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ И НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ
ПО РЕЗУЛЬТАТАМ ВЫПОЛНЕНИЯ КУРСОВОГО ПРОЕКТА

Цель курсового проекта заключается в применении полученных теоретических знаний и практических навыков для решения исследовательских задач, курсового проекта, позволяет оценить умение обучающегося использовать профессиональную терминологию, умение выстраивать логическую связь материала, умение работать со специальной, научной литературой, аналитически подходить к решению задач дизайн – проектирования, подбирать визуальный материал.

Задачи курсового проекта:

- систематизация, закрепление и расширение теоретических знаний по дисциплине «Мастерская дизайн-проектирования (концептуальное проектирование)»
- развитие навыков проектирования в 3-D дизайне, постановки задач и требований к работе над проектной идеей; обосновать этапы поиска концепций проектной идеи; способы работы над концепциями проектной идеи;
- обоснование требований к проектированию виртуальных элементов в 3-D дизайне для решения задач дизайн-проекта;
- демонстрация методов поиска оптимального решения композиции трехмерного дизайна, демонстрация методов проектирования дизайн-продукта с применением современных компьютерных технологий; работы с применением концептуальных творческих идей в решении дизайнерских задач в 3-D дизайне;
- развитие навыков ведения самостоятельной работы и овладение методикой исследования проблем и вопросов;
- владение методикой научного поиска, системного анализа, обобщения информации при выполнении исследовательской работы;
- приобретение навыков необходимых для дальнейшего применения в профессиональной деятельности;
- способность к логическому мышлению, изложению собственных суждений, умение выделять главное, обладать многосторонним взглядом на возникающие проблемы, умение обогащать собственный запас знаний.

Работа над курсовым проектом осуществляется обучающимся самостоятельно под руководством преподавателя.

Примерный перечень тем курсового проекта

1. Проект "Компьютерная визуализация модели продукта "Игра";
2. Проект "Компьютерная визуализация модели продукта "Обучающая программа";
3. Проект "Компьютерная визуализация модели продукта "Город будущего";
4. Проект "Компьютерная визуализация модели продукта "Историческое событие";
5. Проект "Компьютерная визуализация модели продукта "Промышленный продукт";

6. Проект "Компьютерная визуализация модели продукта "Фантастическое животное";
7. Проект "Компьютерная визуализация модели продукта "Путешествие";
8. Проект "Компьютерная визуализация модели продукта "Выставка";
9. Проект "Компьютерная визуализация модели продукта "Сказка"

Типовая структура курсовой работы (проекта):

Раздел (этап, задание)	Описание содержания	Формируемые и проверяемые компетенции (индикаторы)
1. Титульный лист (Приложение 1).	Оформление в соответствии с требованиями методических указаний	УК-2.1
2. Содержание	Последовательность изложения теоретического и визуального материала	УК-2.1
3. Введение	Определение цели исследования, постановка проектной задачи	УК-1.1 ОПК-2.2
4. Основной текст пояснительной записки.	Анализ литературных источников и визуального материала, выявляя основные положения научных концепций; Определение и описание требований к продукту дизайн-проекта; Решение задач дизайн-проекта	УК-1.1 УК-1.2 УК-2.1 ОПК-2.2 ОПК-4.2 ОПК-6.2
5. Заключение	Выводы и практические рекомендации для дальнейшего проектирования в 3-D дизайне	ОПК-6.2
6. Список использованных источников	Систематизированные источники информации(по характеру методической направленности, которая определяется групповыми видами)	УК-1.1 ОПК-6.2
7. Приложения	Оформленные результаты работы	УК-2.1

Оценка знаний по результатам выполнения курсовой работы (проекта)

Компетенция УК –1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач, в том числе с использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных (ОИТ, ЦфрОПД)

Индикатор УК-1.1. Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных.

Обучающийся знает: приемы аналитической работы с информацией для решения поставленных профессиональных задач в дизайн-проектировании; приемы аналитической работы с информацией в дизайн-проектировании, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется во время защиты курсовой работы (проекта) ответами на вопросы:

1. Определение информационной среды.
2. Современные способы печати.

3. Цифровая печать.
4. Графические редакторы.
5. Цветовые палитры.
6. Цветовые системы и технологии.
7. Мультимедиа.
8. Виртуальная реальность.
9. Основные элементы интернет страницы.
10. Требования к форме текста интерфейса.
11. Модульная сетка.
12. Типографические приемы при разработки страницы сайта.
13. Сквозной дизайн
14. Средства выразительности композиции.
15. Типы композиции.
16. Шрифт. Классификация шрифтов.
17. Наборные шрифты.
18. Типографика.
19. Понятие макета.
20. Выбор шрифта для текстового документа.
21. Основные элементы публикации.
22. Композиция текста и изображения
23. Образ художественный и проектный.
24. Стил в графическом дизайне.
25. Визуальный язык.
26. Виды печатных документов.
27. Особенности дизайна различных видов мультимедийных продуктов.
28. Дизайн интернет страницы.
29. Основные элементы публикации.
30. Требования к форме текста документа.
31. Значение цвета в изобразительном искусстве.
32. Природа цвета.
33. Колоримические круги.
34. Цветовые контрасты.
35. Эмоциональное воздействие цвета.
36. Компьютерные цветовые модели.
37. Средства выразительности композиции.
38. Основы цветовоспроизведения.
39. Цветопроба
40. Композиция текста и изображения

41. Образ художественный и проектный.
42. Определение основных параметров издания: выбор формата, типа и вида гарнитуры, кегля для набора основного текста и др.
43. Цифровая печать.
44. Цветовые системы и технологии.
45. Форматы хранения изобразительной информации.
46. Компьютерный набор текста.
47. Дизайн виртуальных миров
48. WEB дизайн
49. Дизайн информационных объектов
50. Виртуальная психология.
51. Виртуальное событие.
52. Вещь в виртуальной реальности.
53. Символ в виртуальной реальности.
54. Особенности дизайна различных продуктов мультимедиа.
55. Дизайн интерфейса.
56. Основные элементы интернет страницы.

Оценка умений и навыков по результатам выполнения курсовой работы (проекта)

Компетенция УК –1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач, в том числе с использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных (ОИТ, ЦфрОПД)

Индикатор УК-1.1. Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных.

Обучающийся умеет: осуществлять поиск, критический анализ информацией для решения поставленных задач в дизайн-проектировании, осуществлять поиск, критический анализ информацией, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач.

Обучающийся владеет: приемами аналитической работы с информацией для решения поставленных задач в дизайн-проектировании для решения профессиональных задач; приемами аналитической работы с информацией в дизайн-проектировании, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения следующих разделов курсовой работы: 3,4,6

Компетенция УК –1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач, в том числе с

использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных (ОИТ, ЦфрОПД)

Индикатор УК-1.2. Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода

Обучающийся знает: последовательность работы на основе методологии дизайн-проектирования и варианты решения проектной задачи с применением принципов системного подхода.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется во время защиты курсовой работы (проекта) ответами на вопросы:

Особенности дизайна различных продуктов мультимедиа.

1. Дизайн интерфейса.
2. Сквозной дизайн
3. Способы передачи информации.
4. Информационные объекты.
5. Средства выразительности композиции.
6. Типы композиции.
7. Понятие макета.
8. Основные элементы публикации.
9. Композиция текста и изображения
10. Образ художественный и проектный.
11. Стил в графическом дизайне.
12. Особенности дизайна различных видов мультимедийных продуктов.
13. Компьютерные цветовые модели.
14. Цифровая печать.
15. Форматы хранения изобразительной информации.
16. Дизайн виртуальных миров
17. WEB дизайн
18. Дизайн информационных объектов
19. Дизайн интерфейса.
20. Основные элементы интернет страницы.

Оценка умений и навыков по результатам выполнения курсовой работы (проекта)

Компетенция УК –1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач, в том числе с использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных (ОИТ, ЦфрОПД)

Индикатор УК-1.2. Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода

Обучающийся умеет: последовательно работать с дизайн-проектом на основе методов дизайн-проектирования, последовательно работать с вариантами решения проектной задачи с применением принципов системного подхода на основе методов дизайн-проектирования.

Обучающийся владеет: методами дизайн-проектирования в процессе анализа проектной задачи, приемами системного подхода в методологии дизайн-проектирования.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения следующих разделов курсовой работы: 4.

Компетенция УК –2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых ресурсов (ОПД, ОсПр, Страт менеджмент)

Индикатор УК-2.1. Определяет круг задач в рамках поставленной цели с учетом имеющихся ресурсов и ограничений

Обучающийся знает: этапы выполнения дизайн-проекта, цель и результат каждого этапа.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется во время защиты курсовой работы (проекта) ответами на вопросы:

1. Сквозной дизайн
2. Особенности дизайна различных продуктов мультимедиа.
3. Дизайн виртуальных миров
4. Особенности дизайна различных видов мультимедийных продуктов.
5. Особенности дизайна различных видов мультимедийных продуктов.
6. Дизайн интернет страницы.
7. Средства выразительности композиции.
8. Композиция текста и изображения
9. Образ художественный и проектный.
10. Определение основных параметров издания: выбор формата, типа и вида гарнитуры, кегля для набора основного текста и др.
11. Дизайн информационных объектов
12. Особенности дизайна различных продуктов мультимедиа.
13. Дизайн интерфейса.
14. Основные элементы интернет страницы.

Оценка умений и навыков по результатам выполнения курсовой работы (проекта)

Компетенция УК –2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых ресурсов (ОПД, ОсПр, Страт менеджмент)

Индикатор УК-2.1. Определяет круг задач в рамках поставленной цели с учетом имеющихся ресурсов и ограничений

Обучающийся умеет: планировать работу над дизайн-проектом.

Обучающийся владеет: навыками самоорганизации, самоконтроля и самоуправления.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения следующих разделов курсовой работы: 1,2,4,7

Компетенция ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях.

Индикатор ОПК-2.2. Самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу; проводит работу по участию в научно-практических конференциях.

Обучающийся знает: основы проектирования, понятия и определения в дизайн-проектировании: объект дизайна, предмет дизайна и цель дизайн-проекта.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется во время защиты курсовой работы (проекта) ответами на вопросы:

1. Интернет.
2. Мультимедиа.
3. Особенности дизайна различных продуктов мультимедиа.
4. Сквозной дизайн
5. Технология мультимедиа.
6. Информационные объекты.
7. Средства выразительности композиции.
8. Типы композиции.
9. Понятие макета.
10. Композиция текста и изображения
11. Образ художественный и проектный.
 1. Стил в графическом дизайне.
 - 2.
 3. Виды печатных документов.
 4. Особенности дизайна различных видов мультимедийных продуктов.
 5. Дизайн интернет страницы.
 6. Основные элементы публикации.
 7. Требования к форме текста документа.
 8. Дизайн виртуальных миров
 9. WEB дизайн
 10. Дизайн информационных объектов
 11. Виртуальная психология.
 12. Виртуальное событие.
 13. Вещь в виртуальной реальности.
 14. Символ в виртуальной реальности.

Оценка умений и навыков по результатам выполнения курсовой работы (проекта)

Компетенция ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях

Индикатор ОПК-2.2 Самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу; проводит работу по участию в научно-практических конференциях

Обучающийся умеет: самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу по выявлению образа объекта дизайна.

Обучающийся владеет: - навыками подготовки к участию научно-исследовательской деятельности по анализу аналогов в дизайне, поиска оригинального образа.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения следующих разделов курсовой работы: 3,4.

Компетенция ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики,

Индикатор ОПК-4.2 Решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с использованием цифровых инструментов дизайна

Обучающийся знает: методы дизайн-проектирования, основные понятия и элементы дизайн-проекта, теорию цвета и основы композиции, типографику.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется во время защиты курсовой работы (проекта) ответами на вопросы:

1. Современные способы печати.
2. Цифровая печать.
3. Графические редакторы.
4. Цветовые палитры.
5. Цветовые системы и технологии.
6. Мультимедиа.
7. Особенности дизайна различных продуктов мультимедиа.
8. Модульная сетка.
9. Типографические приемы при разработки страницы сайта.
10. Сквозной дизайн

11. Значение цвета в графике сайта.
12. Средства выразительности композиции.
13. Типы композиции.
14. Шрифт. Классификация шрифтов.
15. Наборные шрифты.
16. Компьютерные технологии создания шрифтов.
17. Типографика.
18. Понятие макета.
19. Выбор шрифта для текстового документа.
20. Основные элементы публикации.
21. Интерфейс.
22. Композиция текста и изображения
23. Образ художественный и проектный.
24. Стил в графическом дизайне.
25. Определение основных параметров издания: выбор формата, типа и вида гарнитуры, кегля для набора основного текста и др.
26. Цифровая печать.
27. Цветовые системы и технологии.
28. Форматы хранения изобразительной информации.
29. Компьютерный набор текста.
30. Дизайн виртуальных миров
31. WEB дизайн
32. Дизайн информационных объектов

Оценка умений и навыков по результатам выполнения курсовой работы (проекта)

Компетенция ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

Индикатор ОПК-4.2 Решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с использованием цифровых инструментов дизайна

Обучающийся умеет: формулировать концепцию дизайн-проекта, определять требования к разработке дизайн-проекта, выполнять графический поиск.

Обучающийся владеет: композиционными приемами, культурой шрифта и использовать цвето-графические решения при выполнении графики проекта, навыками работы в графических редакторах

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения следующих разделов курсовой работы: 4.

Компетенция ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Индикатор ОПК-6.2 Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств

Обучающийся знает: роль современных технологий в сфере дизайна и визуальных коммуникаций.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется во время защиты курсовой работы (проекта) ответами на вопросы:

1. Определение информационной среды.
2. Интернет.
3. Цифровая печать.
4. Графические редакторы.
5. Мультимедиа.
6. Виртуальная реальность.
7. Виртуальная психология.
8. Виртуальное событие.
9. Вещь в виртуальной реальности.
10. Символ в виртуальной реальности.
11. Особенности дизайна различных продуктов мультимедиа.
12. Дизайн интерфейса.
13. Основные элементы интернет страницы.
14. Требования к форме текста интерфейса.
15. Типографические приемы при разработки страницы сайта.
16. Технология мультимедиа.
17. Свойства информационной среды.
18. Способы передачи информации.
19. Значение цвета в графике сайта.
20. Реальности разного уровня.
21. Специфические свойства виртуальной реальности.
22. Информационные объекты.
23. Компьютерные технологии создания шрифтов.

Оценка умений и навыков по результатам выполнения курсовой работы (проекта)

Компетенция ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Индикатор ОПК-6.2 Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств

Обучающийся умеет: аналитически перерабатывать информацию, решать профессиональные задачи используя web и мультимедийные и информационные продукты

Обучающийся владеет: информационными технологиями, навыками в работе с графическими редакторами и программным обеспечением в сфере решения творческих задач.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения следующих разделов курсовой работы: 4, 5, 6.

ЭКЗАМЕН -3 СЕМЕСТР ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

СПИСОК ВОПРОСОВ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К ЭКЗАМЕНУ 3 СЕМЕСТР

1. Определение информационной среды.
2. Интернет.
3. Современные способы печати.
4. Цифровая печать.
5. Графические редакторы.
6. Цветовые палитры.
7. Цветовые системы и технологии.
8. Мультимедиа.
9. Виртуальная реальность.
10. Виртуальная психология.
11. Виртуальное событие.
12. Вещь в виртуальной реальности.
13. Символ в виртуальной реальности.
14. Особенности дизайна различных продуктов мультимедиа.
15. Дизайн интерфейса.
16. Основные элементы интернет страницы.
17. Требования к форме текста интерфейса.
18. Модульная сетка.
19. Типографические приемы при разработке страницы сайта.
20. Сквозной дизайн
21. Технология мультимедиа.
22. Свойства информационной среды.
23. Способы передачи информации.

24. Значение цвета в графике сайта.
25. Реальности разного уровня.
26. Специфические свойства виртуальной реальности.
27. Информационные объекты.
28. Средства выразительности композиции.
29. Типы композиции.
30. Образ художественный и проектный.
31. Определение информационной среды.
32. Интернет.
33. Современные способы печати.
34. Цифровая печать.
35. Графические редакторы.
36. Цветовые палитры.
37. Цветовые системы и технологии.
38. Мультимедиа.
39. Виртуальная реальность.
40. Виртуальная психология.

Компетенция УК –1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач, в том числе с использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных (ОИТ, ЦфрОПД)

Индикатор УК-1.1. Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных

Обучающийся знает:

- приемы аналитической работы с информацией для решения поставленных профессиональных задач в дизайн-проектировании;
- приемы аналитической работы с информацией в дизайн-проектировании, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач.

Компетенция УК –2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых ресурсов (ОПД, ОсПр, Страт менеджмент)

Индикатор УК-2.1. Определяет круг задач в рамках поставленной цели с учетом имеющихся ресурсов и ограничений

Обучающийся знает: этапы выполнения дизайн-проекта, цель и результат каждого этапа.

Компетенция ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию;

самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях

Индикатор ОПК-2.2 Самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу; проводит работу по участию в научно-практических конференциях

Обучающийся знает:

- основы проектирования,
- понятия и определения в дизайн- проектировании: объект дизайна, предмет дизайна и цель дизайн-проекта

Компетенция ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики,

Индикатор ОПК-4.2 Решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с использованием цифровых инструментов дизайна

Обучающийся знает:

- методы дизайн-проектирования,
- основные понятия и элементы дизайн-проекта,
 - теорию цвета и основы композиции, типографику.

Компетенция ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

Индикатор ОПК-6.2 Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств

Обучающийся знает:

- роль современных технологий в сфере дизайна и визуальных коммуникаций.

ОЦЕНКА УМЕНИЙ и НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

Практическое итоговое задание на экзамене - просмотр всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля.

Компетенция УК –1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач, в том числе с использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных (ОИТ, ЦфрОПД)

Индикатор УК-1.1. Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных

Обучающийся умеет:

- осуществлять поиск, критический анализ информацией для решения поставленных задач в дизайн-проектировании;
- осуществлять поиск, критический анализ информацией, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач.

Обучающийся владеет:

- приемами аналитической работы с информацией для решения поставленных задач в дизайн-проектировании для решения профессиональных задач;
- приемами аналитической работы с информацией в дизайн-проектировании, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач.

Компетенция УК –2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых ресурсов (ОПД, ОсПр, Страт менеджмент)

Индикатор УК-2.1. Определяет круг задач в рамках поставленной цели с учетом имеющихся ресурсов и ограничений

Обучающийся умеет:

планировать работу над дизайн-проектом.

Обучающийся владеет:

- навыками самоорганизации, самоконтроля и самоуправления.
- методами дизайн-проектирования в процессе анализа проектной задачи;
- приемами системного подхода в методологии дизайн-проектирования.

Компетенция ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях

Индикатор ОПК-2.2 Самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу; проводит работу по участию в научно-практических конференциях

Обучающийся умеет:

- самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу по выявлению образа объекта дизайна.

Обучающийся владеет:

- навыками подготовки к участию научно-исследовательской деятельности по анализу аналогов в дизайне, поиска оригинального образа.

Компетенция ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики,

Индикатор ОПК-4.2 Решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с использованием цифровых инструментов дизайна

Обучающийся умеет:

- формулировать концепцию дизайн-проекта, определять требования к разработке дизайн-проекта, --выполнять графический поиск;

Обучающийся владеет:

- композиционными приемами, культурой шрифта и использовать цвето-графические решения при выполнении графики проекта, навыками работы в графических редакторах

Компетенция ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

Индикатор ОПК-6.2 Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств

Обучающийся умеет:

- аналитически перерабатывать информацию, решать профессиональные задачи используя web и мультимедийные и информационные продукты

Обучающийся владеет:

- информационными технологиями, навыками в работе с графическими редакторами и программным обеспечением в сфере решения творческих задач.

**ЭКЗАМЕН – 4 СЕМЕСТР
ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ**

СПИСОК ВОПРОСОВ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К ЭКЗАМЕНУ 4 СЕМЕСТР

1. Стил ь в графическом дизайне.
2. Визуальный язык.
3. Виды печатных документов.
4. Особенности дизайна различных видов мультимедийных продуктов.
5. Дизайн интернет страницы.
6. Основные элементы публикации.
7. Требования к форме текста документа.
8. Значение цвета в изобразительном искусстве.
9. Природа цвета.
10. Колоримические круги.
11. Цветовые контрасты.
12. Эмоциональное воздействие цвета.
13. Компьютерные цветовые модели.
14. Средства выразительности композиции.
15. Основы цветовоспроизведения.
16. Цветопроба
17. Композиция текста и изображения
18. Образ художественный и проектный.
19. Определение основных параметров издания: выбор формата, типа и вида гарнитуры, кегля для набора основного текста и др.
20. Цифровая печать.
21. Цветовые системы и технологии.
22. Форматы хранения изобразительной информации.
23. Компьютерный набор текста.
24. Дизайн виртуальных миров
25. WEB дизайн
26. Дизайн информационных объектов
27. Виртуальная психология.
28. Виртуальное событие.
29. Вещ ь в виртуальной реальности.
30. Символ в виртуальной реальности.
31. Особенности дизайна различных продуктов мультимедиа.
32. Дизайн интерфейса.
33. Основные элементы интернет страницы.

Компетенция УК –1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач, в том числе с

использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных (ОИТ, ЦфрОПД)

Индикатор УК-1.1. Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных

Обучающийся знает:

- приемы аналитической работы с информацией для решения поставленных профессиональных задач в дизайн-проектировании;
- приемы аналитической работы с информацией в дизайн-проектировании, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач.

Индикатор УК-1.2. Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода

Обучающийся знает:

- последовательность работы на основе методологии дизайн-проектирования и варианты решения проектной задачи с применением принципов системного подхода.

Компетенция ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях

Индикатор ОПК-2.2 Самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу; проводит работу по участию в научно-практических конференциях

Обучающийся знает:

- основы проектирования,
- понятия и определения в дизайн-проектировании: объект дизайна, предмет дизайна и цель дизайн-проекта

Компетенция ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики,

Индикатор ОПК-4.2 Решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с использованием цифровых инструментов дизайна

Обучающийся знает:

- методы дизайн-проектирования,
- основные понятия и элементы дизайн-проекта,
- теорию цвета и основы композиции, типографику.

Компетенция ОПК-5. Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях

Индикатор ОПК-5.2 Выполняет работу по организации участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях

Обучающийся знает:

- требования к разработке и оформлению авторских проектных решений к экспозиционной выставке, конкурсу, фестивалю и других творческих мероприятиях.

Компетенция ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

Индикатор ОПК-6.2 Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств

Обучающийся знает:

- роль современных технологий в сфере дизайна и визуальных коммуникаций;

ОЦЕНКА УМЕНИЙ и НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

Практическое итоговое задание на экзамене - просмотр всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля.

Компетенция УК –1Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач, в том числе с использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных (ОИТ, ЦфрОПД)

Индикатор УК-1.1. Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных

Обучающийся умеет:

- осуществлять поиск, критический анализ информацией для решения поставленных задач в дизайн-проектировании;
- осуществлять поиск, критический анализ информацией, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач.

Обучающийся владеет:

- приемами аналитической работы с информацией для решения поставленных задач в дизайн-проектировании для решения профессиональных задач;
- приемами аналитической работы с информацией в дизайн-проектировании, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач.

Индикатор УК-1.2. Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода

Обучающийся умеет:

- последовательно работать с дизайн-проектом на основе методов дизайн-проектирования;
- последовательно работать с вариантами решения проектной задачи с применением принципов системного подхода на основе методов дизайн-проектирования.

Обучающийся владеет:

- методами дизайн-проектирования в процессе анализа проектной задачи;
- приемами системного подхода в методологии дизайн-проектирования.

Компетенция ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях

Индикатор ОПК-2.2 Самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу; проводит работу по участию в научно-практических конференциях

Обучающийся умеет:

- самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу по выявлению образа объекта дизайна.

Обучающийся владеет:

- навыками подготовки к участию научно-исследовательской деятельности по анализу аналогов в дизайне, поиска оригинального образа.

Компетенция ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики,

Индикатор ОПК-4.2 Решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с использованием цифровых инструментов дизайна

Обучающийся умеет:

- формулировать концепцию дизайн-проекта, определять требования к разработке дизайн-проекта, --выполнять графический поиск;

Обучающийся владеет:

- композиционными приемами, культурой шрифта и использовать цвето-графические решения при выполнении графики проекта, навыками работы в графических редакторах

Компетенция ОПК-5. Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях

Индикатор ОПК-5.2 Выполняет работу по организации участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях

Обучающийся умеет:

- адаптировать проектные решения авторских работ для участия в экспозиционной выставке, конкурсе, фестивале и других творческих мероприятиях.

Обучающийся владеет:

- приемами проектирования авторских работ для участия в экспозиционной выставке, конкурсе, фестивалю и других творческих мероприятиях в соответствии с предъявляемыми требованиями.

Компетенция ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

Индикатор ОПК-6.2 Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств

Обучающийся умеет:

- аналитически перерабатывать информацию, решать профессиональные задачи используя web и мультимедийные и информационные продукты

Обучающийся владеет:

- информационными технологиями, навыками в работе с графическими редакторами и программным обеспечением в сфере решения творческих задач.

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.

Типовые задания для подготовки обучающихся к экзамену**Перечень типовых практических заданий 3 семестра****Тема 4. Вещь. Знак. Символ**

Цель: Создать формальную композицию с определением главного и второстепенного

Задача: Разработка трехмерной композиции.

Разработка вариантов эскизов сложной трехмерной композиции.

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания
- Обосновать концепцию
- Представить идею
- Техника выполнения: На компьютере с применением графических редактора
- Разработать итоговый вариант

Техника выполнения: презентация

- Представить результат работы над заданием

Результат работы: трехмерная композиция, выполненная с использованием программы трехмерной графики.

Тема 5. Разработка серии пользовательских иконок

Цель: Создать формальную шрифтовую композицию с определением главного и второстепенного

Задача: Разработка трехмерного графического решения элементов инфографики сайта.

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания
- Обосновать концепцию
- Представить идею - предварительное эскизирование на бумаге: Формат: А-5 на компьютере с применением графических редакторов - презентация
- Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация
- Разработать итоговый вариант Формат: А-4, А-5
- Представить результат работы над заданием

Результат практического задания

Сложная шрифтовая композиция с использованием графического редактора, выполнение макета в натуральную величину.

Тема 6. Дизайн информационных объектов

(Визуальный язык. Особенности различных видов мультимедийной продукции.

Сбор и анализ аналогов. Выполнение задания в графическом редакторе.)

Цель: Создать трехмерную шрифтовую композицию с графическим образом.

Задача: Разработка серии изделий мультимедийной продукции (определение набора визуальных приемов, объединенных общим направлением, присущим всей продукции.

Технология работы: Тема определяется обучающимся индивидуально

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания

- Обосновать концепцию
- Представить идею - предварительное эскизирование на бумаге: Формат: А-5 на компьютере с применением графических редакторов - презентация
- Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация
- Разработать итоговый вариант Формат: А-4, А-5
- Представить результат работы над заданием

Результат практического задания

Сложная композиция в которой используется образ (компьютерная графика) в сочетании с текстом. Макет выполняется в графическом редакторе.

Тема 7. Разработка интерфейса страницы

(Подбор образа. Создание образа. Использование иллюстрации . Демонстрация и анализ образцов работ и решений. Фотография. Использование фотографии. Демонстрация и анализ образцов работ и решений. Выполнение задания в графическом редакторе.)

Цель: Создать сложную трехмерную композицию с использованием образа

Задача: Разработка полиграфической продукции с использованием образа в сочетании с текстом.

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания
- Обосновать концепцию
- Представить идею - предварительное эскизирование на бумаге: Формат: А-5 на компьютере с применением графических редакторов - презентация
- Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация
- Разработать итоговый вариант Формат: А-4, А-5
- Представить результат работы над заданием

Результат практического задания

Сложная композиция в которой используется образ (иллюстрация, фотография) в сочетании с текстом. Макет выполняется в графическом редакторе.

Перечень типовых практических заданий 4 семестра

Тема 3. Разработка дизайн-решения сайта

Задача: Разработка трехмерного графического решения сайта на выбранную тему.

(Анализ приемов и графических решений, используемых в интернете. Сбор и анализ аналогов.)

Технология работы: Тема определяется обучающимся индивидуально

Разработать последовательно систему аналогов

Разработать последовательно серию работ

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания

- Обосновать концепцию

- Представить идею - предварительное эскизирование на

бумаге: Формат: А-5 на компьютере с применением графических редакторов - презентация

-Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация

- Разработать итоговый вариант Формат: А-4, А-5

-Представить результат работы над заданием

Результат работы: макет сайта

Тема 5. Разработка дизайн решения мультимедийного продукта трехмерной реальности

Задача: Разработка и изделий мультимедиа в трехмерно реальности

Технология работы: Тема определяется обучающимся индивидуально

Разработать последовательно серию работ

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания

- Обосновать концепцию

- Представить идею - предварительное эскизирование на

бумаге: Формат: А-5 на компьютере с применением графических редакторов - презентация

-Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация

- Разработать итоговый вариант Формат: А-4, А-5

-Выполнить последовательно технологическую цепочку верстки.

-Представить результат работы над заданием

Результат работы: макет мультимедийного продукта

ОБРАЗЕЦ ЭКЗАМЕНАЦИОННОГО БИЛЕТА

Экзаменационный билет состоит из одного теоретического вопроса и одного практического задания:

Тольяттинская академия управления	Дисциплина Мастерская дизайн-проектирования (концептуальное проектирование)
Вариант 1	
1. Дизайн виртуальных миров. 2. Просмотр всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля.	

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен **экзамен** в соответствии с учебным планом. Отдельного занятия для проведения экзамена учебным планом не предусмотрено. Экзамен проводится в форме письменного ответа на вопрос и просмотра всех выполненных практических заданий (всего состава практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к экзамену). В ходе промежуточной аттестации (экзамен) перевод результатов работы обучающихся (результатов текущего контроля) в систему оценки знаний осуществляется с ориентацией на критерии оценивания сформированности компетенций.

Письменный ответ на вопрос: вопросы к экзамену представлены в п.3.

Просмотр всего состава работ – практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля. Результаты выполнения практических заданий, представляемые обучающимися на просмотр:

3 семестр

- **Тема 4. Вещь. Знак. Символ**

Результат практического задания

Графическая композиция знака, эмблемы, логотипа.

- **Тема 5. Разработка серии пользовательских иконок**

Результат практического задания

Сложная шрифтовая композиция с использованием графического редактора, выполнение макета в натуральную величину.

- **Тема 6. Дизайн информационных объектов**

Результат практического задания

Сложная композиция в которой используется образ (компьютерная графика) в сочетании с текстом. Макет выполняется в графическом редакторе.

- **Тема 7. Разработка интерфейса страницы (Подбор образа. Создание образа.**

Использование иллюстрации . Демонстрация и анализ образцов работ и решений.

Фотография. Использование фотографии. Демонстрация и анализ образцов работ и решений. Выполнение задания в графическом редакторе.)

Результат практического задания

Сложная композиция в которой используется проектный образ в сочетании с текстом.

Макет выполняется в графическом редакторе.

4 семестр

- **Тема 3. Разработка дизайн-решения сайта**

Результат работы: макет сайта

- **Тема 5. Разработка дизайн решения мультимедийного продукта трехмерной реальности**

Результат работы: макет мультимедийного продукта

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Компетенция УК –1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач, в том числе с использованием облачных цифровых инструментов для сбора, хранения, обработки, анализа и визуализации данных (ОИТ, ЦфрОПД)					
Индикатор УК-1.1. Осуществляет поиск, критический анализ и обобщение информации для решения поставленных задач в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных					
Знать: - приемы аналитической работы с информацией для решения поставленных профессиональных задач в дизайн-проектировании ; - приемы аналитической работы с информацией в дизайн-проектировании , в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач.	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания

Уметь: -осуществлять поиск, критический анализ информацией для решения поставленных задач в дизайн-проектировании; -осуществлять поиск, критический анализ информацией, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач.	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: - приемами аналитической работы с информацией для решения поставленных задач в дизайн-проектировании для решения профессиональных задач; - приемами аналитической работы с информацией в дизайн-проектировании, в том числе с использованием цифровых инструментов сбора и анализа данных для решения профессиональных задач.	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки
Индикатор УК-1.2. Анализирует поставленную задачу и предлагает варианты ее решения с применением принципов системного подхода					
Знать: - последовательность работы на основе методологии дизайн-проектирования и варианты решения проектной задачи с применением принципов	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания

системного подхода.					
Уметь: - последовательно работать с дизайн-проектом на основе методов дизайн-проектирования; - последовательно работать с вариантами решения проектной задачи с применением принципов системного подхода на основе методов дизайн-проектирования.	Не умеет ;	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: -методами дизайн-проектирования в процессе анализа проектной задачи; приемами системного подхода в методологии дизайн-проектирования.	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки полиграфии;	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки
Компетенция УК –2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых ресурсов (ОПД, ОсПр, Страт менеджмент) Индикатор УК-2.1. Определяет круг задач в рамках поставленной цели с учетом имеющихся ресурсов и ограничений					
Знать: этапы выполнения дизайн-проекта, цель и результат каждого этапа.	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: планировать работу над дизайн-проектом.	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: - навыками самоорганизации, самоконтроля	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно

и самоуправления			уровне навыки решения.	навыки оптимальные методы решения.	выполняемые навыки
Компетенция ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях Индикатор ОПК-2.2 Самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу; проводит работу по участию в научно-практических конференциях					
Знать: - основы проектирования, - понятия и определения в дизайн-проектировании: объект дизайна, предмет дизайна и цель дизайн-проекта	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу по выявлению образа объекта дизайна.	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: - навыками подготовки к участию научно-исследовательской деятельности по анализу аналогов в дизайне, поиска оригинального образа.	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки - разными подходами при выполнении дизайн-проекта основе анализа и синтеза;	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки - разными подходами при выполнении дизайн-проекта основе анализа и синтеза;	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки - разными подходами при выполнении дизайн-проекта основе анализа и синтеза;	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки - разными подходами при выполнении дизайн-проекта основе анализа и синтеза;
Компетенция ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики Индикатор ОПК-4.2 Решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с использованием цифровых инструментов дизайна					
Знать - методы дизайн-проектирования, - основные понятия и элементы	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания

дизайн-проекта, - теорию цвета и основы композиции, типографику.					
Уметь - формулировать концепцию дизайн-проекта, определять требования к разработке дизайн-проекта, --выполнять графический поиск;	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные е и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть - композиционными приемами, культурой шрифта и использовать цвето-графические решения при выполнении графики проекта, навыками работы в графических редакторах	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные , но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки
Компетенция ОПК-5. Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях Индикатор ОПК-5.2 Выполняет работу по организации участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях					
Знать: - требования к разработке и оформлению авторских проектных решений к экспозиционной выставке, конкурсу, фестивалю и других творческих мероприятиях.	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - адаптировать проектные решения авторских работ для участия в экспозиционной выставке, конкурсе, фестивале и других творческих мероприятиях.	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные е и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения

.					
Владеть: - приемами проектирования авторских работ для участия в экспозиционной выставке, конкурсу, фестивалю и других творческих мероприятиях в соответствии с предъявляемыми требованиями	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки
Компетенция ОПК-6. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности Индикатор ОПК-6.2 Решает профессиональные задачи с помощью современных информационных технологий и программных средств					
Знать - роль современных технологий в сфере дизайна и визуальных коммуникаций;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь - аналитически перерабатывать информацию, решать профессиональные задачи используя web и мультимедийные и информационные продукты	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть - информационными технологиями, навыками в работе с графическими редакторами и программным обеспечением в сфере решения творческих задач.	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ДЛЯ КУРСОВОГО ПРОЕКТА

- оценка «отлично» выставляется обучающемуся, если задание курсовой работы (проекта) было выполнено полным объеме, соблюдена правильность постановки цели и задач

исследования, есть обоснование актуальности и новизны исследования во введении курсовой работы, присутствует грамотный (научный) подход к анализу литературы по теме курсового проекта и умение систематизировать материал. Видна последовательность изложения материала научно–исследовательского раздела, самостоятельность суждений, способность формулировки выводов по разделам, способность к обобщению материала при написании заключения. Присутствует соответствие оформления курсового проекта предъявляемым требованиям.

При работе над курсового проекта обучающемуся самостоятельно проводил анализ поставленной проблемы с использованием аналитического инструментария, строил логические выводы, обобщающие авторскую позицию по поставленной проблеме. Объем курсового проекта, структура, оформление должны соответствовать требованиями Академии.

пояснительная записка соответствует установленным требованиям в полном объеме; обучающийся грамотно и полно отвечает на дополнительные вопросы;

- оценка *«хорошо»* выставляется обучающемуся, если задание курсовой работы (проекта) было выполнено в полном объеме, но есть незначительные упрощения и упущения: соблюдена правильность постановки цели и задач исследования, есть обоснование актуальности и новизны исследования во введении курсовой работы, присутствует грамотный (научный) подход к анализу литературы по теме курсового проекта и умение систематизировать материал. Есть погрешности в изложении материала научно–исследовательского раздела, самостоятельности суждений, способности формулировки выводов по разделам, способность к обобщению материала при написании заключения. Не всегда есть соответствие оформления курсового проекта предъявляемым требованиям.

Пояснительная записка соответствует установленным требованиям в полном объеме или с незначительными нарушениями; обучающийся грамотно и полно отвечает на дополнительные вопросы;

- оценка *«удовлетворительно»* выставляется обучающемуся, если задание было выполнено частично (но не менее 80%), при этом соблюдена правильность постановки цели и задач исследования, нет обоснования актуальности и новизны исследования во введении курсовой работы, присутствует грамотный (научный) подход к анализу литературы по теме курсового проекта и умение систематизировать материал. Видна последовательность изложения материала научно–исследовательского раздела, самостоятельность суждений, способность формулировки выводов по разделам, способность к обобщению материала при написании заключения. Пояснительная записка не в полном объеме соответствует установленным требованиям; обучающийся отвечает на дополнительные вопросы, но не всегда корректно и полно;

- оценка *«неудовлетворительно»* выставляется обучающемуся, если разработка отсутствует или выполнено менее 80%, не соблюдена правильность постановки цели и задач исследования, отсутствует обоснование актуальности и новизны исследования во введении курсовой работы, грамотный (научный) подход к анализу литературы по теме курсового проекта и умение систематизировать материал. Видна непоследовательность изложения материала научно–исследовательского раздела, отсутствуют самостоятельные суждения, способность формулировки выводов по разделам, способность к обобщению материала при написании заключения. Отсутствует пояснительная записка или ее оформление не соответствует требованиям; обучающийся не отвечает ни на один дополнительный вопрос.

Защита курсового проекта: доклад, текст, устные ответы на вопросы являются элементами промежуточного контроля и оцениваются преподавателем.

Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен **экзамен** в соответствии с учебным планом, который проводится в форме письменного ответа на вопрос и выполнения практического итогового задания (просмотра творческих заданий). При выставлении итоговой оценки за дисциплину необходимо

учитывать результаты оценивания курсового проекта, текущего контроля и критерии оценивания сформированности компетенций.

- оценка «отлично» выставляется студенту, если студент продемонстрировал критическое и разностороннее рассмотрение предложенного проектного задания, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Развернутый полный ответ на вопрос.

- оценка «хорошо» выставляется студенту, если он выполнил задание в необходимой полноте и с требуемым качеством в соответствии с заданием. Имеются отдельные незначительные ошибки. Полный ответ на вопрос

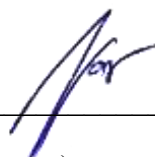
- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил задание полностью, но в работе есть отдельные, многочисленными существенные ошибки, либо качество представления работы низкое. Не полный с неточностями ответ на вопрос

- оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если студент продемонстрировал отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, содержание работы полностью не соответствует заданию. Ответ не точный, с ошибками, в ответе много неточностей.

5. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

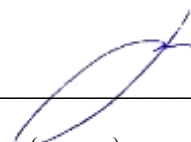
Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

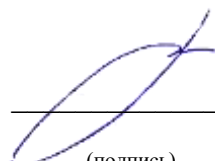
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор

БИК О.В.

Балакина



(подпись)

Начальник
ООУП С.В.
Фирсова

(подпись)