

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ЧОУ ВО «Тольяттинская академия управления»

ФИО: Сорокина Екатерина Васильевна

Должность: Проректор по учебной работе

Дата подписания: 19.06.2024 23:18:48

Кафедра

дизайн

Уникальный программный ключ:

4c3e1fa1eb27801ce9382c57cdbe0016eb6e676764aa42b2fad97ddccaafb85e

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

Сорокина Е.В. Сорокина

10.06.2024



Б1.В.ДВ.06.02

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Учебная дисциплина

Технологии дизайна. Гейм-дизайн

По направлению подготовки

54.03.01 «Дизайн»

Профиль (программа бакалавриата)

Графика компьютерных игр и анимация

Форма обучения

Очно-заочная

Программа дисциплины рассмотрена (актуализирована) и утверждена на заседании кафедры дизайна

Протокол заседания № 11 от «05» июня 2024 г.

Заведующий кафедрой Вишневецкая Елена Владимировна

1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рабочая программа дисциплины «Технологии дизайна. Гейм-дизайн» 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: 5 ЗЕТ / 180 академических часов, в том числе: 44 часа контактной работы и 100 часов самостоятельной работы обучающихся.

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

Вид учебной работы		Количество часов										
		Всего по учебному плану	Семестры									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Контактная работа (всего):		44									44	
в том числе:												
Лекции		4									4	
Практические занятия		32									32	
Контроль самостоятельной работы (КСР)		8									8	
Самостоятельная работа (всего):		100									100	
в том числе курсовая работа												
Виды промежуточной аттестации		Экзамен 36									Экзамен 36	
ОБЩАЯ трудоемкость дисциплины:	Часы:	180									180	
	Зач. ед.:	5									5	

2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины – сформировать компетенции обучающегося в области гейм-дизайна, сформировать профессиональные компетенции обучающегося в области создания анимации в игровой графике, обучение классических основ анимационного искусства и применения их в процессе создания анимационных персонажей игр..

Задачи дисциплины:

Рассмотреть методы креативного подхода в создании анимации.

Раскрыть принципы построения движения различных объектов в анимации.

Продемонстрировать особенности основ классического построения персонажей и пространства в компьютерных играх.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Учебная дисциплина «Технологии дизайна. Гейм-дизайн» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Дисциплины (модули) по выбору (ДВ.6). Изучение данной дисциплины базируется на материале, изученном в дисциплинах «Компьютерные технологии в дизайне», «Графика компьютерных игр».

Знания, умения и навыки, приобретённые в результате изучения данной дисциплины, будут необходимы 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
------------------------------------	-------------------------------	--

<p>ПК-3</p> <p>Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p>ПК-3.2</p> <p>Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - требования к графическим редакторам для проектирования компьютерной графики; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - определять развитие информационных технологий с точки зрения актуальности и значимости для практической деятельности; - определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками работы в современных графических редакторах для создания и реализации проектов компьютерной графики.
<p>ПК-4</p> <p>Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики</p>	<p>ПК-4.1</p> <p>Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - технологии создания проекта интерфейса игры; - программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в компьютерной графике; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемый для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками использования программного обеспечения для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике

	<p>ПК-4.2 Обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна</p>	<p>Знать: - производственные этапы создания визуальных эффектов в компьютерной графике; - основы создания и корректировки рендера, композиции;</p> <p>Уметь: - выбирать и обосновывать способы оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуальных эффектов в компьютерной графике;</p> <p>Владеть: - навыками разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике</p>
<p>ПК-5 Способен Внедрять новые технологические решения в процессе разработки дизайн-проекта</p>	<p>ПК-5.1 Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде</p>	<p>Знать: - требования к современным графическим редакторам для реализации и создания документации по дизайн-проектам;</p> <p>Уметь: - определять актуальность и значимость цифровых технологий для практической деятельности; - определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач;</p> <p>Владеть: - навыками работы в современных цифровых и мобильных технологиях</p>

5. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Семестр изучения: 8

Подраздел, тема	Виды учебной работы					Промеж уточная аттеста ция в часах	Форма текущего контроля	Формир уемые компете нции
	Контактная работа (в часах)			Самостоятельная работа				
	Лек ции	Практичес кие занятия	КСР	в часах	формы организации самостоятельной работы			
Тема 1. Режиссерское проектирование компьютерной игры	1	2		10	Повторение пройденного материала, изучение дополнительного теоретического материала. Подготовка к устному опросу.	-	Устный опрос	ПК-3.2
Тема 2. Создание персонажей.	1	10		30	Повторение пройденного материала, изучение дополнительного теоретического материала. Подготовка к практическим занятиям	-	Проверка выполнения практических заданий	ПК-4.1
Тема 3. Создание интерактивных фонов игрового пространства.	1	10		30		-		ПК-4.2
Тема 4. Итоговая игра. Создание	1	10		30	Повторение пройденного материала, изучение дополнительного теоретического материала.		Устный опрос Проверка выполнения	ПК-5.1

интерактивной связи между пользователем и программой					Подготовка к устному опросу. Подготовка к практическим занятиям		практических заданий	
Форма промежуточной аттестации Экзамен					Подготовка к промежуточной аттестации	36		
Всего	4	32	8	100		36		
180								

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Режиссерское проектирование компьютерной игры

Создание сценария игры: Планирование развития уровней игры. Анализ графического взаимодействия фонов и персонажей. Сбор информации и анализ сопоставимых графических проектов. Определение целевой аудитории.

Создание раскадровок ключевых сцен: Определение графической стилистики игры. Выполнение статических цветных эскизов сцен игры.

Тема 2. Создания персонажей

Создание визуального образа персонажа: Создание функционального дизайна персонажа. Эскизы ракурсов и движений персонажа. Создание линейки модульных персонажей для игры. Выполнение статических цветных эскизов персонажей. Взаимодействие вспомогательных графических элементов с персонажами.

Создания классов и рабочих переменных: Добавление экземпляров клипов на сцену из библиотеки. Настройка свойств клипа. Добавление на сцену нового экземпляра класса. Добавление исходных переменных. Добавление переменных для ведения счета пользователя.

Компьютерное моделирование анимационного пространства игры: Классическая рисованная анимация движения персонажа. Структурная анимация вложенных файлов. Взаимодействие элементов анимации между собой. Управление анимацией с помощью программирования.

Создание движения в анимации через шарнирное соединение: Шарнирное соединение. Использование классов в обратной кинематики. Использование инструментов обратной кинематики. Создание улучшенной анимации

Тема 3. Создание интерактивных фонов игрового пространства.

Создание интерактивных фонов: Повторяющиеся элементы. Общие принципы создания повторяющихся элементов. Создание дождя, звезд, деревьев с помощью кодов. Знакомство с массивами и циклами. Изучение работы циклов. Изменение свойств экземпляров в цикле for. Применение цикла for для создаваемой игры.

Создания динамически появляющихся и исчезающих персонажей игры: Изучение принципов работы массивов. Добавление элементов массива с помощью метода push. Изменение свойств и поведения появившегося персонажа. Программное управление персонажем.

Создания методов интерактивности игрового пространства с добавлением звука в игровое пространство

Тема 4. Итоговая игра. Создание интерактивной связи между пользователем и программой

Использование метода `hitTestObject()` для проверки столкновений
Добавление условного оператора для проверки исхода игры

Добавление визуальных результатов прохождения игры. Создание экземпляра класса `Sound`. Программное управление звуком. Взаимодействие графических и звуковых форматов. Звуковая реакция на события игры.

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 темам № 1-4. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Проверка результатов выполнения практических заданий осуществляется во время часов, выделенных на контроль самостоятельной работы обучающихся (КСР).

8. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При изучении данной дисциплины используются следующие образовательные технологии:

Тема занятия	Вид образовательной технологии	Форма проведения занятия
Тема 1. Режиссерское проектирование компьютерной игры	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 2. Создания персонажей	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 3. Создание интерактивных фонов игрового пространства.	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 4. Итоговая игра.	Интерактивная технология	Лекция-визуализация

Создание интерактивной связи между пользователем и программой	Традиционная технология	Практическое занятие
---	-------------------------	----------------------

9. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

9.1. Формы контроля по дисциплине

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

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

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

Текущий контроль.

Перечень типовых практических заданий

1. Практическое задание: Создание раскадровки ключевых сцен

2. Практическое задание: Создание визуального образа персонажа при планировании игрового пространства. моделирование анимационного пространства. Создание движения в анимации через шарнирное соединение. Создание динамических появляющихся и исчезающих персонажей игры

3. Практическое задание: Создание интерактивные фонов

4. Практическое задание: Создание игры на основе методов интерактивности игрового пространства с добавлением звука в игровое пространство. Разработка итоговой игры- на основе создания интерактивной связи между пользователем и программ

Промежуточная аттестация

Список вопросов для подготовки к экзамену.

1. Планирование развития уровней игры.
2. Определение целевой аудитории
3. Определение графической стилистики игры.
4. Особенности выполнения статических цветных эскизов сцен игры
5. Ход работы над созданием персонажа.
6. Особенности выполнения статических цветных эскизов персонажей.
7. Создание классов и рабочих переменных
8. Особенности процесса -добавление переменных для ведения счета пользователя.
9. Особенности процесса -работа с графикой и анимацией в ActionScript.
10. Особенности процесса -взаимодействие элементов анимации между собой.
11. Особенности процесса использования классов в обратной кинематики
12. Особенности процесса -создание улучшенной анимации с помощью ActionScript
13. Особенности процесса - интерактивных фонов игрового пространства
14. Общие принципы создания повторяющихся элементов.
15. Общие принципы создания игры.
16. Особенности процесса добавления элементов массива с помощью метода push
17. Особенности процесса -создания методов интерактивности игрового пространства
18. Особенности процесса -создания методов интерактивности игрового пространства с добавлением звука в игровое пространство
19. Особенности процесса - создание функциональности перетаскивания
20. Использование методов startDrag() и stopDrag()
21. Особенности процесса - подборка и создание синглов
22. Использование метода hitTestObject для проверки столкновений

23. Особенности процесса - обновление условного оператора для проверки исхода игры
24. Раскрыть вопрос начального этапа режиссерского проектирования компьютерной игры
25. Раскрыть суть работы над созданием раскадровок ключевых сцен
26. Раскрыть ход работы над созданием персонажа
27. Создание классов и рабочих переменных
28. В чем заключается работа с графикой и анимацией в ActionScript.
29. Шарнирное соединение.
30. Создание интерактивных фонов игрового пространства
31. Создание интерактивной связи между пользователем и программой
32. Звук. Создание экземпляра класса Sound. Программное управление звуком
33. Интерактивная связь между пользователем и программ
34. Интерактивность игрового пространства с добавлением звука в игровое пространство
35. Динамические появляющиеся и исчезающие персонажи игры
36. Моделирование анимационного пространства
37. Раскадровка ключевых сцен
38. Методы создания сценария игры
39. Звуковая реакция на события игры
40. Программное управление звуком
41. Добавление визуальных результатов прохождения игры.

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

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

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	(OC) 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» №Тг000840657 от 04.12.2023. Период действия договора 10.02.2024 - 11.02.2026.
3	Adobe Creative Cloud: After Effects Photoshop InDesign Premiere Pro Illustrator	СЛД ТП АО "Софтлайн Трейд" дог №Тг000708115/10 от 19.01.2022 (бессрочно)

	Adobe Creative Cloud Acrobat DC (Дизайнерский пакет ПО)	
--	--	--

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	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/107794	учебное пособие	ЭБС Znanium.com

№ п/п	Библиографическое описание	Тип	Количество в библиотеке
3			
2	Киргизов, Ю. В. Дизайн интерфейса в игровой графике : учебное наглядное пособие / Ю. В. Киргизов. - Санкт-Петербург : СПбГУПТИД, 2019. - 316 с. - ЭБС IPR Smart. - ISBN 978-5-7937-1746-5. - Текст : электронный. - URL: https://www.iprbookshop.ru/102614.html	учебное пособие	iprbookshop.ru
3	Киргизов, Ю. В. Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей : учебное наглядное пособие / Ю. В. Киргизов. - Санкт-Петербург : СПбГУПТИД, 2019. - 270 с. - ЭБС IPR Smart. - ISBN 978-5-7937-1673-4. - Текст : электронный. - URL: https://www.iprbookshop.ru/102642.html	учебное пособие	iprbookshop.ru

11.2. Дополнительная литература

1. Видеоигры: введение в исследования : монография / А. С. Ветушинский [и др.] ; отв. ред. Е.В. Галанина. - Томск : Изд. дом Томского гос. ун-та, 2018. - 396 с. - ISBN 978-5-94621-770-5. - URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=37123557>
2. Деникин, А. А. Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии «игрового» аудио для непрограммистов / А. А. Деникин. - Москва : ДМК Пресс, 2012. - 696 с. - ISBN 978-5-94074-234-0. - URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=27556193>

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 ТГУ: электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://83.234.207.58/MarcWeb2/Default.asp>

12. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Освоение дисциплины предполагает выполнение практических заданий (практики) во время контактной работы с преподавателем либо в часы самостоятельной работы. Все практические задания дисциплины базируются на использовании результатов реальных статистических отчетов, предоставляемых преподавателями во время занятий и размещенных в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Выполненные практические работы сдаются на проверку преподавателю одним из следующих способов: сохранение в электронной информационно-образовательной среде, отправка преподавателю на почтовый ящик. При

отправке преподавателю выполненной работы по почте обучающемуся следует обеспечить личную идентификацию. Как правило, в теме или тексте письма указывается курс, ФИО обучающегося, дисциплина, тема, по которой выполнена работы. Отдельные практические работы могут быть проверены преподавателем непосредственно в аудитории. Результаты проверки выполненных работ доводятся до сведения обучающегося во-время аудиторных занятий, в часы КСР, размещаются в электронной информационно-образовательной среде.

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

Для выполнения практических заданий самостоятельной работы (подготовка докладов-эссе, решение дополнительных задач) по данной дисциплине в домашних условиях (за пределами Академии) обучающемуся необходим персональный компьютер (планшет) и программный пакет Microsoft Office не ниже 10 версии. Самостоятельная работа сопровождается методическими указаниями, размещенными в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Методические указания содержат формулировку задания, примерную технологию выполнения, формат сдачи выполненной работы. Преподаватель во время аудиторных занятий заранее обсуждает с обучающимися задание самостоятельной работы и порядок ее сдачи. Консультации по выполнению самостоятельных работ, обсуждение отметок и допущенных ошибок, защита отдельных видов самостоятельных работ осуществляется во время КСР на кафедре дизайна или в аудитории по расписанию. Консультации преподавателя по выполнению самостоятельной работы могут осуществляться посредством асинхронного (почта, ЭИОС) и синхронного (zoom, сети) коммуникационного взаимодействия по предварительной

договоренности с преподавателем. Выполняемые самостоятельные работы являются элементами текущего контроля и оцениваются преподавателем. Полученные отметки учитываются при выставлении экзамена.

Формой промежуточного контроля выступает экзамен. Экзамен выставляется по результатам текущего контроля и письменного ответа на теоретический вопрос, которые озвучиваются на последнем очном занятии. Критерии выставления экзамена озвучиваются преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

13. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

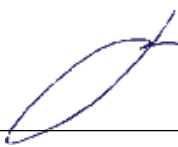
Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

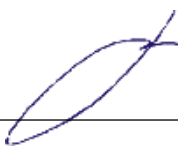
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



(подпись)

Начальник ООУП

А.Ф. Финк



(подпись)