

Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце:
 ФИО: Финк Анастасия Федоровна
 Должность: Проректор по учебной работе
 Дата подписания: 01.07.2026 11:38:38
 Уникальный программный ключ:
 2431bd5130e74d20a9fc74baab365dd497e3afa3

ЧОУ ВО «Тольяттинская академия управления»

Кафедра

дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

А.Ф.Финк



Б1.В.ДВ.06.01

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Учебная дисциплина	Технологии дизайна. Визуальные эффекты
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 № 10 от «8» июня 2026 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рабочая программа дисциплины «Технологии дизайна. Визуальные эффекты» 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: 28 часов контактной работы и 116 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):		28								28	
в том числе:											
Лекции		4								4	
Практические занятия		16								16	
Контроль самостоятельной работы (КСР)		8								8	
Самостоятельная работа (всего):		116								116	
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 проектирования визуальных эффектов.

Задачи дисциплины:

Рассмотреть набор продуктов дизайна для создания визуальных эффектов.

Раскрыть последовательность решения задач создания; приемы разработки визуальных эффектов с учетом единого подхода к решению визуальных эффектов задач в системе визуальных коммуникаций.

- Продемонстрировать способность находить оптимальные методы решения в дизайн-проектировании при разработке визуальных эффектов.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Учебная дисциплина «Технологии дизайна. Визуальные эффекты» 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
------------------------------------	-------------------------------	--

ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-3.2 Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	Знать: - требования к графическим редакторам для проектирования компьютерной графики; Уметь: - 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; Владеть: - навыками работы в современных графических редакторах для создания и реализации проектов компьютерной графики.
ПК-4 Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики	ПК-4.1 Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта	Знать: - технологии создания дизайн-проекта; - программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в компьютерной графике; Уметь: - применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемый для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике; Владеть: - навыками использования программного обеспечения для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике

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

5. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Семестр изучения: 8

Подраздел, тема	Виды учебной работы					Промеж уточная аттес тация 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. Дизайн адресных материалов	1	2		10	Повторение пройденного материала, изучение дополнительного теоретического материала. Подготовка к устному опросу. Подготовка к практическим занятиям	-	Устный опрос Проверка выполнения практических заданий	ПК-3.2
Тема 2. Восприятие аудиторией визуальных форм	1	10		30		-		ПК-4.1
Тема 3. Знаковые системы в визуальной коммуникации.	1	2		38		-		ПК-4.2
Тема 4. Моделирование демонстрационного воздействия	1	2		38				ПК-5.1

Форма промежуточной аттестации Экзамен					Подготовка к промежуточной аттестации	36		
Всего	4	16	8	116		36		
	180							

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Дизайн адресных материалов

Языки и знаковые средства проектирования. Адресация информационных материалов. Комплексное воздействие на целевую аудиторию. Импринтинг образов и идей. Демонстрация и анализ образцов работ и решений. Знаковые системы. Общеупотребительные и специализированные типы визуальных языков. Исторические и современные виды знаковых систем. Визуальные коммуникации. Средства графического дизайна в проектировании знаковых систем.

Тема 2. Восприятие аудиторией визуальных форм

Целевые и пограничные аудитории в визуальной коммуникации. Ожидания, предпочтения, ориентации целевых аудиторий. Особенности понимания и восприятия тем и идей. Восприятие структуры сообщения в визуальной коммуникации. Особенности реакции и выбора из предложенных альтернатив. Демонстрация и анализ образцов решений при помощи визуальной коммуникации.

Тема 3. Знаковые системы в визуальной коммуникации.

Знаковые системы в визуальной коммуникации. Исторические и современные виды знаковых систем. Номенклатура демонстрационных продуктов. Вывеска. Объявление. Афиша. Постер, плакат. Элементы визуально-коммуникативной среды. Взаимовлияние городской среды и навигационных визуально-коммуникативных систем.

Тема 4. Моделирование демонстрационного воздействия

Ситуация посещения учреждения, театра, выставки, фестиваля, соревнования. Метод фокус-групп. Проектирование потребительских ситуаций. Восприятие структуры сообщения. Получения предусмотренной ответной реакции. Особенности реакции и выбора из предложенных альтернатив в визуальной коммуникации. Моделирование демонстрационного воздействия в визуальной коммуникации. Комплексное воздействие на целевую аудиторию.

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. Дизайн адресных материалов	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 2. Восприятие аудитории визуальных форм	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 3. Знаковые системы в визуальной коммуникации.	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 4. Моделирование демонстрационного воздействия	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие

9. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

9.1. Формы контроля по дисциплине

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

Промежуточная аттестация. Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом экзамен. 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: Разработать систему навигации (пиктограммы) для любой сказки на выбор.

Цель: Освоить процесс поэтапной разработки системы навигации.

Ход работы: 1-определить основной сценарий сказки, количества и особенности места действия; количество персонажей; 2-разработать пиктограммы для сказки, где форма, цвет пиктограммы - это место действия; фигуры персонажей и компоновка внутри пиктограммы подчинены одному алгоритму; 3- стиль и материал изготовления макета должен соответствовать содержанию сказки.

Результат выполнения практического задания: Серия пиктограмм (от 5 до 10 штук) – система навигации по сказке.

2 Практическое задание: Проанализировать 5-7 аналогов систем визуальной навигации по заданным критериям: 1- стиль - на соответствие деятельности, формат и композиция - на читабельность; 2-выбранный материал с учетом изнашиваемости. Разработать критерии оценки и оценить по 10-бальной шкале.

Цель: Исследовать аналоги в сфере визуальных коммуникаций.

Результат выполнения практического задания: Отчет-исследование аналогового материала в сфере визуальных коммуникаций по заданным критериям.

3 Практическое задание: Разработать систему визуальных коммуникаций для средового объекта. Исследование средового объекта (работа с генпланом, фотофиксация, зарисовки), разработка концепции, определение номенклатуры необходимых носителей для интерьерной, уличной, виртуальной навигации, разработка макетов пиктограмм и карты, определить материалы для производства и монтажа.

Цель: Освоить процесс разработки дизайн-проекта системы визуальных коммуникаций для средового объекта.

Результат выполнения практического задания: Проектное предложение системы визуальных коммуникаций для средового объекта в форме отчета.

4 Практическое задание: Подготовить презентацию проектного предложения системы визуальных коммуникаций для средового объекта: выполнить макеты пиктограмм и карты, скомпоновать материалы на планшет, оформить материалы проектного предложения для презентации в Power point.

Цель: Освоить процесс подготовки презентационных материалов.

Результат выполнения практического задания: Презентация проектного предложения системы визуальных коммуникаций для средового объекта: макеты пиктограмм и карты, планшетная графика, презентация в Power point.

Промежуточная аттестация

Список вопросов для подготовки к экзамену.

1. Дизайн адресных материалов.
2. Языки и средства проектирования.
3. Адресация информационных материалов в визуальной коммуникации.
4. Комплексное воздействие на целевую аудиторию.
5. Импринтинг образов и идей.
6. Демонстрация и анализ образцов решений при помощи визуальной коммуникации.
7. Знаковые системы в визуальной коммуникации.
8. Общеупотребительные и специализированные типы визуальных языков.
9. Исторические и современные виды знаковых систем.
- 10 Средства графического дизайна в проектировании знаковых систем.
- 11 Восприятие аудиторией визуальных форм.
- 12 Целевые и пограничные аудитории в визуальной коммуникации.
- 13 Ожидания, предпочтения, ориентации целевых аудиторий в визуальной коммуникации.
- 14 Виды навигационных визуально-коммуникативных систем.
- 15 Основные составляющие проектирования навигационных систем.
- 16 Особенности понимания и восприятия тем и идей в графическом дизайне.
- 17 Особенности реакции и выбора из предложенных альтернатив в визуальной коммуникации.
- 18 Номенклатура демонстрационных продуктов в визуальной коммуникации.
- 19 Вывеска в графическом дизайне.
- 20 Объявление в графическом дизайне.

- 21 Афиша в графическом дизайне.
- 22 Постер, плакат в графическом дизайне.
- 23 Моделирование демонстрационного воздействия в визуальной коммуникации.
- 24 Ситуация посещения учреждения, театра, выставки, фестиваля, соревнования.
- 25 Метод фокус-групп в визуальной коммуникации.
- 26 Проектирование потребительских ситуаций в визуальной коммуникации.
- 27 Восприятие структуры сообщения в визуальной коммуникации.
- 28 Элементы визуально-коммуникативной среды.
- 29 Взаимовлияние городской среды и навигационных визуально-коммуникативных систем.
- 30 Функциональные и художественно-эстетические аспекты визуально-коммуникативных систем.
- 31 Предпроектный анализ. Контекст как условие эффективного проектирования.
- 32 Проектирование информационных носителей и других элементов оборудования
- 33 Графическое и информационное наполнение объектов в дизайн - проектировании. Формирование «линейки» объектов.
- 34 Исследование средового фрагмента выбранного для проектирования. Особенности работы с генпланом, фотофиксация, зарисовки для предпроектного анализа.
- 36 Эргономические требования к проектированию визуально-коммуникативных систем для различных групп пользователей.
- 37 Объекты-носители. Их классификация.
- 38 Коммуникационные качества цвета.
- 39 Понятие невербальной коммуникации.
- 40 Коммуникативное пространство и его виды.

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 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» №Tr000840657 от 10.02.2026 - 11.02.2028
3	Adobe Creative Cloud: After Effects Photoshop InDesign Premiere Pro Illustrator	СЛД ТП АО "Софтлайн Трейд" дог №Trd000708115/10 от 27.01.2022 (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	Введение в инфокоммуникационные технологии : учебное пособие / под ред. Л. Г. Гагариной. - 2-е изд., испр. - Москва : Инфра-М, 2024. - 338 с. - ISBN 978-5-16-109169-2 (online). - URL: https://znanium.ru/catalog/product/2107311	учебное пособие	ЭБС Znanium

10.1. Дополнительная литература

1. Воронова, И.В. Основы современной шрифтовой культуры [Электронный ресурс]: практикум /И.В. Воронова. - Кемерово: Кемеров. гос. ин-т культуры, 2018. - 72 с. - ISBN 978-5-8154-0437-3. Электронная версия находится в ЭБС Знаниум: <https://znanium.com/catalog/product/1041147>
2. Мус, Р. Управление проектом в сфере графического дизайна [Электронный ресурс] / Мус Р.,Эррера О. - Москва: Альпина Пабл., 2016. - 220 с.: ISBN 978-5-9614-2246-7. – Электронная версия находится в ЭБС Знаниум: <https://znanium.com/catalog/product/926090>
3. Папкина, О. В. Деловые коммуникации : учебник / О.В. Папкина. — Москва : Вузовский учебник : ИНФРА-М, 2024. — 160 с. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-9558-0301-2. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1899859>
4. Шарков, Ф. И. Константы гудвилла: стиль, паблисити, репутация, имидж и бренд фирмы : учебное пособие / Ф. И. Шарков. - 5-е изд., стер. - Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2020. — 270 с. - ISBN 978-5-394-03640-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1093679>
5. Шарков, Ф. И. Коммуникология: основы теории коммуникации : учебник для бакалавров / Ф. И. Шарков. - 7-е изд., стер. - Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2023. - 488 с. - ISBN 978-5-394-05111-1. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2082722>
6. Пигулевский, В. О. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — 2-е изд. — Саратов : Вузовское образование, 2021. — 441 с. — ISBN 978-5-4487-0765-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102235.html>
7. Вишневская, Е. В. Технологии дизайна. Визуальные коммуникации : учебное пособие / Е. В. Вишневская. - Тольятти : ТАУ, 2021. - Формат PDF. - 3,93 МБ, 119 с. : цв. ил. - ISBN 978-5-8146-0069-1. - URL: <http://83.234.207.58/MarcWeb2/Default.asp>

Периодические издания :

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

11.3 Современные профессиональные базы данных, информационные справочные системы, электронные библиотечные системы:

1. Znanium: электронно-библиотечная система. – URL: <http://znanium.ru>.
2. eLIBRARY.RU: научная электронная библиотека. – URL: <https://elibrary.ru/>.
3. Цифровая библиотека IPRsmart. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/>.
4. Консультант плюс: справочно-правовая система. – URL: <http://www.consultant.ru/> ; T:\consultantplus\cons.exe.
5. УБД ИВИС. – URL : <https://eivis.ru/basic/details>.
6. Электронная библиотека ТАУ. – URL: <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:

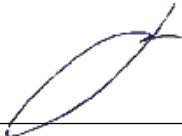
Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

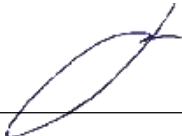
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



(подпись)

Начальник ООУП

С.В. Фирсова



(подпись)