


33



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(УрГАХУ)

Кафедра графического дизайна



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ**

Направление подготовки	Дизайн	
Код направления и уровня подготовки	54.03.01	
Реквизиты приказа Минобрнауки РФ об утверждении ФГОС ВО	дата	11.08.2016
	№	1004
Тип образовательной программы	Прикладной бакалавриат	
Профиль	Дизайн мультимедиа	
Учебный план	Прием 2018	
Форма обучения	Очная	

Екатеринбург, 2018

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ

## «ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ» Часть 2

### 1.1 Место дисциплины в структуре образовательной программы, связи с другими дисциплинами:

Дисциплина «Дизайн-проектирование», часть 2 входит в вариативную часть образовательной программы. Дисциплине предшествует освоение таких дисциплин как «Введение в дизайн-проектирование», «Проектная графика в мультимедийной среде», «Дизайн-проектирование», часть 1. Знания, умения, навыки, полученные в процессе освоения курса «Дизайн-проектирование», используются при освоении дисциплин «Дизайн-проектирование» (3-4 курсы), «Технологии мультимедиа», «Техника авторской графики», «Теория и практика визуальных коммуникаций» и при выполнении выпускной квалификационной работы бакалавра.

### 1.2 Аннотация содержания дисциплины:

Основы гейм-дизайна. Проектирование игровых интерфейсов, игровой среды и персонажей. Выполнение курсовых проектов: 3 семестр – «Простая (однопользовательская) игра в формате мобильного приложения», 4 семестр – «Многопользовательская игра, сетевое игровое приложение».

### 1.3 Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает практические занятия и самостоятельную работу, которая предполагает поиск и систематизацию необходимой информации, выполнение проектно-графических работ. Основные формы интерактивного обучения: мастер-классы с использованием кейс-метода, ролевые игры, мозговой штурм, работа в группах, презентации, групповая взаимооценка. В ходе изучения дисциплины студенты выполняют графические работы в составе курсовых проектов.

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации – зачет с оценкой (3 и 4 семестры). Для проведения промежуточной аттестации по дисциплине создан фонд оценочных средств.

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты участия студентов в аудиторных занятиях, качества и своевременности выполнения промежуточных заданий, включая аудиторную и самостоятельную работу, и курсовых проектов.

### 1.4 Планируемые результаты обучения по дисциплине

Изучение дисциплины является этапом формирования у студента следующих компетенций:

ОПК-1: способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка

ОПК-2: владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями

ОПК-4: способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании

ОПК-6: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности

ОПК-7: способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий

ПК-1: способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями

ПК-2: способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
ПК-3: способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств
ПК-4: способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта
ПК-6: способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике
ПК-9: способностью составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту и готовить полный набор документации по дизайн-проекту, с основными экономическими расчетами для реализации проекта
ПК-10: способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам

Планируемый результат изучения дисциплины в составе базовых компетенций:

Способность грамотно анализировать проектные ситуации и предлагать обоснованные проектные идеи; способность использовать концептуальные, творческие подходы к решению дизайнерских задач; способность применять на практике современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта в сфере мультимедиа.

В результате изучения дисциплины студент должен:

**Знать и понимать:** специфику проектной деятельности, основные категории дизайн-проектирования и требования к дизайн-проекту, особенности разработки мультимедийного объекта как комплексного объекта дизайн-проектирования.

**Уметь:**

- а) применять знание и понимание при проектировании мультимедийной графической продукции, обосновывать проектные идеи и решения;
- б) выносить суждения о выполненных работах на разных этапах дизайн-проектирования; составлять описание проекта в формате пояснительной записки;
- в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.

**Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при создании проекта в области мультимедийного дизайна.**

## 1.5 Объем дисциплины

			<i>Аудиторные занятия</i>				<i>Самостоятельная работа</i>															
<b>По Семестрам</b>	Зачетных единиц (з.е.)	Часов (час)	<i>Аудиторные занятия всего</i>				<i>Самостоятельная работа всего</i>															
			Лекции (Л)	Практические занятия (ПЗ), Семинары (С)	Другие виды занятий (Др)	Курсовой проект (КП)	Курсовая работа (КР)	Расчетно-графическая работа (РГР)	Графическая работа (ГР)	Расчетная работа (РР)	Реферат (Р)	Домашняя работа (ДР)	Творческая работа (эссе, клаузура)	Подготовка к контрольной работе	Подготовка к экзамену, зачету	Другие виды самостоятельных занятий	Форма промежуточной аттестации по дисциплине*					
<b>3</b>	3	108	72		72		36	36													30	
<b>4</b>	3	108	72		72		36	36														30
<b>Итого</b>	<b>6</b>	<b>216</b>	<b>144</b>		<b>144</b>		<b>72</b>	<b>72</b>														

Курсовые проекты - КП

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины*
<b>Р.1</b>	«Простая (однопользовательская) игра в формате мобильного приложения». Курсовой проект
<b>Р.2</b>	«Многopользовательская игра, сетевое игровое приложение» Курсовой проект

### 3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ

#### 3.1 Распределение аудиторных занятий и самостоятельной работы по разделам дисциплины

Семестр	Неделя семестра	Раздел дисциплины, тема	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)		Самост. работа (час.)	Оценочные средства
				Лекции	Практ. занятия, семинары		
3		<b>Раздел 1. «Простая (однопользовательская) игра в формате мобильного приложения».</b>					
3	1-4	Поиск и разработка концепции игрового приложения в составе малой творческой группы (3-5 чел).	24		16	8	Презентация концепции и представление целевой группы (обоснование потенциального интереса пользователей).
	5-11	Разработка пользовательского сценария и геймплея, поиск и разработка визуального оформления и дизайна основных элементов интерфейса приложения.	42	-	28	14	Представление рабочих материалов для оценки, обсуждения и корректировки хода работы.
	12-16	Разработка и тестирование демо-версии или интерактивной презентации	30	-	20	10	Представление демо-версии или интерактивной презентации для тестирования и оценки интереса потенциальных пользователей.
	17	Определение перспектив публичного, (в т.ч. коммерческого) распространения.	6	-	4	2	Сетевая презентация или тестирование на целевой группе с оценкой интереса потенциальных пользователей
	18	Защита КП	6		4	2	
		<b>Итого за 3 семестр:</b>	<b>108</b>		<b>72</b>	<b>36</b>	<b>Зачет с оценкой</b>
		<b>Раздел 2. «Многопользовательская игра, сетевое</b>					

		<b>игровое приложение»</b>					
4	1-4	Поиск и разработка концепции игрового приложения в составе малой творческой группы (3-5 чел).	24		16	8	Презентация общего замысла, геймплея, представление потенциальной целевой группы (обоснование потенциального интереса пользователей).
	5-11	Разработка пользовательского сценария и геймплея, поиск и разработка визуальной концепции, персонажей, стилистики и дизайна основных элементов игрового интерфейса в составе команд с четким распределением ролей и специализацией по продуктам, уровням и этапам.	42	-	28	14	Представление рабочих материалов для оценки, обсуждения и корректировки хода работы.
	13-17	Разработка интерактивной презентации, включающей представление ключевых игровых сюжетов, типовых сценариев, среды, персонажей и элементов управления в интерфейсе.	30	-	20	10	Демонстрация с элементами интерактивности для тестирования и оценки интереса потенциальных пользователей.
	18	Публичная защита проекта с последующей публикацией в сети с целью оценки интереса потенциальных пользователей и перспектив доработки на этапе ВКР.	6		4	2	
		<b>Итого за 4 семестр:</b>	<b>108</b>		<b>72</b>	<b>36</b>	
		<b>Итого за 2 курс:</b>	<b>216</b>		<b>144</b>	<b>72</b>	<b>Зачет с оценкой</b>

### 3.2 Другие виды занятий

Не предусмотрено

### 3.3 Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля

#### 3.3.1 Примерный перечень тем курсовых проектов (курсовых работ)

Выполняются два курсовых проекта:

3 семестр - «Простая (однопользовательская) игра в формате мобильного приложения».

4 семестр - «Многopользовательская игра, сетевое игровое приложение».

#### 3.3.2 Примерный перечень тем расчетно-графических работ

Не предусмотрено

### 3.3.3 Примерный перечень тем графических работ

Выполняются в рамках курсовых проектов:

1. Эскизный проект интерфейса игрового приложения
2. Эскизный проект сценарного замысла игрового приложения
3. Визуализация среды (локации) игрового приложения
4. Визуализация сценариев и действующих лиц (персонажей) игрового приложения
5. Анимация элементов игрового интерфейса
6. Интерактивная анимация элементов игрового интерфейса
7. Анимационный демо-ролик - презентация игры (игрового приложения)

### 3.3.4 Примерный перечень тем расчетных работ (программных продуктов)

Не предусмотрено

### 3.3.5 Примерный перечень тем рефератов (эссе, творческих работ)

Не предусмотрено

### 3.3.6 Примерный перечень тем практических внеаудиторных (домашних) работ

Не предусмотрено

### 3.3.7 Примерная тематика контрольных работ

Не предусмотрено

### 3.3.8 Примерная тематика клаузур

Не предусмотрено

## 4. ПРИМЕНЯЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

Код раздела, темы дисциплины	Активные методы обучения							Дистанционные технологии и электронное обучение							
	Компьютерное тестирование	Кейс-метод	Деловая или ролевая игра	Портфолио	Работа в команде	система рейтинговой оценки	Бально-рейтинговая система	Презентация	Мозговой штурм	Сетевые учебные курсы	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента	Другие (указать, какие)
Р.1, 2		*		*	*			*	*						

## 5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 5.1. Рекомендуемая литература

#### 5.1.1 Основная литература

1. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования: учеб. пособие. - М.: Юпити-Дана, 2012. - Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=115010&sr=1>
2. Розенсон И. А. Основы теории дизайна : учебник для вузов / И. А. Розенсон. - 2-е изд. - СПб. : Питер Пресс, 2013. - 256 с.
3. Поляков В. А. Разработка и технологии производства рекламного продукта : учебник и практикум для акад. бакалавриата / В. А. Поляков ; Моск. гос. ун-т экономики, статистики и информатики. - М. : Юрайт, 2015. - 504 с. - Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru/book/1BF53170-0D1A-43E0-A621-D5AD21B3C08E.1>.

#### 5.1.2. Дополнительная литература

1. Тарасова О. П. Организация проектной деятельности дизайнера [Электронный ресурс]: учеб. пособие. – Оренбург: ОГУ, 2013. – 133 с. –Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=270309&sr=1>
2. Буковецкая О. А. Дизайн текста [Электронный ресурс]: шрифт, эффекты, цвет / О. А. Буковецкая. - М.: ДМК Пресс, 2006. – Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN5898180257.html>
3. Базилевский А. А. Дизайн. Технология. Форма : учеб. пособие / А. А. Базилевский, В. Е. Барышева. - М. : Архитектура-С, 2010. - 248 с. – Гриф УМО .1. Базилевский А. А. Дизайн. Технология. Форма : учеб. пособие / А. А. Базилевский, В. Е. Барышева. - М. : Архитектура-С, 2010. - 248 с. – Гриф УМО

### 5.2 Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы

- Тарасова О. П. Организация проектной деятельности дизайнера [Электронный ресурс]: учеб. пособие. – Оренбург: ОГУ, 2013. – 133 с. –Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=270309&sr=1>

#### 5.3.1. Перечень программного обеспечения

Тип ПО	Название	Источник	Доступность для студентов
Прикладное ПО/ Офисный пакет	Microsoft Office	Лицензионная программа	Доступно в компьютерных классах и аудиториях УрГАХУ
Прикладное ПО/ САПР	SolidWorks	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ 3D моделирование	Autodesk 3D Studio MAX	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	Corel DRAW Graphics Suite	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	Adobe Creative Suite (Master Collection)	Лицензионная программа	



Прикладное ПО/ Архивирование	WinRAR	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ 3D моделирование	V-Ray	Лицензионная программа	

### 5.3.2. Базы данных и информационные справочные системы

1. <http://www.webadr.ru/>
2. <http://web-silver.ru/>
3. <http://www.weburoki-start.ru/>
4. [www.alcyone.com](http://www.alcyone.com)

### 5.4. Электронные образовательные ресурсы

[biblioclub.ru](http://biblioclub.ru)

<http://www.studentlibrary.ru>

## 6. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Студент обязан:

### 1) знать:

- график учебного процесса по дисциплине (календарный план аудиторных занятий и план-график самостоятельной работы);
- порядок формирования итоговой оценки по дисциплине;  
(преподаватель на первом занятии по дисциплине знакомит студентов с перечисленными организационно-методическими материалами);

2) посещать все виды аудиторных занятий (преподаватель контролирует посещение всех видов занятий), вести самостоятельную работу по дисциплине, используя литературу, рекомендованную в рабочей программе дисциплины и преподавателем (преподаватель передает список рекомендуемой литературы студентам);

3) готовиться и активно участвовать в аудиторных занятиях, используя рекомендованную литературу и методические материалы;

4) своевременно и качественно выполнять все виды аудиторных и самостоятельных работ, предусмотренных графиком учебного процесса по дисциплине (преподаватель ведет непрерывный мониторинг учебной деятельности студентов);

5) в случае возникновения задолженностей по текущим работам своевременно до окончания семестра устранить их, выполняя недостающие или исправляя не зачтенные работы, предусмотренные графиком учебного процесса (преподаватель на основе данных мониторинга учебной деятельности своевременно предупреждает студентов о возникших задолженностях и необходимости их устранения).

## 7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для проведения занятий используется аудитория, оборудованная учебной мебелью (столы, стулья) в соответствии с количеством студентов, для части занятий используется компьютерное оборудование (мультимедийные проекторы, экраны, мониторы, ноутбуки), а также персональные компьютеры со специализированным лицензионным программным обеспечением.

## 8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Фонд оценочных средств предназначен для оценки:

- 1) соответствия фактически достигнутых каждым студентом результатов изучения дисциплины результатам, запланированным в формате дескрипторов «знать, уметь, иметь навыки» (п.1.4) и получения ипстрированной оценки по дисциплине;
- 2) уровня формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины.

### 8.1. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

8.1.1 Уровень формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины, оценивается с использованием следующих критериев и шкалы оценок\*

Критерии		Шкала оценок
Оценка по дисциплине		Уровень освоения элементов компетенций
Отлично	Зачтено	Высокий
Хорошо		Повышенный
Удовлетворительно		Пороговый
Неудовлетворительно	Не зачтено	Элементы не освоены

\*) описание критериев см. Приложение 1.

8.1.2 Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий (КОМ). Используемый набор КОМ имеет следующую характеристику:

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
1	Посещение аудиторных занятий	
2	Курсовой проект на тему: «Простая (однопользовательская) игра в формате мобильного приложения» (3 семестр)	5 заданий
3	Курсовой проект на тему: «Многопользовательская игра, сетевое игровое приложение» (4 семестр)	5 заданий
4	Зачет с оценкой (3, 4 семестры)	Выполнение заданий семестра

**8.1.3** Оценка знаний, умений и навыков, продемонстрированных студентами при выполнении отдельных контрольно-оценочных мероприятий и оценочных заданий, входящих в их состав, осуществляется с применением следующей шкалы оценок и критериев:

Уровни оценки достижений студента (оценки)	Критерии для определения уровня достижений	Шкала оценок
	Выполненное оценочное задание:	
Высокий (В)	соответствует требованиям*, замечаний нет	Отлично (5)
Средний (С)	соответствует требованиям*, имеются замечания, которые не требуют обязательного устранения	Хорошо (4)
Пороговый (П)	не в полной мере соответствует требованиям*, есть замечания	Удовлетворительно (3)
Недостаточный (Н)	не соответствует требованиям*, имеет существенные ошибки, требующие исправления	Неудовлетворительно (2)
Нет результата (О)	не выполнено или отсутствует	Оценка не выставляется

\*) Требования и уровень достижений студентов (соответствие требованиям) по каждому контрольно-оценочному мероприятию определяется с учетом критериев, приведенных в Приложении 1.

## **8.2 КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ НЕЗАВИСИМОГО ТЕСТОВОГО КОНТРОЛЯ**

При проведении независимого тестового контроля как формы промежуточной аттестации применяется методика оценивания результатов, предлагаемая разработчиками тестов.

## **8.3 ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

### **8.3.1. Перечень оценочных заданий для курсовых проектов:**

#### **3 семестр**

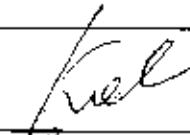
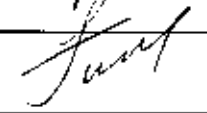


Курсовой проект на тему: «Простая (однопользовательская) игра в формате мобильного приложения»:

1. Выполнить эскизный проект интерфейса игрового приложения
2. Выполнить визуализацию элементов интерфейса игрового приложения
3. Подготовить анимацию и программирование элементов игрового интерфейса
4. Создать анимационный демо-ролик (интерактивная презентация) игрового приложения
5. Подготовить к защите курсовой проект на тему: «Простая (однопользовательская) игра в формате мобильного приложения».

#### **4 семестр**

Курсовой проект на тему: «Многопользовательская игра, сетевое игровое приложение». 4 семестр:

1. Выполнить эскизный проект гейм-плея и интерфейса игры.
2. Подготовить визуализацию среды (локаций), сценариев событий, элементов интерфейса игры
3. Подготовить визуализацию, анимацию и программирование элементов игрового интерфейса
4. Создать анимационный демо-ролик (интерактивная презентация) игры
5. Подготовить к защите курсовой проект на тему: «Простая (однопользовательская) игра в формате мобильного приложения».

<b>Рабочая программа дисциплины составлена авторами:</b>					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1	Кафедра графического дизайна	доцент	профессор	П.Г.Ковалев	
<b>Рабочая программа дисциплины согласована:</b>					
Заведующий кафедрой графического дизайна				В.В. Типикин	
Директор библиотеки УрГАХУ				Н.В. Похрина	
Декан факультета дизайна				Е.Э. Павловская	

Критерии уровня сформированности элементов компетенций на этапе изучения дисциплины с использованием фонда оценочных средств

		Признаки уровня и уровни освоения элементов компетенций				
Компоненты компетенций	Дескрипторы	Высокий	Повышенный	Пороговый	Компоненты не освоены	
Знания*	<u>Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения, необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.</u>	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям дескрипторов, равный или близкий к 100%, но не менее чем 90%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 90%, но не менее чем на 70%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 70%, но не менее чем на 50%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов менее чем на 50%.	
Умения*	<u>Студент может применять свои знания и понимание в контекстах, представленных в оценочных заданиях, и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.</u>					
Личностные качества (умения в обучении)	<u>Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения.</u> <u>Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения.</u> <u>Студент может сообщать собственное понимание, умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.</u>					
Оценка по дисциплине		Отл.	Хор.	Удовл.	Неуд.	

\*) Конкретные знания, умения и навыки в области изучения определяются в рабочей программе дисциплины п. 1.4