



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
**«Уральский государственный архитектурно-художественный
университет имени Н. С. Алфёрова»**
(УрГАХУ)

Кафедра графического дизайна

УТВЕРЖДАЮ:
Проректор по ОДиМП

Документ подписан электронной подписью
Владелец Исаченко Виктория Игоревна Сертифи-
кат 2e1234de1db2f8ae6744b7e4fc69c955 Действителен с 18.07.2022 по
11.10.2023

«01» сентября 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Направление подготовки	Дизайн
Код направления и уровня подготовки	54.03.01
Профиль	Дизайн мультимедиа
Квалификация	Бакалавр
Учебный план	Прием 2022 года
Форма обучения	Очная

Екатеринбург, 2022

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ

Дизайн-проектирование. Часть 3

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

Дисциплина «Дизайн-проектирование» входит в обязательную часть образовательной программы. Дисциплине предшествует освоение методологических основ и творческих подходов проектирования в рамках дисциплины «Дизайн-проектирование» (часть 1, часть 2), а также прикладных аспектов художественного и проектного творчества, изученных в рамках учебных дисциплин: «Шрифт в мультимедийной среде», «Проектная графика в мультимедийной среде», «Технологии мультимедиа». Знания, умения, навыки, полученные в процессе изучения дисциплины «Дизайн-проектирование» (часть 3), являются базой в освоении таких дисциплин как «Теория и методология дизайн-проектирования», «Теория и практика визуальных коммуникаций», а так же используются при выполнении выпускной квалификационной работы бакалавра.

1.2 Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает практические занятия и самостоятельную работу (поиск и систематизация необходимой информации, выполнение проектно-графических работ). Основные формы интерактивного обучения: ролевые игры; работа в группах, групповая взаимооценка. В ходе изучения дисциплины студенты выполняют цифровые и графические работы в составе курсовых проектов.

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации – зачет с оценкой. Для проведения промежуточной аттестации по дисциплине создан фонд оценочных средств.

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты участия студентов в аудиторных занятиях, посещаемости аудиторных занятий, качества и своевременности выполнения заданий курсовых проектов.

1.3 Планируемые результаты обучения по дисциплине.

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн:

Таблица 1

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенций
УК-1 способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. знает основные источники получения информации, включая нормативные, методические, справочные и реферативные; виды и методы поиска информации из различных источников; УК-1.2. знает принципы применения системного подхода для решения поставленных задач; УК-1.3. умеет определять и ранжировать информацию, требуемую для решения поставленной задачи; УК-1.4. умеет формировать и аргументировано отстаивать собственные мнения и суждения при решении поставленных задач.
УК-2 способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать	УК-2.1. знает виды ресурсов и ограничений, действующие правовые нормы для решения задач в рамках поставленной цели;

<p>оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</p>	<p>УК-2.2. знает способы решения поставленных задач в зоне своей ответственности для достижения цели проекта; УК-2.3. умеет формулировать задачи для достижения цели проекта, значимость ожидаемых результатов проекта; УК-2.4. умеет выбирать оптимальные решения задач в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений, действующих правовых норм; УК-2.5. умеет оценивать решение поставленных задач в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами проекта.</p>
<p>ОПК-1 способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>	<p>ОПК-1.1. знает основы истории и теории искусства, истории и теории дизайна; ОПК-1.2. знает основные течения, направления и стили в искусстве и дизайне; ОПК-1.3. знает современные тенденции развития искусства, дизайна и техники; ОПК-1.4. умеет анализировать произведения искусства и дизайна в культурно-историческом контексте; ОПК-1.5. умеет ориентироваться в художественных направлениях, стилях, явлениях мировой художественной культуры и искусства; ОПК-1.6. умеет применять в профессиональной деятельности знания по истории и теории искусства и дизайна.</p>
<p>ОПК-3. способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>ОПК-3.1. знает основные приемы изобразительных средств рисунка, живописи и проектной графики для выражения художественного образа, проектной идеи; ОПК-3.2. знает методологию дизайн-проектирования, последовательность выполнения проектных работ, стратегии и тактики решения дизайнерских задач; ОПК-3.3. знает современные методики изучения потребителей объектов искусства и дизайна; ОПК-3.4. умеет разрабатывать художественно-проектную идею с использованием поисковых эскизов, изобразительных средств и способов проектной графики; ОПК-3.5. умеет синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов.</p>
<p>ОПК-4 способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архи-</p>	<p>ОПК-4.1. знает основы графической и цветовой композиции; ОПК-4.2. знает правила линейно-конструктивного построения; ОПК-4.3. знает принципы объемно-пространственного моделирования формы;</p>

<p>тектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>	<p>ОПК-4.4. знает современную шрифтовую культуру и способы проектной графики; ОПК-4.5. умеет работать с цветом и цветовыми композициями; ОПК-4.6. умеет использовать методы и средства проектной и шрифтовой графики, цветовое решение композиции при проектировании, моделировании и конструировании дизайн-проекта.</p>
<p>ОПК-6. способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>ОПК-6.1. знает роль и значение информации и информационных технологий в развитии современного общества и в профессиональной деятельности; ОПК-6.2. знает современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности; ОПК-6.3. умеет решать профессиональные задачи с применением информационных технологий; ОПК-6.4. умеет выбирать и применять современные программные средства для решения профессиональных задач.</p>
<p>ПК-1 способен воплощать концепцию дизайн-проекта в оригинальном графическом решении с использованием навыков ручного эскизирования и работы в различных компьютерных программах</p>	<p>ПК-1.1. знает современные творческие концепции и тренды в сфере графического дизайна, в том числе дизайна мультимедиа; ПК-1.2. знает художественные техники, методы, средства и приемы проектной графики, используемые в цифровой среде; ПК-1.3. умеет использовать средства и приемы шрифтографики, типографики, стилизации, комбинаторики и иные способы проектно-художественного моделирования объектов графического дизайна при работе в цифровой среде.</p>
<p>ПК-2 Способен проводить предпроектные исследования с использованием различных информационных источников, разрабатывать на их основе креативную идею и концепцию дизайн-проекта в сфере визуальных коммуникаций для интерактивной цифровой среды</p>	<p>ПК-2.1. знает методы предпроектных исследований в графическом дизайне с учетом особенностей интерактивной цифровой среды; ПК-2.2. знает принципы работы с источниками информации и аналогами; ПК-2.3. знает требования к содержанию дизайн-брифа/технического задания; ПК-2.4. знает законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности; ПК-2.5. умеет использовать профессиональную терминологию в области дизайна, в том числе специальные термины, применяемые в отношении объектов мультимедийного дизайна; ПК-2.6. умеет анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, используемых</p>

	<p>в цифровой среде; ПК-2.7. умеет разрабатывать идею и концепцию дизайн-проекта, решать дизайнерские задачи по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом требований заказчиков, а также предпочтений, навыков и пользовательского опыта целевых аудиторий; ПК-2.8. умеет воплощать концепцию дизайн-проекта в оригинальном графическом решении.</p>
<p>ПК-3 способен разрабатывать презентацию и осуществлять защиту дизайн-проекта с использованием цифровых технологий</p>	<p>ПК-3.1. знает принципы систематизации, обобщения и представления результатов проектной деятельности; ПК-3.2. знает основные правила подготовки и проведения публичных выступлений; ПК-3.3. умеет систематизировать, обобщать и представлять результаты проектной деятельности в виде аналитических записок и презентационных материалов.</p>
<p>ПК-4 способен использовать соответствующие компьютерные программы с учетом технологических особенностей проектируемого объекта</p>	<p>ПК-4.1. знает технологические процессы производства в области создания продуктов мультимедиа дизайна: мобильных приложений, презентаций, компьютерных игр, приложений виртуальной и дополненной реальности, интернет-ресурсов и др.;</p> <p>ПК-4.2. знает эргономические и технические требования к интерактивной интерфейсной графике;</p> <p>ПК-4.3. знает компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для интерактивной цифровой среды;</p> <p>ПК-4.4. знает производственные и экономические требования, предъявляемые к различным видам продукции мультимедиа дизайна;</p> <p>ПК-4.5. умеет использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов мультимедийного дизайна;</p> <p>ПК-4.6. умеет учитывать при разработке особенности взаимодействия пользователя с интерактивным цифровым пространством;</p> <p>ПК-4.7. умеет учитывать технологические процессы реализации дизайн-проектов для интерактивной цифровой среды.</p>

Планируемый результат изучения дисциплины в составе названных компетенций:

Способность использовать информационные ресурсы при решении художественно-творческих и компьютерно-технологических задач создания объектов мультимедиа дизайна, диджитл-арт объектов, анимированных изображений, объектов с элементами дополненной реальности в системе брендинга, эвент-дизайна и социальных (имиджевых) проектах.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

Знать и понимать принципы проектирования различных объектов и предметов.

Уметь:

а) применять знание и понимание при проектировании мультимедиа и средств визуальной коммуникации в продвижении коммерческих и социальных проектов, разрабатывать проектную идею, основанную на грамотном концептуальном подходе;

- б) выносить суждения о выполненных графических мультимедиа работах, отстаивать и обосновывать выбор итоговой проектной концепции, авторских художественно-графических и технологических, программистских средств выразительности финального проектного решения;
- в) работать в команде, корректно и четко презентовать и комментировать результаты проектирования коллегам и преподавателю.

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

1.4 Объем дисциплины

Таблица 2

По Семестрам	Зачетных единиц (з.е.)		Часов (час)		Аудиторные занятия		Самостоятельная работа											
	Аудиторные занятия всего	Лекции (Л)	Практические занятия (ПЗ), Семинары (С)	Другие виды занятий (Др)	Самостоятельная работа всего	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*	
5	4	144	108		108		36	36										30
6	4	144	108		108		36	36										30
7	5	180	108		108		72	72										30
8	3	108	54		54		54	54										30
Итого	16	576	378		378		198	198							0			

*Зачет с оценкой - ЗО, Зачет –Зач, Экзамен – Экз, Курсовые проекты - КП, Курсовые работы - КР

2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 3

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины*
Р.1	Дизайн-проект интерактивной презентации для ПК и тач-устройств. Тема 1.1: Выбор объекта презентации, анализ проблематики, выработка смысловой и образной концепции с учётом обстоятельств применения. Тема 1.2: Графическая и технологическая проработка интерфейса. Создание рабочего макета.
Р.2	Дизайн-проект VR пространства с возможностью взаимодействия с объектами. Тема 2.1: Выбор объекта проектирования, анализ проблематики, выработка смысловой и образной концепции с учётом истории и мифологии объекта. Тема 2.2: Графическая и технологическая проработка пространства и объектов, с

	использованием виртуальной реальности. Создание рабочего макета.
Р.3	Дизайн-проект многопользовательской VR среды с возможностью взаимодействия с объектами. Тема 3.1: Выбор объекта проектирования, анализ проблематики, выработка смысловой и образной концепции с учётом истории и мифологии объекта. Тема 3.2: Графическая и технологическая проработка среды и объектов, с использованием виртуальной реальности. Создание рабочего макета.
Р.4	Дизайн-проект многопользовательской игры с применением AR или VR. Тема Тема 4.1 Выбор объекта проектирования, анализ проблематики, выработка смысловой и образной концепции объекта. Генерация сюжета игры. Тема 4.2 Разработка сеттинга, геймплея и механики. Тема 4.3 Графическая и технологическая проработка среды и объектов, с использованием виртуальной реальности. Создание рабочего макета.

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ

3.1 Распределение аудиторных занятий и самостоятельной работы по разделам дисциплины

Таблица 4

Семестр	Неделя семестра	Раздел дисциплины, тема	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)			Самост. работа (час.)	Оценочные средства текущего контроля успеваемости
				Лекции	Практ. занятия, семинары	В том числе в форме практической подготовки		
5		Раздел 1. Дизайн- интерактивной презентации для ПК и тач устройств.						
	1-5	Тема 1.1. Выбор объекта презентации, анализ проблематики, выработка смысловой и образной концепции с учётом ситуации применения.	40		30		10	граф.работа № 1 (в форме цифровой презентации)
	6-18	Тема 1.2. Графическая и технологическая проработка интерфейса. Создание рабочего макета.	104		78		26	КП № 1
		Итого за 5 семестр:	144		108		36	Зачет с оценкой
6		Раздел 2. Дизайн-проект VR пространства с возможностью взаимодействия с объектами.						
	1-5	Тема 2.1. Выбор объекта проектирования, анализ проблематики, выработка	40		30		10	граф.работа № 2 (в форме цифровой презентации)

Семестр	Неделя семестра	Раздел дисциплины, тема	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)			Самост. работа (час.)	Оценочные средства текущего контроля успеваемости
				Лекции	Практ. занятия, семинары	В том числе в форме практической подготовки		
6-18		смысловой и образной концепции с учётом истории и мифологии объекта.						
		Тема 2.2. Графическая и технологическая проработка пространства и объектов, с использованием виртуальной реальности. Создание рабочего макета.	104		78		26	КП № 2
		Итого за 6 семестр:	144		108		36	Зачет с оценкой
7		Раздел 3. Дизайн-проект многопользовательской VR среды с возможностью взаимодействия с объектами.						
	1-5	Тема 3.1. Выбор объекта проектирования, анализ проблематики, выработка смысловой и образной концепции с учётом истории и мифологии объекта.	50		30		20	граф.работа № 3 (в форме цифровой презентации)
	6-18	Тема 3.2. Графическая и технологическая проработка среды и объектов, с использованием виртуальной реальности. Создание рабочего макета.	130		78		52	КП № 3
		Итого за 7 семестр:	180		108		72	Зачет с оценкой
8		Раздел 4. Дизайн-проект многопользовательской игры с применением AR или VR.						граф.работа № 4 (в форме цифровой презентации)
	1-4	Тема 4.1. Выбор объекта проектирования, анализ проблематики, выработка смысловой и образной концепции объекта. Генерация сюжета игры.	48		24		24	КП № 4
	5-6	Тема 4.2. Разработка сеттинга, геймплея и механики.	24		12		12	

Семестр	Неделя семестра	Раздел дисциплины, тема	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)			Самост. работа (час.)	Оценочные средства текущего контроля успеваемости
				Лекции	Практ. занятия, семинары	В том числе в форме практической подготовки		
	7-9	Тема 4.3. Графическая и технологическая проработка среды и объектов, с использованием виртуальной реальности. Создание рабочего макета.	36		18		18	
		Итого за 8 семестр:	108		54		54	Зачет с оценкой
		Итого:	576		378		198	

3.2 Другие виды занятий

Не предусмотрено

3.3 Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля

3.3.1 Примерный перечень тем курсовых проектов:

5 семестр. Курсовой проект «Дизайн-проект интерактивной презентации для ПК и тач-устройств».

6 семестр. Курсовой проект «Дизайн-проект VR пространства с возможностью взаимодействия с объектами».

7 семестр. Курсовой проект «Дизайн-проект многопользовательской VR среды с возможностью взаимодействия с объектами».

8 семестр. Курсовой проект «Дизайн-проект многопользовательской игры с применением AR или VR».

3.3.2 Примерный перечень тем графических работ

Выполняются в составе курсовых проектов.

5-ый семестр:

Графическая работа № 1. Цифровая презентация проведённого предпроектного анализа и итоговых графических образов по теме курсового проекта «Дизайн интерактивной презентации для ПК и тач-устройств».

6-ой семестр:

Графическая работа № 2. Цифровая презентация проведённого предпроектного анализа и итоговых графических образов по теме курсового проекта «Дизайн-проект VR пространства с возможностью взаимодействия с объектами».

7-ой семестр:

Графическая работа №3. Цифровая презентация итоговых графических слайдов по теме курсового проекта «Дизайн-проект многопользовательской VR среды с возможностью взаимодействия с объектами»

4. ПРИМЕНЯЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

Таблица 5

Код раздела, темы дисциплины	Активные методы обучения								Дистанционные образовательные технологии и электронное обучение						
	Компьютерное тестирование	Кейс-метод	Деловая или ролевая игра	Портфолио	Работа в команде	Метод развивающей кооперации	Балльно-рейтинговая система	Технологии самооценки	Другие методы (какие)	Электронные учебные курсы, размещенные в системе электронного обучения Moodle	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента	Другие (указать, какие)
Р.1-Р.4			+		+			+	+						

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.: Юнити-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.biblionline.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 Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем*

5.3.1. Перечень программного обеспечения

Таблица 6

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

- Университетская библиотека . Режим доступа: <http://biblioclub.ru/>
- Справочная правовая система «КонсультантПлюс» . Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>
- Справочная правовая система «Гарант». Режим доступа: <http://garant.ru>
- Научная электронная библиотека. Режим доступа: <https://elibrary.ru/>
- Электронно-библиотечная система «ZNANIUM.COM». Режим доступа: <http://znanium.com>
- Электронная библиотечная система «ЭБС ЮРАЙТ» . Режим доступа: <https://biblio-online.ru/>
- Электронно-библиотечная система Издательства Лань (ЭБС). Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>

5.4. Электронные образовательные ресурсы

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

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 интегрированной 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:

Таблица 7

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
1	Посещение аудиторных занятий	

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
2	Курсовой проект на тему: «Дизайн- интерактивной презентации для ПК и тач устройств» (5 семестр)	Граф.работа № 1 Рабочий макет
3	Курсовой проект на тему: «Дизайн-проект VR пространства с возможностью взаимодействия с объектами» (6 семестр)	Граф.работа № 2 Рабочий макет
4	Курсовой проект «Дизайн-проект многопользовательской VR среды с возможностью взаимодействия с объектами» (7 семестр)	Граф.работа № 3 Рабочий макет
5	Курсовой проект «Дизайн-проект многопользовательской игры с применением AR или VR» (8 семестр)	Граф. работа № 4 (Интерактивная презентация). Рабочий макет.
6	Зачет с оценкой (5-8 семестры)	Выполнение заданий семестра

Характеристика состава заданий КОМ приведена в разделе 8.3.

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
	<u>Выполненное оценочное задание:</u>	
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 заданий курсовых проектов:

5 семестр. Курсовой проект «Дизайн-проект интерактивной презентации для ПК и тач-устройств»:

- Выбор объекта презентации, анализ проблематики, выработка смысловой и образной концепции с учётом ситуации применения;

- Графическая и технологическая проработка интерфейса. Создание рабочего макета.

6 семестр. Курсовой проект «Дизайн-проект VR пространства с возможностью взаимодействия с объектами»:

- Выбор объекта проектирования, анализ проблематики, выработка смысловой и образной концепции с учётом истории и мифологии объекта;
- Графическая и технологическая проработка пространства и объектов, с использованием виртуальной реальности. Создание рабочего макета.

7 семестр. Курсовой проект «Дизайн-проект многопользовательской VR среды с возможностью взаимодействия с объектами»:

- Выбор объекта проектирования, анализ проблематики, выработка смысловой и образной концепции с учётом истории и мифологии объекта;
- Графическая и технологическая проработка пространства и объектов, с использованием виртуальной реальности. Создание рабочего макета.

8 семестр. Курсовой проект «Дизайн-проект многопользовательской игры с применением AR или VR»:

- Выбор объекта проектирования, анализ проблематики, выработка смысловой и образной концепции объекта. Генерация сюжета игры;
- Разработка сеттинга, геймплея и механики;
- Графическая и технологическая проработка среды и объектов, с использованием виртуальной реальности. Создание рабочего макета.

Критерии оценки дифференцированного зачета

Оценка «отлично», «зачтено»

- систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам дисциплины, а также по основным вопросам, выходящим за пределы учебной программы;
- точное использование научной терминологии систематически грамотное и логически правильное изложение ответа на вопросы;
- безупречное владение инструментарием учебной дисциплины, умение его эффективно использовать в постановке научных и практических задач;
- выраженная способность самостоятельно и творчески решать сложные проблемы и нестандартные ситуации;
- полное и глубокое усвоение основной и дополнительной литературы, рекомендованной учебной программой по дисциплине;
- умение ориентироваться в теориях, концепциях и направлениях дисциплины и давать им критическую оценку, используя научные достижения других дисциплин;
- творческая самостоятельная работа на практических/семинарских/лабораторных занятиях, активное участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий;
- высокий уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

Оценка «хорошо», «зачтено»

- достаточно полные и систематизированные знания по дисциплине;
- умение ориентироваться в основных теориях, концепциях и направлениях дисциплины и давать им критическую оценку;
- использование научной терминологии, лингвистически и логически правильное изложение ответа на вопросы, умение делать обоснованные выводы;
- владение инструментарием по дисциплине, умение его использовать в постановке и решении научных и профессиональных задач;
- усвоение основной и дополнительной литературы, рекомендованной учебной программой по дисциплине;
- самостоятельная работа на практических занятиях, участие в групповых обсуждениях, высокий уровень культуры исполнения заданий;
- средний уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

Оценка «удовлетворительно», «зачтено»

- достаточный минимальный объем знаний по дисциплине;
- усвоение основной литературы, рекомендованной учебной программой;
- умение ориентироваться в основных теориях, концепциях и направлениях по дисциплине и давать им оценку;
- использование научной терминологии, стилистическое и логическое изложение ответа на вопросы, умение делать выводы без существенных ошибок;
- владение инструментарием учебной дисциплины, умение его использовать в решении типовых задач;
- умение под руководством преподавателя решать стандартные задачи;
- работа под руководством преподавателя на практических занятиях, допустимый уровень культуры исполнения заданий
- достаточный минимальный уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций.

Оценка «неудовлетворительно», «не зачтено»

- фрагментарные знания по дисциплине;
 - отказ от ответа (выполнения письменной работы);
 - знание отдельных источников, рекомендованных учебной программой по дисциплине;
 - неумение использовать научную терминологию;
 - наличие грубых ошибок;
 - низкий уровень культуры исполнения заданий;
- низкий уровень сформированности заявленных в рабочей программе компетенций

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1	Кафедра графического дизайна	доцент	доцент	М.Н. Наумов	
2			доцент	П.М. Наумова	
Рабочая программа дисциплины согласована:					
Заведующий кафедрой графического дизайна				Е.Э. Павловская	
Директор библиотеки УрГАХУ				Н.В. Нохрина	
Директор Института дизайна				И.С. Зубова	

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

Компоненты компетенций	Признаки уровня и уровни освоения элементов компетенций				
	Дескрипторы	Высокий	Повышенный	Пороговый	Компоненты не освоены
Знания*	<u>Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения</u> , необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.	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</u> , представленных в оценочных заданиях, и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.				
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</u> в области изучения. <u>Студент может сообщать</u> собственное понимание, умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.				
Оценка по дисциплине		Отл.	Хор.	Удовл.	Неуд.

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

