



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(Специальность)	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 3

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

Дисциплина ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ входит в вариативную часть образовательной программы. Дисциплине предшествует освоение методологических основ и творческих подходов проектирования в рамках дисциплины «Дизайн-проектирование» (часть 1), а так же 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 Аннотация содержания дисциплины:

Дисциплина «Дизайн-проектирование» направлена на последовательное овладение студентами современными профессиональными средствами дизайн-проектирования и мультимедиа технологиями в сфере диджитал-арт, включая интерактивные дизайн-объекты с элементами дополненной реальности и мультимедиа-шоу. Её содержание предполагает ознакомление и выявление общих и специфических характеристик графического дизайна в сравнении с иными направлениями дизайн-проектирования. Дисциплина 3-го и 4-го курсов содержит следующие темы:

Тема 5-го семестра: «Дизайн-сопровождение медиа-события».

Тема 6-го семестра: «Проектирование объектов, сред и интерфейсов дополненной реальности».

Тема 7-го семестра: «Дизайн-проект и продвижение средствами мультимедиа мероприятия для молодежной аудитории»

Тема 8-го семестра: «Дизайн-проект и продвижение средствами мультимедиа коммерческого предприятия, продукта или социальной инициативы».

1.3 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.

1.4 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 названных компетенций:

Способность использовать информационные ресурсы при решении художественно-творческих и компьютерно-технологических задач 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.

1.5 Объем дисциплины

По Семестрам	Аудиторные занятия			Самостоятельная работа															
	Зачетных единиц (з.е.)	Часов (час)	Аудиторные занятия всего	Лекции (Л)	Практические занятия (ПЗ), Семинары	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	7	252	108		108		144	144											30
8	5	180	54		54		126	126											30
Итого	20	720	378		378		342	342									0		

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

2 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины*
Р.1	<p>Дизайн-сопровождение медиа-события</p> <p>Тема 1.1. Дизайн серии мультимедиа-объектов к юбилейной дате. Выбор юбилейной даты в предстоящем году, сбор и анализ исторического материала, выработка смысловой концепции серии роликов или иных мультимедиа носителей на выбор студента. Графическая проработка визуальных образов, поиск стилистики, выразительного приёма анимирования, выбор и реализация компьютерной технологии исполнения серии мультимедиа-объектов.</p> <p>Тема 1.2. Проектирование комплекса дизайн-объектов в мультимедиа пространстве для сопровождения медиа-события. Типологическое и функциональное разнообразие дизайн-объектов в мультимедиа-пространстве. Перенос смысловой концепции и графических образов на разные посетители мультимедиа дизайна в зависимости от целей продвижения события. Технологические и функциональные особенности разных путей коммуникации и мультимедиа носителей.</p> <p>Курсовой проект на тему: «Дизайн-сопровождение медиа-события».</p>
Р.2	<p>Проектирование объектов, сред и интерфейсов дополненной реальности.</p> <p>Тема 2.1. Сфера применения технологий дополненной реальности, специфика проектирования. Выбор объекта проектирования (природный или культурно значимый объект, социально значимый проект, шоу-мероприятие, сувенир).</p>

	<p>пирная продукция, презентация предприятия, интерактивные объекты в городской среде), анализ проблематики, выработка смысловой и образной концепции с учётом истории и мифологии объекта. Графическая и технологическая проработка базовых мультимедиа носителей имиджа с использованием дополненной реальности.</p> <p>Тема 2.2. Комплекс графических идентификаторов объекта дополненной реальности, значимые графические маркеры пространства и пользовательского интерфейса. Проектирование навигационно-графической системы объекта дополненной реальности, графическое решение интерфейса. Система контекстного продвижения проекта в разных медийных средах, на реальных и виртуальных рекламных носителях с использованием технологий дополненной реальности.</p> <p>Курсовой проект на тему: «Проектирование объектов, сред и интерфейсов дополненной реальности».</p>
Р.3	<p>Дизайн-проект и продвижение средствами мультимедиа мероприятия для молодёжной аудитории.</p> <p>Тема 3.1. Специфика мультимедиа сопровождения коммерческих, развлекательных и социальных мероприятий для молодёжной аудитории. Выбор прикладной темы проекта в соответствии с ценностями и запросами молодежи, с учётом общемировых трендов диджитл-арта и технологических новинок в сфере мультимедиа. Проблематизация и целеполагание проекта, анализ мультимедиа интерактивной среды, образно-смысловых аналогов, компьютерных технологий.</p> <p>Тема 3.2. Проектирование и продвижение эвентов для молодёжной аудитории в новейших медиа. Выработка проектной концепции имиджа молодёжного мероприятия с учётом специфики продвижения в новейших медиа, с задачей повышения интерактивности дизайн-объектов. Эскизный поиск базовых графических мультимедиа элементов проекта и образно-эмоционального «ключа» в анимированных носителях. Проработка проектного предложения, технологии и графического наполнения мультимедиа дизайн-объектов, интерактивной сувенирной продукции, мобильного приложения и других носителей.</p> <p>Курсовой проект на тему: «Дизайн-проект и продвижение средствами мультимедиа мероприятия для молодёжной аудитории».</p>
Р.4	<p>Дизайн-проект и продвижение средствами мультимедиа коммерческого предприятия, продукта или социальной инициативы.</p> <p>Тема 4.1. Специфика мультимедиа сопровождения коммерческих торговых марок и социальных инициатив в масс-медиа и виртуальном пространстве. Выбор темы комплексного дизайн-проекта в сфере коммерческой или социальной коммуникации с обоснованной необходимостью применения разных мультимедиа технологий и носителей. Влияние мультимедиа дизайна и диджитл-арта на успешность коммерческих и социальных инициатив. Проблематизация и целеполагание проекта, анализ мультимедиа интерактивной среды, образно-смысловых аналогов, компьютерных технологий. Дизайн-разработка выбранных интерактивных и анимированных элементов проекта.</p> <p>Курсовой проект на тему: «Дизайн-проект и продвижение средствами мультимедиа коммерческого предприятия, продукта или социальной инициативы».</p>
* Дисциплина может содержать деление только на разделы, без указания тем, либо только темы	

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		
5		Раздел 1. Дизайн-сопровождение медиа-события.					
	1-5	Тема 1.1. Дизайн серии мультимедиа-объектов к юбилейной дате.	40		30	10	Задания курсового проекта: граф. работа № 1 (в форме цифровой презентации)
	6-18	Тема 1.2. Проектирование комплекса дизайн-объектов в мультимедиа пространстве для сопровождения медиа-события.	104		78	26	Задания курсового проекта
		Итого за 5 семестр:	144		108	36	Зачет с оценкой
6		Раздел 2. Проектирование объектов, сред и интерфейсов дополненной реальности.					
	1-5	Тема 2.1. Сфера применения технологий дополненной реальности, специфика проектирования.	40		30	10	Задания курсового проекта: граф. работа № 2 (в форме цифровой презентации)
	6-18	Тема 2.2. Комплекс графических идентификаторов объекта дополненной реальности, значимые графические маркеры пространства и пользовательского интерфейса.	104		78	26	Задания курсового проекта
		Итого за 6 семестр:	144		108	36	Зачет с оценкой
7		Раздел 3. Дизайн-проект и продвижение средствами мультимедиа мероприятия для молодёжной аудитории.					
	1-5	Тема 3.1. Специфика мультимедиа сопровождения	70		30	40	Задания курсового проекта:

Семестр	Неделя семестра	Раздел дисциплины, тема	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)		Самост. работа (час.)	Оценочные средства
				Лекции	Практ. занятия, семинары		
		коммерческих, развлекательных и социальных мероприятий для молодёжной аудитории.					граф. работа № 3 (в форме цифровой презентации)
	6-18	Тема 3.2. Проектирование и продвижение эвентов для молодёжной аудитории в новейших медиа. Дизайн-проект.	182		78	104	Задания курсового проекта
		Итого за 7 семестр:	252		108	144	Зачет с оценкой
8		Раздел 4. Дизайн-проект и продвижение средствами мультимедиа коммерческого предприятия, продукта или социальной инициативы.					
	1-9	Тема 4.1. Специфика мультимедиа сопровождения коммерческих торговых марок и социальных инициатив в масс-медиа и виртуальном пространстве.	180		54	126	Задания курсового проекта
		Итого за 8 семестр:	180		54	126	Зачет с оценкой
		Итого:	720		378	372	

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-сопровождение медиа-события»:

Дизайн-проект мультимедиа экспозиции к юбилейной дате в реальном выставочном пространстве;

Дизайн-проект тематического виртуального проекта и его продвижение в соцсетях;

Дизайн-проект по мультимедиа продвижению массового праздника или культурно-развлекательного мероприятия.

6 семестр - Курсовой проект «Проектирование объектов, сред и интерфейсов дополненной реальности»:

Дизайн-проект и мультимедиа объекты дополненной реальности в продвижении природного или культурно-значимого туристического объекта;

Дизайн интерактивных объектов в городской среде с элементами дополненной реальности;

Дизайн корпоративной представительской продукции с элементами дополненной реальности.

7 семестр – Курсовой проект «Дизайн-проект и продвижение средствами мультимедиа мероприятия для молодёжной аудитории»:

Дизайн-проект и комплексное мультимедиа сопровождение коммерческого бренда товара (услуги) для молодежной аудитории;

Дизайн-проект и комплексное мультимедиа сопровождение социального проекта или волонтерского движения для молодежной аудитории;

Дизайн-проект и комплексное мультимедиа сопровождение культурно развлекательного проекта или мероприятия для молодежной аудитории.

8 семестр – Курсовой проект «Дизайн-проект и продвижение средствами мультимедиа коммерческого предприятия, продукта или социальной инициативы»:

Разработка визуальной концепции и комплексное мультимедиа сопровождение коммерческого стартап-проекта;

Разработка визуальной концепции и комплексное мультимедиа сопровождение социального или благотворительного проекта в виртуальном пространстве;

Разработка визуальной концепции и комплексное мультимедиа сопровождение селф-промоушена персоны дизайнера или творческой группы.

3.3.2 Примерный перечень тем расчетно-графических работ

Не предусмотрено

3.3.3 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-сопровождение медиа-события».

6-ый семестр:

Графическая работа № 2. Цифровая презентация проведённого предпроектного анализа и итоговых графических образов по теме курсового проекта «Проектирование объектов, сред и интерфейсов дополненной реальности».

7-ый семестр:

Графическая работа №3. Цифровая презентация итоговых графических слайдов по теме курсового проекта «Дизайн-проект и продвижение средствами мультимедиа мероприятия для молодежной аудитории»

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 Klausur

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	Метод развивающей кооперации	Балльно-рейтинговая система	Технологии самооценки	Другие методы (какие)	Сетевые учебные курсы	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента	Другие (указать, какие)
P.1-P.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.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 Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем*

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

5.4. Электронные образовательные ресурсы

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 плап-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 передаст 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 се-

местра 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:

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
1	Посещение аудиторных занятий	
2	Курсовой проект на тему: «Дизайн-сопровождение медиа-события» (5 семестр)	Граф. работа № 1 Видеофайл и презентация
3	Курсовой проект на тему: «Проектирование объектов, сред и интерфейсов дополненной реальности» (6 семестр)	Граф. работа № 2 Видеофайл и презентация

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
4	Курсовой проект «Дизайн-проект и продвижение средствами мультимедиа мероприятия для молодёжной аудитории» (7 семестр)	Граф. работа № 3 Видеофайл и презентация
5	Курсовой проект «Дизайн-проект и продвижение средствами мультимедиа коммерческого предприятия, продукта или социальной инициативы» (8 семестр)	Видеофайл 4 планшета 800x600
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:

Уровня 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 заданий курсовых проектов:

5 семестр

Курсовой проект «Дизайн-сопровождение медиа-события»:

Задание 1:

Графическая работа № 1. Цифровая презентация проведённого предпроектного анализа и итоговых графических образов по теме курсового проекта:

1. Подготовить поясняющую инфографику к анализу прямых и косвенных проектных аналогов, технологий и графических трендов, направлений концептуального поиска, выбранной авторской проектной концепции и выбору комплекса визуальных маркеров и идентификаторов виртуальной среды.

2. Все эскизы, анализ аналогов, выполненные в технике компьютерной графики, поисковые варианты верстки текстовых массивов, другие наглядные материалы проекта включаются в презентацию в виде обработанных слайдов в соответствии со стилистикой презентации.

Задание 2:

Создание видеофайла и презентации. Содержание видеофайла: видеопрезентация с фрагментами готовой работы, аниматик, рендер высокого качества с титрами (в т.ч. анимированными), интерактивное управление сценарием презентации.

6 семестр

Курсовой проект «Проектирование объектов, сред и интерфейсов дополненной реальности»:

Задание 1:

Графическая работа № 2. Цифровая презентация проведённого предпроектного анализа и итоговых графических образов по теме курсового проекта:

1. Подготовить поясняющую инфографику к анализу прямых и косвенных проектных аналогов использования технологий дополненной реальности, технологий и графических трендов в диджитал-арте, направлений концептуального поиска, выбранной авторской проектной концепции и выбору комплекса визуальных маркеров и идентификаторов виртуальной среды.

2. Все эскизы, анализ аналогов, выполненные в технике компьютерной графики, поисковые варианты верстки текстовых массивов, другие наглядные материалы проекта включаются в презентацию в виде обработанных слайдов в соответствии со стилистикой презентации.

Задание 2:

Создание видеофайла и презентации. Содержание видеофайла: видеопрезентация с фрагментами готовой работы, аниматик, рендер высокого качества с титрами (в т.ч. анимированными), интерактивное управление сценарием презентации.

7 семестр

Курсовой проект «Дизайн-проект и продвижение средствами мультимедиа мероприятия для молодёжной аудитории»:

Задание 1:

Графическая работа № 3. Цифровая презентация итоговых графических слайдов по теме курсового проекта:

1. подготовить поясняющую инфографику к проделанному анализу ситуации, к авторской проектной концепции и образно-стилевому решению.

2. Все эскизы, анализ аналогов, выполненные в технике компьютерной графики, поисковые варианты верстки текстовых массивов, другие наглядные материалы проекта включаются в презентацию в виде обработанных слайдов в соответствии со стилистикой презентации.

Задание 2:

Создание видеофайла и презентации. Содержание видеофайла: видеопрезентация с фрагментами готовой работы, аниматик, рендер высокого качества с титрами (в т.ч. анимированными), интерактивное управление сценарием презентации.

8 семестр

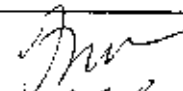
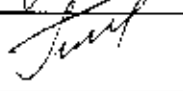
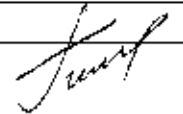
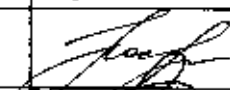

Курсовой проект «Дизайн-проект и продвижение средствами мультимедиа коммерческого предприятия, продукта или социальной инициативы»:

Задание 1:

Создание видеофайла и презентации. Содержание видеофайла: видеопрезентация с фрагментами готовой работы, аниматик, рендер высокого качества с титрами (в т.ч. анимированными), интерактивное управление сценарием презентации.

Задание 2:

Подготовка презентации проекта на четырех печатных планшетах формата 800 X 600 мм. Содержание планшетов: предпроектный анализ, конструктивные элементы, стилистика и графические приёмы, сценарии, раскладка видеоряда, презентация в среде, продвижение в сети и т.д.

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1	Кафедра графического дизайна	Канд. иск.	доцент	Т.С. Игошина	
2		доцент	профессор	В.В. Типикин	
Рабочая программа дисциплины согласована:					
Заведующий кафедрой графического дизайна				В.В. Типикин	
Директор библиотеки УрГАХУ				Н.В. Нохрина	
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*	Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения, необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям студия требованиям	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*	Студент может применить 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.	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям студия требованиям	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%.
Личностные качества (умения в обучении)	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения. Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения. Студент может сообщать собственное понимание, умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям студия требованиям	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%.
Оценка по дисциплине		Отл.	Хор.	Удовл.	Неуд.

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