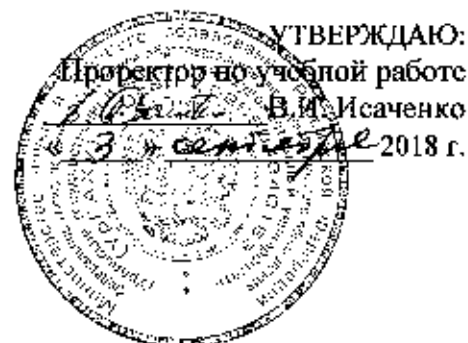




МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
 ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
 «УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
 (УрГАХУ)

Кафедра графического дизайна



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ТЕХНИКА АВТОРСКОЙ ГРАФИКИ

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

ТЕХНИКА АВТОРСКОЙ ГРАФИКИ

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

Дисциплина ТЕХНИКА АВТОРСКОЙ ГРАФИКИ входит в вариативную по выбору студента часть образовательной программы бакалавриата. Дисциплине предшествуют освоение таких дисциплин, как «Введение в дизайн-проектирование», «Академическая живопись», «Графическая и цветовая композиция», «Шрифт в мультимедийной среде». Знания, умения, навыки, полученные в процессе изучения дисциплины, используются при освоении дисциплины «Дизайн-проектирование» и при выполнении выпускной квалификационной работы бакалавра.

1.2 Аннотация содержания дисциплины:

Изучение дисциплины «Техника авторской графики» предполагает практическое освоение широкого спектра графических средств и приемов, использование этих средств и приемов для максимально точного воплощения графической идеи, дизайнерского оформления различных графических объектов (персонажей, талисманов, промграфика, упаковка, этикетка, рекламопосылители, суперграфика, системы визуальных коммуникаций, презентация, веб-сайт и т.д.).

Темы дисциплины:

1. Креативное мышление
2. Фактура и атмосфера
3. Работа с цветом
4. Отрисовка стилизованного объекта
5. Блокаут
6. Детализация формы
7. Основы раскраски 3d для иллюстрации
8. Подготовка сцены к визуализации.
9. Финальная проработка композиции
10. Основы пост-обработки

1.3 Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает аудиторные практические занятия и самостоятельную работу. Основная форма интерактивного обучения: работа в команде, мастер - класс. В ходе изучения дисциплины студенты выполняют серию графических работ по темам дисциплины.

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации – зачёт (5 семестр) и зачет с оценкой (6 семестр). Для проведения промежуточной аттестации по дисциплине создан фонд оценочных средств.

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты оценивания участия студентов в аудиторных занятиях, качества и своевременности выполнения графических работ.

1.4 Планируемые результаты обучения по дисциплине

Изучение дисциплины является этапом формирования у студента следующих компетенций:

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-6: способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике
--

Целевым результатом изучения дисциплины в составе названных компетенций:
Способность владеть приемами и методами графического моделирования в процессе дизайн-проектирования, способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

Знать и понимать: приемы работы с формой, цветом и цветовыми композициями;

Уметь:

- а) применять знания и умения при решении конкретных проектных задач, используя современные цифровые технологии;
- б) выносить суждения при выборе техники исполнения графических работ в проектировании;
- в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.

Демонстрировать навыки в опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений для передачи творческого художественного замысла при формировании визуального объекта.

1.5 Объем дисциплины

			Аудиторные занятия			Самостоятельная работа													
По Семестрам	Зачетных единиц (з.е.)	Часов (час)	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	5	180	36		36		144				144								Зач
6	5	180	36		36		144				144								ЗО
Итого	10	360	72		72		288				288								

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

2 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины*
Т.1	Креативное мышление Формирование выразительной идеи средствами графического редактора (Photoshop). Создание композиционных эскизов, максимально иллюстрирующих замысел, определение культуры подачи.
Т.2	Фактура и атмосфера Развитие навыков анализа референсных изображений, создание библиотек с футажами. Отработка умения работать с инструментами текстурирования. Определение роли текстур в цифровой иллюстрации.
Т.3	Работа с цветом. Настройка цветового профиля для создания иллюстрации. Понимание и распознавание алгоритмов смешивания цвета в графическом приложении. Отличия и сходства в работе с цветом в цифровой иллюстрации.
Т.4	Отрисовка стилизованного объекта Передача материалов и визуализация объемов средствами графического редактора. Принципы рисования различных материалов.
Т.5	Блокаут Использование трехмерного пространства для определения структуры изображения. Создание простых, но эффективных основ в 3D редакторе для графического изображения. Понимание уровня проработки блокаута для эффективной работы. Принципы освещения.
Т.6	Детализация формы Ключевой элемент композиции для игрового пространства требует тщательной проработки, а также понимания того как он будет смотреться в проекте. Проработка объекта и его подача.
Т.7	Основы раскраски 3d для иллюстрации Основные способы рисования в трехмерном пространстве. Перенос текстуры на поверхность созданной модели. Настройка материалов и созданного объекта для визуализации в 3d редакторе.
Т.8	Подготовка сцены к визуализации. Навыки послонной визуализации, а также прогнозирование необходимых слоев рендера для дальнейшего экспорта в гр. редактор. Осуществление правильного переноса слоев и их дальнейшую сборку.
Т.9	Финальная проработка композиции Правильная расстановка приоритетов в работе, определение необходимых средств для эффективной финальной подачи. Доводка изображения средствами графического редактора.
Т.10	Основы пост-обработки Навыки постобработки и добавления эффектов.

* 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		Самос. работа (час.)	Оценочные средства
				Лекции	Практ. занятия, семинары		
5	1-2	Тема 1. Креативное мышление.	20		4	16	Графическая работа
5	3-4	Тема 2. Фактура и атмосфера.	20		4	16	Графическая работа
5	5-6	Тема 3. Работа с цветом.	20		4	16	Графическая работа
5	7-10	Тема 4. Отрисовка стилизованного объекта.	40		8	32	Графическая работа
5	11-14	Тема 5. Блокаут	40		8	32	Графическая работа
5	15-18	Тема 6. Детализация формы	40		8	32	Графическая работа
		Итого за 5 семестр:	180		36	144	Зачет
6	1-4	Тема 7. Основы раскраски 3d для иллюстраций.	40		8	32	Графическая работа
6	5-8	Тема 8. Подготовка сцены к визуализации.	40		8	32	Графическая работа
6	9-13	Тема 9. Финальная проработка композиции.	50		10	40	Графическая работа
6	14-18	Тема 10. Основы пост-обработки.	50		10	40	Графическая работа
		Итого за 6 семестр:	180		36	144	Зачет с оценкой
		Итого:	360		72	288	

3.2 Другие виды занятий

3.3 Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля

3.3.1 Примерный перечень тем расчетно-графических работ

Не предусмотрено

3.3.2 Примерный перечень тем графических работ

Выполняются графические работы в соответствии с тематикой дисциплины.

3.3.3 Примерный перечень тем расчетных работ (программных продуктов)

Не предусмотрено

3.3.4 Примерный перечень тем рефератов (эссе, творческих работ)

Не предусмотрено

3.3.5 Примерный перечень тем практических внеаудиторных (домашних) работ

Не предусмотрено

3.3.6 Примерная тематика контрольных работ

Не предусмотрено

3.3.7 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	Мастер - классы	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)
T.1-T.10					*			*							

5 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1 Рекомендуемая литература

1. Желондиевская Л. В. Эмоции графики. Изобразительные и выразительные возможности графических техник: Учеб. пособие / Л. В. Желондиевская, Е. С. Чукапова – М. Квадрига, 2009. – С. 96.

5.1.1. Дополнительная литература

1. Бесчастнов Н. П. Цветная графика: учеб. пособие М.: ВЛАДОС, 2014. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=234837&sr=1>
2. Бесчастнов Н. П. Портретная графика: учеб. пособие М.: ВЛАДОС, 2006. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=56675&sr=1>
3. Бесчастнов Н. П. Стожестлая графика: учеб. пособие М.: ВЛАДОС, 2012. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=116588&sr=1>

5.2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы

Не используются

5.3. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационно-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 компьютерном

Прикладное ПО/ 3D моделирование	Autodesk 3D Studio MAX	Лицензионная программа	классе и в ауди- ториях для са- мостоятельной работы УрГАХУ
Прикладное ПО/ Графический пакет	Corel DRAW Graphics Suite	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	Adobe Creative Suite (Master Collection)	Лицензионная программа	

5.3.2. Базы данных и информационные справочные системы

adme.ru, kak.ru, logolounge.com.

5.4. Электронные образовательные ресурсы

biblioclub.ru

6 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕ- НИЮ 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 органи-
зационно-методическими материалами);

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

3) готовиться и активно участвовать в аудиторных занятиях, используя рекомендованную лите-
ратуру и методические материалы;

4) своевременно и качественно выполнять все виды аудиторных и самостоятельных работ, пре-
дусмотренных графиком учебного процесса по дисциплине (преподаватель ведет непрерыв-
ный 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, предусмот-
ренные графиком учебного процесса (преподаватель на основе данных мониторинга учебной
деятельности своевременно предупреждает студентов о возникших задолженностях и необхо-
димости их устранения).

7 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для подготовительного и завершающего этапа необходимы аудитории, оборудованные учебной мебелью (столами и стульями), оборудование для просмотра видеоматериала (видеопро-
ектор, компьютер). Для рабочего этапа необходим компьютерный класс.

8 ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧ- НОЙ 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	Выполнение графических работ	5 семестр- 6 работ 6 семестр- 4 работы
3	Зачет (5 семестр)	Выполнение всех работ
4	Зачет с оценкой (6 семестр)	Выполнение всех работ

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
	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

Уровни оценки достижений студента (оценки)	Критерии для определения уровня достижений	Шкала оценок
	Выполненное оценочное задание:	
		ся

*) 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 для графических работ:

5 семестр

Графическая работа по теме «Креативное мышление».

Цель: научиться формировать выразительную идею средствами графического редактора (Photoshop). Создавать композиционные эскизы, максимально иллюстрирующие замысел, определение культуры подачи.

Задача: создать серию эскизов объектов игрового мира в среде.

Задания: создать эскизы игрового объекта в среде, используя ограниченное количество оттенков, без градиентных переходов и полутонов. Оптимальный состав: черный (темно-серый), белый (светло-серый) и серый (теплый или холодный) При создании можно использовать как инструменты рисования, так и заранее созданные силуэты и паттерны. Объем работы- не менее 50 эскизов, утвержденных при проверке.

Графическая работа по теме «Фактура и атмосфера».

Цель: развитие навыков анализа референсных изображений, создание библиотек с футажами. Отработка умения работать с инструментами текстурирования. Определение роли текстур в цифровой иллюстрации.

Задача: создать рабочие эскизы для определения атмосферы в иллюстрации. Моделирование планов. Эффективное текстурное заполнение.

Задания: из созданных ранее эскизов, выделить 4, наиболее удачных и максимально раскрывающих образ игрового элемента. Сделать более детальную проработку каждого. Основной задачей проработки эскиза станет изображение фактуры материалов. Для этого необходимо использовать паттерны, фотографические кисти и любые другие способы внедрения фактуры, возможные в редакторе. Работа с мягкими кистями позволит создать необходимые свет и атмосферу в эскизах. Объем работы- 4 утвержденных эскиза.

Графическая работа по теме «Цвет».

Цель: настройка цветового профиля для создания иллюстрации. Научиться понимать и распознавать алгоритмы смешивания цвета в графическом приложении. Отличия и сходства в работе с цветом в цифровой иллюстрации

Задача: определить цветовое решение объекта игрового мира, создание тематических цветовых вариантов

Задания: из ранее созданных 4 эскизов выделить 2, максимально раскрывающих функциональное предназначение игрового элемента. Предложить по три цветовых решения для каждого из них: отдельно-комплементарное, аналоговое, тетраидное.

Графическая работа по теме «Отрисовка стилизованного объекта».

Цель: научиться отрисовывать материалы и правильно визуализировать объем средствами графического редактора. Понять принципы рисования различных материалов.

Задача: освоить принципы построения рабочего процесса по созданию концепт-разработки объекта для игрового мира.

Задания: нарисовать стилизованный объект, используя эскизные наброски прошлых лекций. Предложить несколько цветовых вариантов.

Графическая работа по теме «Блокаут».

Цель: использование трехмерного пространства для определения структуры изображения. Научиться создавать простые, но эффективные основы в 3D редакторе для графического изображения. Понимание уровня проработки блокаута для эффективной работы. Освещение в работе.

Задача: используя изученные 3D редактор создать несколько трехмерных болванок, на основе эскизов из предыдущих упражнений. Проанализировать выбранные композиции. Выстроить освещение.

Задания: на основе 2-х эскизов, созданных ранее, выполнить трехмерную модель объектов и окружения. Выстроить освещение сцены. Уровень проработки модели черновой. Показать соотношения масштабов в сцене. Проанализировать композицию и утвердить положение камеры. Определить схему освещения. Работа решается в сером материале. Уровень проработки блочный, сцена строится средствами примитивов 3D-редактора. Необходимо создать 2 сцены.

Графическая работа по теме «Детализация формы».

Цель: проработка ключевого элемента композиции для игрового пространства, понимание того, как он будет смотреться в проекте. Проработка объекта и его подача.

Задача: научиться владеть навыками быстрой подачи финального образа. Создать фактур на основе поисковых эскизов выполненных ранее.

Задания: детализировать игровой элемент в основе сцены. Уровень проработки максимальный. Передать все нюансы поверхности объекта. Используя инструменты скульптинга, сделать проработать детализацию. Создать базу текстур для дальнейшей раскраски модели. Проработка одного объекта из 2 имеющихся основных сцен.

6 семестр

Графическая работа по теме «Основа раскраски 3d для иллюстрации».

Цель: узнать основные способы рисования в трехмерном пространстве. Научиться переносить текстуры на поверхность созданной модели. Настройка материалов и созданного объекта для визуализации в 3D редакторе.

Задача: раскрасить игровой элемент, создать набор текстур на основе выполненной покраски для успешной визуализации.

Задания: ввести цвет в работу. Опираясь на цветовые решения, сделанные ранее, выбрать один вариант. На его основе создать цветовое заполнение сцены и материалы для объектов. Материалы примитивные, состав: цвет, блеск, рельеф. Необходимые элементы изображения затекстурировать.

Графическая работа по теме «Подготовка сцены к визуализации».

Цель: получить навыки послойной визуализации, а так же прогнозирование необходимых слоев рендера для дальнейшего экспорта в гр. редактор. Научиться осуществлять правильный перенос слоев и их дальнейшую сборку.

Задача: настроить рендер сцены. Визуализировать и экспортировать в графический редактор.

Задания: настроить визуализацию проректа, выполнять техническую оптимизацию, создать текстурные координаты, если это необходимо. Сделать рендер сцены, максимально разложив его на основные необходимые слои: маски, материалы, свет, блеск, тени, глобальный свет и оксюжи. Собрать слои в графическом редакторе. Разрешение финального изображения не меньше А3 формата при 300dpi.

Графическая работа по теме «Финальная проработка композиции».

Цель: правильная расстановка приоритетов в работе, определение необходимых средств для эффективной финальной подачи. Доводка изображения средствами графического редактора.

Задача: добавление всех необходимых элементов изображения. Уточнение деталей.

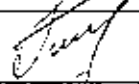
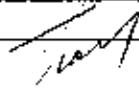
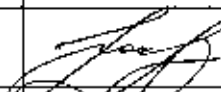

Задания: выполнить финальную отрисовку рендера, добавить недостающие элементы в изображение, создать атмосферу и эффекты. Дорисовать элементы дальнего и переднего плана изображения.

Графическая работа по теме «Основы пост-обработки».

Цель: понять и изучить термин пост-обработка. Освоить навыки постобработки и добавления эффектов.

Задача: подготовка проекта к сдаче. Создание изображений для портфолио.

Задания: выполнить финальную цветокоррекцию изображения, подготовить проект к публикации. Подготовить итоговую подачу работы. Состав: эскизные решения, цветовые схемы, варианты компоновки в 3D, финальная работа. Формат подачи: презентация в pdf, планшет или альбом.

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1	Кафедра графического дизайна	доцент	профессор	В.В.Тиликин	
Рабочая программа дисциплины согласована:					
Заведующий кафедрой графического дизайна				В.В.Тиликин	
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

Компоненты компетенций	Признаки уровня и уровни освоения элементов компетенций				Компоненты не освоены
	Дескрипторы	Высокий	Повышенный	Пороговый	
Знания*	Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения требований к дизайн-проекту (ПК-1);	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 не менее чем на 50%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов менее чем на 50%.
Умения*	Студент может применить свои знания и понимание при самостоятельном создании художественный образ; б) разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; в) выполнять работы в материале, эскизные зарисовки.				
Личностные качества (умения в обучении)	Студент демонстрирует навыки и опыт в области использования полученных знаний, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение; способен к системному пониманию всех проблем. Студент может сообщать собственное понимание, демонстрирует умения и деятельность в области изучения требований к дизайн-проекту 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