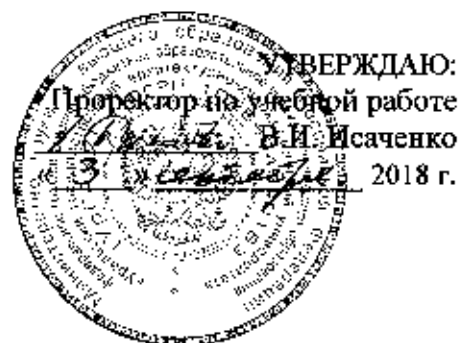




МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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

Кафедра графического дизайна



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ТВОРЧЕСКИЕ КОНЦЕПЦИИ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ДИЗАЙНА

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

Екатеринбург, 2018

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ «ТВОРЧЕСКИЕ КОНЦЕПЦИИ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ДИЗАЙНА»

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

Дисциплина «Творческие концепции мультимедийного дизайна» входит в вариативную часть образовательной программы. Курс опирается на знания, приобретаемые на дисциплинах «История», «Философия», «История изобразительных искусств», «История дизайна», «Технологии мультимедиа». Знания, умения, навыки, получаемые в процессе освоения дисциплины, необходимы для выполнения выпускной квалификационной работы.

1.2 Аннотация содержания дисциплины:

Вводные разделы дисциплины посвящены анализу понятийного аппарата мультимедийного дизайна, краткой истории его развития и месту в современной информационной и проектной культуре. В последующих разделах подробно изучаются основные жанры, особенности творческих подходов, средств и приемов, используемых в зарубежной и отечественной практике мультимедийного дизайна. Студенты самостоятельно знакомятся с творчеством ведущих профессионалов мультимедийного дизайна, выполняя информационный поиск и анализ примеров реализованных проектов.

1.3 Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает лекции, семинары, самостоятельную работу. Основная форма интерактивного обучения: интерактивный семинар (обсуждение выбранных студентами примеров творческих работ в группе). В ходе изучения дисциплины студенты выполняют домашние задания – презентационно-реферативные обзоры (поиск информации, анализ и систематизация творческих проектов в различных жанрах мультимедиа).

Форма контроля при промежуточной аттестации – зачет (7 семестр), зачет с оценкой (8 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 домашних заданий.

1.4 Планируемые результаты обучения по дисциплине

Изучение дисциплины является этапом формирования у студента следующих компетенций:

ОК-1 – способностью использовать основы философских знаний для формирования мировоззренческой позиции
ОК-2 – способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции
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-2 – способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

Планируемый результат изучения дисциплины в составе названных компетенций:

Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, владение принципами формирования, анализа, обоснования, оценки творческих концепций, средств и приемов, используемых в процессе создания продуктов мультимедийного дизайна.

В результате изучения дисциплины студент должен:

Знать и понимать: терминологию мультимедийного дизайна, исторические особенности развития культуры мультимедиа и ее роль в современном обществе, жанровое многообразие и творческую специфику основных направлений мультимедийного дизайна.

Уметь:

- а) применять знание и понимание творческих концепций, средств и приемов мультимедиа в проектной работе;
- б) выносить суждения об адекватности применения того или иного творческого приема в проектной работе;
- в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения, коллегам и преподавателю.

Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при выполнении дизайн-проектов, а также выпускной квалификационной работы.

1.5 Объем дисциплины

По Семестрам	Зачетных единиц (з.е.)	Часов (час)	Аудиторные занятия				Самостоятельная работа													
			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*	
7	2	72	36	18	18		36													Зач
8	1	36	18	9	9		18													30
Итого	3	108	54	27	27		54													

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

2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины*
Раздел 1.	Введение в культуру мультимедиа
Тема 1.	Понимание мультимедиа. Узкое и широкое толкование термина. Сложившиеся типы медиа. Мономедиа, Полимедиа, Мультимедиа.
Тема 2.	Краткая история мультимедиа. Современные жанры мультимедиа.
Тема 3.	Мультимедиа как технологическое искусство. Взаимосвязь технической сложности и художественной выразительности в мультимедиа.

Раздел 2.	Мультимедиа в шоу, инсталляции, музее, театре
Тема 4.	Интерактивные презентации, интерактивные инсталляции, музейные цифровые инсталляции, мультимедиа в шоу и театре.
Тема 5.	Интерактивное кино. Краткая история и достижения жанра, пути создания выразительных решений
Раздел 3.	Визуализация больших данных как искусство
Тема 6.	Средства работы с большими данными. Научная визуализация. Краткая история и достижения жанра.
Раздел 4.	Второе пришествие атомов
Тема 7.	Пиксельарт, Mincraft и воксели. Пиксель или воксель как стилистическая или техническая единица изображения. Краткая история и достижения жанра, пути создания выразительных решений.
Раздел 5.	Кино и видео как жанры мультимедиа
Тема 8.	Кино и видео как один из самых старых и укорененных жанров мультимедиа. История и техническое устройство видео.
Раздел 6.	Анимация
Тема 9.	Анимация, моушн-дизан, жанры анимации, покадровая анимация, жанр стоп-моушен.
Раздел 7.	Генеративное искусство и дизайн.
Тема 10.	Генеративное искусство, генеративный дизайн их формы и средства. Краткая история и достижения жанра.
Раздел 8.	Дополненная реальность и виртуальная реальность.
Тема 11.	Дополненная реальность и виртуальная реальность их различия, современные и перспективные формы. Краткая история и достижения жанра, пути создания выразительных решений.
Раздел 9.	Мультимедийные среды
Тема 12.	Мультимедийные среды: Интернет, онлайн, браузерные средства и технологии
Тема 13.	Игры, игровые движки, логика построения игр, типы игр
Раздел 10.	Интерактивное мультимедийное образование
Тема 14.	Интерактивное мультимедийное образование. Краткая история и достижения жанра.

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		
7	1-2	Раздел 1. Тема 1	8	4	-	4	Дом. задание
7	3-4	Раздел 1. Тема 2	8	4	-	4	Дом. задание
7	5	Раздел 1. Тема 3	4	1	1	2	Дом. задание
7	6-7	Раздел 2. Тема 4	8	2	2	4	Дом. задание
7	8	Раздел 2. Тема 5	4	-	2	2	Дом. задание
7	9-10	Раздел 3. Тема 6	8	-	4	4	Дом. задание
7	11-12	Раздел 4. Тема 7	8	2	2	4	Дом. задание
7	13-14	Раздел 5. Тема 8	8	2	2	4	Дом. задание
7	15-17	Раздел 6. Тема 9	12	3	3	6	Дом. задание
7	18	Итоговое занятие	4		2	2	презентация

Семестр	Неделя семестра	Раздел дисциплины, тема	ВСЕГО	Аудиторные занятия (час.)		Самост. работа (час.)	Оценочные средства
				Лекции	Практ. занятия, семинары		
		Итого за 7 семестр:	72	18	18	36	зачет
8	1	Раздел 7.Тема 10	8	2	2	4	Дом. задание
8	2	Раздел 8.Тема 11	8	2	2	4	Дом. задание
8	3	Раздел 9.Тема 12	4	1	1	2	Дом. задание
8	4	Раздел 9.Тема 13	4	1	1	2	Дом. задание
8	5	Раздел 10.Тема 14	8	2	2	4	Дом. задание
8	9	Итоговое занятие	4	1	1	2	презентация
		Итого за 8 семестр:	36	9	9	18	Зачет с оценкой
		Итого:	108	27	27	54	

3. 2. Другие виды зачетий

Не предусмотрено

3. 3. Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля

3.3.1. Примерный перечень тем курсовых проектов (курсовых работ)

Не предусмотрено

3.3.2. Примерный перечень тем расчетно-графических работ

Не предусмотрено

3.3.3. Примерный перечень тем графических работ

Не предусмотрено

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

Выполняются презентационно-реферативные обзоры в соответствии с тематикой дисциплины

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	Обсуждение в группе	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)
ВСЕ ТЕМЫ				+											
РАЗДЕЛ 1 ТЕМА 1								+							
РАЗДЕЛ 1 ТЕМА 2								+							

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Рекомендуемая литература

5.1.1. Основная литература

1. Розенсон И. А. Основы теории дизайна : учебник для вузов / И. А. Розенсон. - 2-е изд. - СПб. : Питер Пресс, 2013. - 256 с..- Гриф УМО.
2. Графический дизайн. Современные концепции : учеб. пособие / под ред. Е. Э. Павловской. - М. : Юрайт, 2017. - 183 с. — Режим доступа : www.biblio-online.ru/book/5CF926E6-F85E-4BC7-8AA5-1F51608D8883.
3. Творческие концепции современного графического дизайна / Под ред. Е. Э. Павловской. - Екатеринбург : Архитектон, 2016. - 184 с.

5.1.2. Дополнительная литература

1. Павловская, Е. Э. Творческие концепции современной рекламы: Учеб. пособие. Ч. 1 : Творческие проблемы рекламной коммуникации, 2000. - 93 с.
2. Павловская, Е. Э. Дизайн рекламы: стратегия творческого проектирования / Е. Э. Павловская, 2002. - 161 с.
3. Павловская, Е. Э. Дизайн рекламы: поколение NEXT : Стратегия творческого проектирования / Е. Э. Павловская, 2004. - 320 с.
4. Марусева, И.В. Творческая реклама [Электронный ресурс]: приемы и методы ее создания (художественно-аналитическое исследование) : монография / И.В. Марусева. - Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2015. - 419 с. : ил. - - РЕЖИМ ДОСТУПА: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=276141>
5. Романов, А.А. Реклама. Интернет-реклама [Электронный ресурс]: учебно-практическое пособие / А.А. Романов, Р.В. Каптюхил. – М. : Моск.гос. ун-т экономики, статистики и информатики, 2005. - 315 с.- Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=90738&sr=1>

6. Ткаченко, Н.В. Креативная реклама: технологии проектирования : учебное пособие / Н.В. Ткаченко, О.Н. Ткаченко ; под ред. Л.М. Дмитриевой. - Москва : Юнити-Дана, 2015. – 336 с. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=114422&sr=1>
7. Тропина Г. В.Трехмерное моделирование и анимация [Электронный ресурс]: учеб. пособие - Новосибирск: ИГТУ, 2010. - Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=229305&sr=1>
8. Ульрих К. Интерактивная Web-анимация во Flash [Электронный ресурс]. – М.: ДМК Пресс, 2010. - Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view&book_id=130237
9. Барышников Н. В. Основы профессиональной межкультурной коммуникации : учебник / Н. В. Барышников. - М. : Вузовский учебник ; ИНФРА-М, 2014. – 368 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=408974>.

5.2. Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы

Творческие концепции современного графического дизайна / Под ред. Е. Э. Павловской. – Екатеринбург : Архитектон, 2016. - 184 с.

5.3 Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и инфор

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	

5.3.2. Базы данных и информационные справочные системы

1. 1.www.i-font.ru
2. 2.www.fontov.net
3. 3.www.fontspace.com

5.4. Электронные образовательные ресурсы

biblioclub.ru
www.biblio-online.ru

6. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Студент обязан:

1) знать:

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

2) посещать все виды аудиторных занятий (преподаватель контролирует посещение всех видов

занятий), вести самостоятельную работу по дисциплине, используя литературу, рекомендованную в рабочей программе дисциплины и преподавателем (преподаватель передает список рекомендуемой литературы студентам);

- 3) готовиться и активно участвовать в аудиторных занятиях, используя рекомендованную литературу и методические материалы;
- 4) своевременно и качественно выполнять все виды аудиторных и самостоятельных работ, предусмотренных графиком учебного процесса по дисциплине (преподаватель ведет непрерывный мониторинг учебной деятельности студентов);
- 5) в случае возникновения задолженностей по текущим работам своевременно до окончания семестра устранить их, выполняя недостающие или исправляя не зачтенные работы, предусмотренные графиком учебного процесса (преподаватель на основе данных мониторинга учебной деятельности своевременно предупреждает студентов о возникших задолженностях и необходимости их устранения).

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для проведения занятий используется аудитория, соответствующая количеству студентов и позволяющая осуществлять лекционные занятия и семинары под руководством преподавателя.

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	

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
2.	Домашние задания	Презентационно-реферативные обзоры- 3 задания
5.	Зачет (7 семестр)	Выполнение всех заданий семестра
6.	Зачет с оценкой (8 семестр)	Выполнение всех 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
	Выполненное оценочное задание:	
Высокий (В)	соответствует требованиям*, замечаний нет	Отлично (5)
Средний (С)	соответствует требованиям*, имеются замечания, которые не требуют обязательного устранения	Хорошо (4)
Пороговый (П)	не в полной мере соответствует требованиям*, есть замечания	Удовлетворительно (3)
Недостаточный (Н)	не соответствует требованиям*, имеет существенные ошибки, требующие исправления	Неудовлетворительно (2)
Нет результата (О)	не выполнено или отсутствует	Оценка не выставляется

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

8.2. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ НЕЗАВИСИМОГО ТЕСТОВОГО КОНТРОЛЯ

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

8.3. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

8.3.1 Перечень оценочных заданий для презентационно-реферативных обзоров:

1. Проанализировать в соответствии с выбранной тематикой успешную мультимедийную концепцию (отдельного автора, студии, школы).
2. Разработать презентационно-реферативный обзор успешной мультимедийной концепции.
3. Презентовать успешную мультимедийную концепцию на семинаре, используя обоснованно избранные выразительные средства мультимедиа.

Структура презентационно-реферативного обзора:

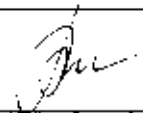
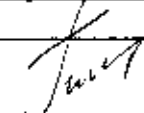


1. Вступительная часть («обложка»), играющая также роль титульного листа.
2. Введение, содержащее мотивацию выбора темы.
3. Основная часть.
4. Заключение, выводы.
5. Список использованной литературы, ссылки на ресурсы в сети Интернет.

Каждый презентационно-реферативный обзор обсуждается во время семинарских занятий.

Примерная тематика презентационно-реферативных обзоров:

1. Формы и стили 2D компьютерной графики

- a) Пиксельарт.
 - b) АСП-арт.
 - c) Vector Art (векторная графика).
2. Авторские техники в этом жанре.
 Формы и стили видеограники и видеомонтажа.
- a) Эффекты/фильтры.
 - b) Авторские техники в этом жанре.
 - c) Панорамное видео.
3. Интерактивное видео.
 Формы и стили в анимации и моушн-дизайне
- a) Покадровая анимация (Stop-Motion).
 - i. Кукольная анимация.
 - ii. Перекладка.
 - iii. Рисованная «классическая» анимация.
4. Авторские техники в этом жанре.
 Формы и стили в дизайне экранного пользовательского интерфейса (UI) и UX (User experience)
- a) Веб-дизайн.
 - b) Дизайн мобильных приложений.
 - c) Экранный дизайн интерактивных стендов.
5. Иммерсивные технологии (применяемые для UI или UX)
 Формы и стили в 3D компьютерной графике.
6. Формы и стили цифрового и генеративного искусства.
- a) Искусство визуализации (больших) данных (техники, приемы, решения).
7. Оригинальные и авторские техники в этом жанре.
 Программные и аппаратные средства интерактивных мультимедийных шоу.
8. Оригинальные и авторские техники, приемы и решения в этом жанре.
 Техники, приемы и решения мультимедийного программирования
- a) Мультимедийные фреймворки и оригинальные решения на их основе.
9. Оригинальные и смешанные техники и решения в этом жанре.
 Гейм-дизайн и основы разработки игр.
- a) Дополненная реальность (AR).
 - b) Виртуальная реальность (VR).
 - c) 2D игровые движки. Оригинальные игры на их основе.
 - d) 3D игровые движки. Оригинальные игры на их основе.

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1	Кафедра графического дизайна	Канд.культурологии	доцент	Д.Ю.Филоненко	
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

Компоненты компетенций	Признаки уровня и уровни освоения элементов компетенций					Компоненты не освоены
	Дескрипторы	Высокий	Повышенный	Пороговый	Удовл.	
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 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%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов менее чем на 50%.
Умения*	Студент может применять свои знания и понимание в контекстах, представленных в оценочных заданиях, и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.	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.		
Личностные качества (умения в обучении)						
Оценка по дисциплине		Отл.	Хор.	Удовл.	Неуд.	

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