



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 2e1234de1db2f1ae6744b7e4fc69c955 Действителен с 18.07.2022 по  
11.10.2023

«01» сентября 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ**

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

Екатеринбург, 2022

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ

## ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ. Часть 2

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

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

### 1.2 Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

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

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

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

### 1.3 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 компетенции	Индикаторы достижения компетенции
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.

<p>УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</p>	<p>УК-2.1. знает виды ресурсов и ограничений, действующие правовые нормы для решения задач в рамках поставленной цели; 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, художест-</p>	<p>ОПК-4.1. знает основы графической и цветовой композиции; ОПК-4.2. знает правила линейно-конструктивного построения; ОПК-4.3.</p>

<p>венные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>	<p>знает принципы объемно-пространственного моделирования формы; 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 в цифровой среде; ПК-2.7. умеет разрабатывать идею и концепцию дизайн-проекта, решать дизайнерские задачи по проектированию объектов визуальной информа-</p>

	<p>ции, идентификации и коммуникации с учетом требований заказчиков, а также предпочтений, навыков и пользовательского опыта целевых аудиторий;</p> <p>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;</p> <p>ПК-3.2. знает основные правила подготовки и проведения публичных выступлений;</p> <p>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 грамотно анализировать проектные ситуации и предлагать обоснованные проектные идеи; способность использовать концептуальные, творческие подходы к решению дизайнерских задач; способность применять на практике современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта в сфере мультимедиа.

В результате изучения дисциплины студент должен:

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

**Уметь:**

а) применять знание и понимание при проектировании мультимедийной графической продукции, обосновывать проектные идеи и решения;

- б) выносить суждения о выполненных работах на разных этапах дизайн-проектирования; составлять описание проекта в формате пояснительной записки;
- в) комментировать данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.

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

#### 1.4 Объем дисциплины

Таблица 2

По Семестрам			Аудиторные занятия			Самостоятельная работа													
	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*.
3	3	108	72		72		36	36											30
4	3	108	72		72		36	36											30
Итого	6	216	144		144		72	72											

Курсовые проекты – КП

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 3

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины*
Р.1	Игра с применением AR (дополненная реальность). Курсовой проект
Р.2	Сайт для продвижения трансмедийной вселенной. Курсовой проект

### 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		
3		<b>Раздел 1. «Игра с применением AR (дополненная реальность)».</b>						
3	1-4	Поиск и разработка концепции игры в составе малой креативной группы (3-8 чел).	24		16		8	Презентация концепции и представление целевой группы (обоснование потенциального интереса пользователей).
	5-11	Разработка пользовательского сценария и геймплея, поиск и разработка визуального оформления и дизайна основных элементов интерфейса приложения.	42	-	28		14	Представление рабочих материалов для оценки, обсуждения и корректировки хода работы.
	12-16	Разработка и тестирование демо-версии или интерактивной презентации	30	-	20		10	Представление демо-версии или интерактивной презентации для тестирования и оценки интереса потенциальных пользователей.
	17	Определение перспектив публичного, (в т.ч. коммерческого) пространства.	6	-		4	2	Сетевая презентация или тестирование на целевой группе с оцен-

							кой интереса потенциаль- ных пользова- телей	
	18	Итоговое занятие	6		4		2	Защита КП
		<b>Итого за 3 семестр:</b>	<b>108</b>		<b>72</b>		<b>36</b>	<b>Зачет с оценкой</b>
		<b>Раздел 2. «Сайт для продвижения трансме- дийной вселенной»</b>						
4	1-4	Поиск и разработка концепции сайта.	24		16		8	Презентация общего за- мысла.
	5-11	Разработка UX части.	42	-	28		14	Представле- ние рабочих материалов для оценки, обсуждения и корректировки хода работы.
	13- 17	Создание контента сайта.	30	-	20		10	Представле- ние рабочих материалов для оценки, обсуждения и корректировки хода работы.
	18	Итоговое занятие. Создание макета сайта. Публичная защита проекта с последую- щей публикацией в се- ти с целью оценки ин- тереса потенциальных пользователей и пер- спектив доработки на этапе ВКР.	6		4		2	Защита КП: Демо- презентация с элементами интерактивно- сти для тести- рования и оценки инте- реса потенци- альных поль- зователей.
		<b>Итого за 4 семестр:</b>	<b>108</b>		<b>72</b>		<b>36</b>	<b>Зачет с оценкой</b>
		<b>Итого за 2 курс:</b>	<b>216</b>		<b>144</b>		<b>72</b>	



## 3.2 Другие виды занятий

Не предусмотрено

## 3.3 Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля

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

Выполняются два курсовых проекта:

3 семестр - «Игра с применением AR (дополненная реальность)».

4 семестр - «Сайт для продвижения трансмедийной вселенной».

### 3.3.2 Примерный перечень тем графических работ

Выполняются в рамках курсовых проектов:

1. Эскизный проект интерфейса игрового приложения
2. Эскизный проект сценарного замысла игрового приложения
3. Визуализация среды (локации) игрового приложения
4. Визуализация сценариев и действующих лиц (персонажей) игрового приложения
5. Анимация элементов игрового интерфейса
6. Рабочий макет - презентация игры (игрового приложения)
7. Поиск и разработка концепции сайта.
8. Разработка UX части сайта.
9. Создание контента сайта.
10. Создание макета сайта.
11. Публичная защита проекта с последующей публикацией в сети с целью оценки интереса потенциальных пользователей и перспектив доработки на этапе ВКР.

## 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	Презентация	Мозговой штурм	Электронные учебные курсы, размещенные в системе электронного обучения Moodle	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные веб-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента	Другие (указать, какие)
Р.1, 2		*		*	*			*	*						

## 5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 5.1. Рекомендуемая литература

#### 5.1.1 Основная литература

1. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования: учеб. пособие. - М.: 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](http://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 по дисциплине;

ренные 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: «Игра с применением AR (дополненная реальность)» (3 семестр)	6 заданий
3	Курсовой проект на тему: «Сайт для продвижения трансмедийной вселенной» (4 семестр)	5 заданий
4	Зачет с оценкой (3, 4 семестры)	Выполнение заданий семестра

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

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

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

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

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

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

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

### 3 семестр

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

1. Выполнить эскизный проект интерфейса игры
2. Выполнить эскизный проект сценарного замысла игры
3. Визуализировать среду (локацию) игры
4. Визуализировать сценарий и действующие лица (персонажи) игры
5. Анимировать элементы игрового интерфейса
6. Рабочий макет - презентация игры (игрового приложения)

### 4 семестр

Курсовой проект на тему: «Сайт для продвижения трансмедийной вселенной». 4 семестр:

1. Разработать концепцию сайта.
2. Разработать UX часть сайта.
3. Создать контент сайта.
4. Создать макет сайта.
5. Обеспечить доступ к сайту через Интернет в публичном доступе.

### 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.

<b>Рабочая программа дисциплины составлена авторами:</b>					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1	Кафедра графического дизайна	доцент	доцент	М.Н. Наумов	
2			доцент	П.М. Наумова	
<b>Рабочая программа дисциплины согласована:</b>					
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
<b>Знания*</b>	<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%.
<b>Умения*</b>	<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.				
<b>Личностные качества (умения в обучении)</b>	<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 собственное понимание</u> , умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.				
<b>Оценка по дисциплине</b>		<b>Отл.</b>	<b>Хор.</b>	<b>Удовл.</b>	<b>Неуд.</b>

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